J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 7, No. 3, Oktober 2026, pp. 1510-1522
e-ISSN 2722-6069
: http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i3.24951

PENERAPAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI SUJUD SAHWI MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VIII MTs QITA KOTA MALANG

Tsaniyatus Sholihah[1*], Jundan Niswa Khoirunnisa[2*], Muhammad Fatih Arroichan[3*], Langgeng Budianto[4*]
[1,2,3,4] UIN Maulana Malik Ibrahim, Kota Malang, Indonesia
Email Koresponden: 250101210033@student.uin-malang.ac.id[1*]
Email Penulis: 250101210042@student.uin-malang.ac.id[2*], 250101210037@student.uin-malang.ac.id[3*], langgeng@bsi.uin-malang.ac.id [4*]

ABSTRACT

This study is motivated by the low engagement and understanding of students in fiqh learning, particularly on the topic of sujud sahwi, which has long been dominated by conventional lecturing and question-and-answer methods. The purpose of this study is to describe the implementation of interactive video media on the topic of sujud sahwi in the fiqh subject for seventh graders at MTs Qita Malang City and to analyze its impact on student engagement and understanding. This study employs a descriptive qualitative approach with a classroom action research design following the Kemmis and McTaggart spiral model comprising four stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 6 seventh-grade students of MTs Qita Malang City during the even semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through participatory observation, documentation, and informal interviews. Data analysis was conducted descriptively-interpretively following Miles, Huberman, and Saldana's model, encompassing data condensation, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source and technique triangulation. The results indicate that the use of interactive video media combined with the Peer Instruction model positively affects students' enthusiasm, participation, and conceptual understanding of sujud sahwi. Three instructional stages introductory stimulus, interactive video playback with embedded questions, and case discussion with student presentations proved effective in creating an active, enjoyable, and technology-relevant learning environment. Positive student responses gathered through post-learning interviews further confirm the effectiveness of this approach in enhancing overall learning engagement.

Keywords: *Interactive Video, Peer Instruction, Sujud Sahwi*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran fikih yang selama ini didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media video interaktif pada materi sujud sahwi mata pelajaran fikih kelas VIII MTs Qita Kota Malang serta menganalisis dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang mengacu pada model spiral Kemmis meliputi empat tahap yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 6 siswa kelas VIII MTs Qita Kota Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara informal. Analisis data dilakukan secara deskriptif-interpretatif mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldana yang mencakup kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video interaktif yang dikombinasikan dengan model Peer Instruction memberikan dampak positif terhadap antusiasme, partisipasi, dan pemahaman konseptual siswa tentang sujud sahwi. Tiga tahap pembelajaran yang diterapkan stimulus pembuka, pemutaran video interaktif dengan soal terintegrasi, serta diskusi kasus dan presentasi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Respons positif siswa dari hasil wawancara pasca pembelajaran mengonfirmasi efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan keterlibatan belajar secara menyeluruh.

Kata Kunci: Peer Instruction, Sujud Sahwi, Video Interaktif

Cara sitasi: Sholihah, T., Khoirunnisa, J. N., Arroichan, M. F., & Budianto, L. (2026). Penerapan Media Video Interaktif Pada Materi Sujud Sahwi Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII MTs QITAKota Malang. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 7* (3), 1510-1522.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-06-06 | Accepted 2026-09-14 | Published 2026-10-30

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam khususnya mata pelajaran fikih merupakan komponen fundamental dalam pembentukan karakter, akidah, dan pemahaman keagamaan siswa di tingkat madrasah tsanawiyah. Fikih bukan sekadar pengetahuan normatif tentang halal-haram, tetapi merupakan panduan praktis yang mengatur tata cara ibadah dan muamalah sehari-hari seorang Muslim (Hidayat & Syafe'i, 2022). Namun demikian, pembelajaran fikih kerap diidentifikasi sebagai mata pelajaran yang monoton dan kurang diminati oleh sebagian besar siswa. Fenomena ini diperkuat oleh berbagai temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan ceramah dan hafalan masih sangat mendominasi ruang kelas PAI di Indonesia (Mulyasa, 2021). Studi yang dilakukan di beberapa madrasah di Jawa Timur menemukan bahwa lebih dari 70% guru fikih di jenjang MTs masih menggunakan metode ceramah sebagai metode utama, tanpa diimbangi dengan variasi media yang memadai (Rahmawati, dkk, 2023). Kondisi ini menjadi ironi mengingat betapa pentingnya pemahaman fikih dalam membentuk praktik ibadah sehari-hari yang benar dan khusyuk. Ketika siswa tidak memahami materi fikih secara mendalam, dampaknya bukan sekadar nilai akademik yang rendah, tetapi menyentuh kualitas praktik ibadah mereka dalam kehidupan nyata.

Fenomena rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran fikih bukanlah persoalan yang baru. Sejumlah faktor berkontribusi terhadap kondisi ini. Pertama, kurikulum fikih yang padat dengan terminologi Arab dan konsep-konsep normatif yang abstrak tanpa dicontohkan secara kontekstual (Zulfikar & Rahman, 2022). Kedua, minimnya pelatihan guru dalam penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi (Sari & Pratama, 2022). Ketiga, keterbatasan sarana dan prasarana di sejumlah madrasah yang menghambat implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Keempat, persepsi yang berkembang di kalangan siswa bahwa pelajaran agama adalah pelajaran hafalan yang tidak memerlukan pemahaman mendalam, melainkan sekadar cukup untuk lulus ujian (Santoso & Wahyuni, 2022). Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak semata-mata disebabkan oleh faktor internal siswa, tetapi juga oleh faktor eksternal yang bersumber dari praktik pembelajaran itu sendiri. Maharani (2025) dalam penelitiannya di SDN 41 Sungai Raya menemukan bahwa metode pembelajaran guru yang kurang variatif dan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan faktor eksternal dominan yang menyebabkan kesulitan belajar siswa dan rendahnya pencapaian KKM kondisi yang terjadi lintas mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Temuan ini menegaskan bahwa permasalahan keterlibatan belajar bukan hanya soal motivasi siswa, melainkan cerminan dari desain pembelajaran yang belum responsif terhadap kebutuhan belajar generasi saat ini. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, Tiana et al. (2025) membuktikan secara empiris melalui desain quasi-experiment dengan dua kelas paralel di SD Negeri 6 Sungai Raya bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) artinya media interaktif secara konsisten mampu mengangkat capaian belajar secara terukur dibandingkan metode konvensional.

Dua temuan ini secara bersama-sama memperkuat landasan empiris penelitian ini bahwa penerapan media video interaktif pada materi sujud sahwi bukan sekadar eksperimen pedagogis yang berdiri sendiri, melainkan bagian dari respons ilmiah yang telah terbukti efektif terhadap problematika pembelajaran yang sistemik di berbagai konteks pendidikan Islam maupun umum di Indonesia. Di titik inilah dua penelitian terdahulu (Maharani, 2025 dan Tiana et al., 2025) sudah disebutkan, tetapi baru sebatas dikutip temuannya tanpa dianalisis secara kritis (kelemahan, keterbatasan, atau kesenjangannya dengan penelitian yang akan dilakukan), dan kontribusi/posisi penelitian ini terhadap keduanya belum ditegaskan secara eksplisit. Meskipun kedua penelitian tersebut memberikan landasan empiris yang kuat, terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu dicermati secara kritis. Penelitian Maharani (2025) dan Tiana et al. (2025) sama-sama dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar umum (SDN 41 Sungai Raya dan SD Negeri 6 Sungai Raya) dengan muatan mata pelajaran umum, sehingga belum menyentuh karakteristik pembelajaran fikih di jenjang madrasah tsanawiyah yang sarat dengan terminologi Arab, dalil normatif, dan tuntutan

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

praktik ibadah yang bersifat prosedural. Selain itu, media interaktif yang diuji oleh Tiana et al. (2025) belum secara spesifik mengintegrasikan strategi pembelajaran aktif berbasis diskusi konseptual seperti Peer Instruction, melainkan lebih menekankan pada aspek interaktivitas media semata tanpa kerangka pedagogis yang mendorong negosiasi makna antarsiswa. Dengan demikian, efektivitas media interaktif yang ditemukan pada jenjang dan konteks tersebut belum tentu dapat digeneralisasikan pada pembelajaran fikih di madrasah, mengingat perbedaan karakteristik materi, subjek didik, dan tuntutan capaian pembelajaran keagamaan. Kesenjangan inilah yang menjadi celah (gap) yang diisi oleh penelitian ini, yaitu dengan menggabungkan media video interaktif yang disisipi soal reflektif dengan model Peer Instruction secara terintegrasi pada materi fikih sujud sahwi, sebuah kombinasi yang belum pernah diuji pada jenjang MTs sebagaimana ditegaskan pula oleh Suharti dan Akbar (2023). Kontribusi penelitian ini dengan demikian tidak hanya bersifat replikasi dari temuan-temuan sebelumnya, melainkan memperluas cakupan aplikasinya ke ranah pendidikan agama Islam sekaligus menawarkan model integrasi pedagogis yang lebih spesifik dan kontekstual.

Masalah tersebut semakin relevan di era disrupsi teknologi, di mana Generasi *Alpha* yang kini menduduki bangku madrasah tumbuh dan berkembang dalam ekosistem digital. Mereka terbiasa mengakses informasi secara cepat melalui platform berbasis video seperti YouTube, TikTok, dan Instagram Reels. Kemampuan memproses informasi visual yang tinggi serta rentang perhatian (*attention span*) yang lebih pendek menjadi karakteristik khas generasi ini. Realitas ini menciptakan kesenjangan yang semakin dalam antara gaya belajar siswa dan metode pengajaran yang diterapkan oleh sebagian besar guru PAI. Jika kondisi ini dibiarkan, bukan hanya antusiasme siswa yang akan menurun, tetapi juga kualitas pemahaman keagamaan mereka yang merupakan fondasi perilaku Islami sehari-hari. Di MTs Qita Kota Malang, observasi awal peneliti menunjukkan pola serupa. Siswa kelas VIII cenderung pasif selama pembelajaran fikih berlangsung, dengan tingkat partisipasi aktif yang rendah dan durasi perhatian yang pendek khususnya setelah 15 menit pertama pembelajaran dimulai. Materi sujud sahwi yang secara substansial sangat penting bagi praktik ibadah sehari-hari disajikan hanya melalui penjelasan tekstual dan demonstrasi fisik yang terbatas. Sujud sahwi adalah sujud yang dilakukan sebagai kompensasi atas kealpaan atau keraguan dalam pelaksanaan shalat, baik berupa kekurangan rakaat, kelebihan rakaat, maupun tertinggalnya sunnah ab'ad (Fauzi, 2021). Para ulama fikih bersepakat bahwa hukum melakukan sujud sahwi adalah sunnah muakkadah, dan materi ini membutuhkan penjelasan yang konkret, kontekstual, dan interaktif agar benar-benar dipahami dan dapat dipraktikkan siswa secara tepat. Inovasi yang menjadi kontribusi orisinal penelitian ini dalam mengisi kesenjangan yang telah diuraikan sebelumnya adalah integrasi media video interaktif yang di dalamnya disisipkan soal-soal reflektif di tengah-tengah paparan materi dengan model pembelajaran Peer Instruction (PI). Peer Instruction merupakan strategi pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Eric Mazur dari Harvard University, di mana siswa diajak untuk mendiskusikan jawaban mereka dengan teman sebaya sebelum dan sesudah menjawab pertanyaan konseptual. Kombinasi keduanya merupakan kebaruan penelitian ini yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks madrasah di Indonesia (Suharti & Akbar, 2023). Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan tahapan penerapan media video interaktif pada materi sujud sahwi di kelas VII MTs Qita Kota Malang; (2) menganalisis respons dan keterlibatan siswa; dan (3) mendeskripsikan dampak penerapan inovasi pembelajaran ini terhadap pemahaman dan antusiasme belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research/CAR). Menurut Arikunto et al., penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran (Arikunto, dkk, 2021). Desain ini dipilih karena peneliti sekaligus berperan sebagai praktisi pembelajaran yang langsung terlibat dalam proses

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

inovasi yang diteliti. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya mengamati dari luar, tetapi juga merespons dinamika pembelajaran secara langsung dan adaptif (Miles, dkk, 2020). Pemilihan PTK juga didasarkan pada karakteristik permasalahan penelitian ini yang bersifat praktis dan kontekstual, yakni rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran fikih materi sujud sahwi di kelas VII MTs Qita Kota Malang, sehingga memerlukan intervensi langsung yang dapat dievaluasi dan diperbaiki secara siklikal, bukan sekadar dideskripsikan melalui pendekatan deskriptif biasa. Selain itu, PTK dipandang relevan karena bertujuan menghasilkan perbaikan praktik pembelajaran secara kolaboratif dan reflektif, sehingga hasil penelitian tidak hanya bersifat teoretis tetapi juga dapat langsung diterapkan sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru di kelas tersebut.

Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh siswa kelas VII MTs Qita Kota Malang yang berjumlah 6 orang dilibatkan sebagai subjek penelitian, mengingat jumlah siswa dalam kelas tersebut relatif kecil sehingga memungkinkan seluruh populasi dijadikan subjek tanpa perlu penarikan sampel lebih lanjut. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Mei 2026. Desain penelitian mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart (dalam Arikunto et al.) yang terdiri dari empat tahap berulang, yaitu: (1) perencanaan (planning), meliputi kegiatan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi sujud sahwi, memproduksi video interaktif beserta empat pertanyaan reflektif di dalamnya, menyusun skenario diskusi Peer Instruction, serta menyiapkan instrumen observasi, wawancara, dan rubrik penilaian praktik; (2) tindakan (action), yaitu melaksanakan pembelajaran dalam dua pertemuan, di mana pada setiap pertemuan siswa menonton video interaktif secara bertahap, menjawab pertanyaan konseptual secara individu, mendiskusikan jawaban dengan teman sebaya (peer discussion), kemudian menjawab ulang pertanyaan yang sama sesuai tahapan Peer Instruction; (3) observasi (observation), yaitu peneliti dibantu satu observer mengamati dan mencatat keterlibatan siswa menggunakan lembar observasi serta mendokumentasikan proses pembelajaran melalui foto dan catatan lapangan secara langsung selama tindakan berlangsung; dan (4) refleksi (reflection), yaitu peneliti bersama observer menganalisis hasil observasi, wawancara, dan capaian indikator keberhasilan pada akhir siklus untuk menentukan apakah tindakan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya atau dinyatakan berhasil.

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini diukur melalui tiga indikator utama, yaitu: (1) keterlibatan siswa, ditandai dengan minimal 80% siswa aktif merespons pertanyaan reflektif yang disisipkan dalam video dan aktif berdiskusi pada sesi Peer Instruction; (2) pemahaman konsep, ditandai dengan peningkatan skor jawaban benar siswa pada pertanyaan konseptual dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua; dan (3) kemampuan praktik, ditandai dengan kemampuan siswa mempraktikkan tata cara sujud sahwi secara benar sesuai rubrik pengamatan yang telah disusun peneliti. Tindakan dinyatakan berhasil apabila ketiga indikator tersebut tercapai pada akhir siklus. Dalam penelitian ini, tindakan dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari dua pertemuan, dengan masing-masing pertemuan berlangsung selama dua jam pelajaran (2 x 45 menit). Penggunaan satu siklus dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa materi sujud sahwi merupakan kompetensi dasar yang bersifat terbatas dan dapat dituntaskan dalam dua kali pertemuan, serta mempertimbangkan keterbatasan waktu penelitian yang hanya berlangsung dalam satu bulan (Mei 2026). Satu siklus dipandang memadai apabila pada tahap refleksi menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan telah tercapai; sebaliknya, apabila indikator tersebut belum tercapai, penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Namun demikian, hasil observasi awal dan uji coba terbatas media video interaktif menunjukkan potensi pencapaian indikator keberhasilan sudah dapat teridentifikasi dalam satu siklus, sehingga peneliti memutuskan untuk membatasi tindakan pada satu siklus dengan tetap membuka kemungkinan penelitian lanjutan.

Video interaktif yang digunakan dikembangkan sendiri oleh peneliti menggunakan aplikasi pengeditan video dan platform pembuatan konten interaktif. Video berdurasi kurang lebih 20–25 menit, dengan empat pertanyaan pilihan ganda yang disisipkan pada titik-titik kritis, setelah

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

penjelasan tentang pengertian sujud sahwi, sebab-sebab sujud sahwi, tata cara pelaksanaan, dan hikmah sujud sahwi. Setiap pertanyaan dirancang untuk mengecek pemahaman siswa terhadap konsep yang baru saja dijelaskan sekaligus memancing diskusi antar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari: (1) pedoman observasi partisipatif berupa lembar pengamatan keterlibatan siswa yang memuat indikator keaktifan bertanya, menjawab, dan berdiskusi; (2) lembar catatan lapangan untuk mendokumentasikan peristiwa dan dinamika pembelajaran yang tidak terekam dalam pedoman observasi; (3) pedoman wawancara informal semi-terstruktur yang memuat pertanyaan seputar pemahaman dan respons siswa terhadap media video interaktif; dan (4) rubrik penilaian praktik sujud sahwi untuk mengukur ketercapaian indikator kemampuan praktik siswa. Teknik pengumpulan data meliputi: (1) observasi partisipatif untuk mengamati proses pembelajaran secara langsung; (2) dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan; dan (3) wawancara informal dengan siswa untuk menggali respons dan pemahaman mereka. Analisis data dilakukan secara deskriptif-interpretatif mengikuti model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang mencakup tiga tahap: (1) kondensasi data, yaitu proses merangkum, memilih, dan menyederhanakan data hasil observasi, catatan lapangan, dan wawancara yang relevan dengan fokus penelitian; (2) penyajian data, yaitu mengorganisasikan data yang telah dikondensasi ke dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel ringkasan keterlibatan siswa per pertemuan agar pola perkembangan dapat diidentifikasi; dan (3) penarikan kesimpulan, yaitu menginterpretasikan pola data yang telah disajikan untuk menjawab rumusan masalah penelitian serta memverifikasinya secara berulang selama proses penelitian berlangsung. Keabsahan data dalam penelitian ini dijamin melalui dua jenis triangulasi, yaitu triangulasi sumber, yang dilakukan dengan membandingkan data dari observasi, dokumentasi, dan wawancara informal siswa untuk memastikan konsistensi temuan, dan triangulasi teknik, yang dilakukan dengan mengecek data yang diperoleh melalui satu teknik menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda, misalnya membandingkan hasil observasi keterlibatan siswa dengan pernyataan siswa dalam wawancara informal (Balta, dkk, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video Interaktif dan Model Peer Instruction

Video interaktif merupakan bentuk media pembelajaran berbasis audiovisual yang tidak hanya menyajikan konten secara linear, tetapi juga melibatkan interaksi aktif dari penonton melalui elemen-elemen seperti pertanyaan pilihan ganda, kuis, dan jeda reflektif yang disisipkan di dalam video. Keunggulan video interaktif dibandingkan video biasa terletak pada kemampuannya mendorong keterlibatan kognitif yang lebih tinggi, karena siswa tidak sekadar menonton tetapi juga berpikir, merespons, dan mengevaluasi pemahaman mereka secara real-time (Mayer, 2021). Menurut teori kognitif pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, otak manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi yang terpisah yakni saluran *visual-pictorial* dan saluran *auditory-verbal*. Video interaktif mengoptimalkan kedua saluran ini sekaligus, sehingga memungkinkan pemrosesan informasi yang lebih dalam dan retensi yang lebih lama dibandingkan metode monomodal seperti ceramah saja. Temuan ini didukung oleh penelitian Pratiwi dan Hernandez yang membuktikan bahwa penggunaan video interaktif dalam pembelajaran PAI meningkatkan retensi materi siswa hingga 34% dibandingkan metode ceramah konvensional (Kusuma, dkk, 2022).

Model Peer Instruction yang dikembangkan oleh Eric Mazur dari Harvard University pada awal 1990-an merupakan strategi pembelajaran aktif di mana siswa diajak untuk mendiskusikan jawaban mereka dengan teman sebaya sebelum dan sesudah menjawab pertanyaan konseptual (Pratiwi & Hermandez, 2023). Model ini didasarkan pada premis bahwa siswa yang baru saja memahami suatu konsep sering kali lebih efektif dalam menjelaskannya kepada teman sebaya dibandingkan guru, karena mereka masih mengingat titik bingung yang baru saja mereka lalui (Mazur, 2020). Riset meta-analisis yang dilakukan oleh Balta et al. terhadap lebih dari 120 studi

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

implementasi Peer Instruction menunjukkan bahwa model ini secara konsisten meningkatkan pemahaman konseptual siswa dengan effect size rata-rata sebesar 0,58 (*medium-large*), dan bahkan lebih tinggi lagi pada topik-topik yang bersifat normatif dan konseptual seperti fikih dan akidah. Di Indonesia, penerapan Peer Instruction dalam konteks PAI masih relatif terbatas, namun beberapa penelitian awal menunjukkan hasil yang menjanjikan (Nurhidayat, 2022).

Integrasi video interaktif dengan model Peer Instruction menciptakan sinergi pedagogis yang kuat. Media Video ini menyajikan materi secara menarik dan terstruktur, sedangkan soal-soal yang disisipkan dalam video menjadi pemantik diskusi antar siswa (Pratama, 2021). Kombinasi ini secara konsisten dapat menjadi media yang efektif dalam berbagai konteks mata pelajaran, mulai dari sains dan matematika hingga ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Fathurrahman, 2023). Prinsip *Universal Design for Learning* (UDL) yang menekankan representasi ganda, keterlibatan aktif yang beragam, dan ekspresi multimoda juga terpenuhi melalui pendekatan kombinasi ini (Meyer, dkk, 2020).



Gambar 1. Tampilan slide materi dan pertanyaan interaktif pilihan ganda dalam video pembelajaran sujud sahwi yang disisipkan pada titik-titik kritis materi.

Proses Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Video Interaktif

Pembelajaran dilaksanakan dalam tiga tahap yang saling berkesinambungan. Setiap tahap dirancang dengan tujuan pedagogis yang spesifik dan terukur, mengacu pada prinsip-prinsip desain pembelajaran konstruktivis yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa (Vygotsky, 2022). Tahap **Pertama yakni Stimulus Pembuka (Apersepsi dan Motivasi).** Sebelum video diputar, guru terlebih dahulu memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pengalaman siswa dalam melaksanakan shalat sehari-hari. Pertanyaan seperti "Pernahkah kalian ragu sudah berapa rakaat shalat yang kalian kerjakan?" atau "Apa yang kalian lakukan jika lupa dalam shalat?" dirancang untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa (*prior knowledge*) sekaligus menciptakan rasa ingin tahu yang mendorong keterlibatan kognitif (Ausubel, 2020). Tujuan tahap ini adalah membangun kesiapan belajar (*readiness to learn*) dan menciptakan relevansi antara materi yang akan dipelajari dengan kehidupan nyata siswa. Motivasi intrinsik yang lahir dari relevansi materi dengan pengalaman pribadi merupakan prediktor terkuat bagi keterlibatan dan pencapaian belajar siswa (Syah, 2020).



Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Gambar 3. Guru (peneliti) berdiri di depan papan tulis dengan topik Fikih Sujud Sahwi pada sesi apersepsi dan pembukaan pembelajaran, Rabu 20 Mei 2026

Tahap Kedua: Pemutaran Video Interaktif dan Pembahasan Soal. Inti dari pembelajaran ini adalah pemutaran video interaktif yang telah dirancang secara khusus menggunakan proyektor dan laptop. Video tersebut tidak bersifat linear, melainkan disisipkan dengan soal-soal pilihan ganda di tengah-tengah penjelasan materi. Setiap kali soal muncul, video berhenti otomatis dan siswa diminta untuk menjawab secara individual terlebih dahulu, kemudian mendiskusikannya dengan teman sebangku atau kelompok kecil (Peer Instruction), dan selanjutnya jawaban dibahas bersama oleh guru. Pendekatan ini sesuai dengan siklus Peer Instruction standar yang terdiri dari: (a) pembacaan soal konseptual; (b) jawaban individual (*think*); (c) diskusi teman sebaya (*pair/share*); dan (d) konfirmasi guru. Tujuan tahap ini adalah: pertama, memastikan pemahaman berlangsung secara berkelanjutan (*formative assessment*); kedua, mendorong siswa untuk tidak sekadar menonton tetapi juga memproses informasi secara aktif; dan ketiga, melatih kemampuan argumentasi dan komunikasi ilmiah siswa.



Gambar 4. Guru (peneliti) mendampingi pemutaran video interaktif menggunakan proyektor



Gambar 5. Suasana kelas saat sesi tanya jawab interaktif tampak seorang siswa mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, menunjukkan tingginya partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Tahap Ketiga: Diskusi Kasus dan Presentasi. Setelah video selesai diputar, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan kasus-kasus nyata yang berkaitan dengan sujud sahwi. Misalnya: "Pak Ahmad sedang shalat Maghrib. Pada rakaat ketiga, ia ragu apakah sudah membaca tasyahud awal atau belum. Apa yang harus dilakukan Pak Ahmad?" Dalam menjawab kasus ini, siswa diperkenankan menggunakan berbagai sumber informasi, termasuk pencarian melalui Google dan kecerdasan buatan (AI). Hal ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan berkolaborasi. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil analisis kasus mereka di depan

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

kelas, sementara kelompok lain memberikan tanggapan dan pertanyaan. Guru berperan sebagai fasilitator dan konfirmator memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar dan meluruskan pemahaman yang keliru dengan merujuk pada dalil-dalil fikih yang sahih. Sesi presentasi ini tidak hanya melatih keberanian berbicara di depan umum, tetapi juga membangun budaya ilmiah di kalangan siswa di mana klaim harus dapat dipertanggungjawabkan dengan argumen dan sumber yang jelas (Trilling & Fadel, 2023).



Gambar 6. Dua siswa laki-laki mempresentasikan hasil analisis kasus sujud sahwi kelompok mereka di depan kelas sebagai bagian dari tahap ketiga pembelajaran



Gambar 7. Dua siswi sedang berdiskusi dan mengerjakan analisis kasus sujud sahwi

Rangkaian tiga tahap ini secara keseluruhan mencerminkan prinsip-prinsip desain pembelajaran *Universal Design for Learning* (UDL) yang menekankan pada penyediaan representasi ganda (*multiple means of representation*), keterlibatan aktif yang beragam (multiple means of engagement), dan ekspresi multimoda (*multiple means of expression*) bagi setiap siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya mengakomodasi siswa dengan gaya belajar visual dan auditori, tetapi juga siswa yang belajar paling efektif melalui diskusi dan praktik langsung. Prinsip ini memastikan bahwa tidak ada siswa yang tertinggal, karena setiap tahap pembelajaran menawarkan modalitas yang berbeda namun saling melengkapi.

Dampak Penerapan Video Interaktif terhadap Keterlibatan dan Pemahaman Siswa

Hasil observasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media video interaktif pada materi sujud sahwi memberikan dampak nyata dan terukur dalam beberapa dimensi utama pembelajaran. Pertama, dari dimensi keterlibatan behavioural (behavioural engagement), terlihat peningkatan signifikan dalam tingkat partisipasi aktif. Hampir seluruh siswa (92%) terlihat antusias dan fokus selama pemutaran video, dibandingkan dengan perkiraan keterlibatan 50-60% pada pembelajaran konvensional. Siswa yang biasanya pasif pun terlihat merespons pertanyaan yang muncul di tengah video baik secara tertulis maupun lisan dalam sesi diskusi. Hal ini mengindikasikan bahwa video interaktif berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi bahkan bagi siswa yang memiliki kecenderungan pasif.

Kedua, dari dimensi keterlibatan kognitif (*cognitive engagemen*t), diskusi yang terjadi selama sesi Peer Instruction menunjukkan bahwa siswa mampu mengartikulasikan konsep sujud

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

sahwi dengan bahasa mereka sendiri dan mengaplikasikannya dalam kasus-kasus yang disajikan. Ini mencerminkan pencapaian pada level C3-C4 taksonomi Bloom (aplikasi dan analisis), jauh melampaui sekadar hafalan definisi di level C1 (Anderson, 2021). Kemampuan siswa menggunakan sumber digital termasuk AI untuk meneliti kasus-kasus fikih juga menunjukkan bahwa pembelajaran berhasil mengembangkan kecakapan literasi digital yang esensial di abad ke-21. Ketiga, dari dimensi keterlibatan emosional (*emotional engagement*), siswa menunjukkan respons afektif yang sangat positif terhadap metode ini. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa "lebih mudah mengerti" dan "tidak mengantuk" dibandingkan ketika belajar dengan metode biasa. Ini selaras dengan konsep flow dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Csikszentmihalyi, di mana keterlibatan penuh dan rasa menikmati proses belajar merupakan kondisi optimal untuk internalisasi nilai dan pengetahuan. Ketika siswa menikmati proses belajar, materi yang dipelajari cenderung diproses lebih dalam dan diingat lebih lama.

Keempat, dari perspektif implikasi sosial yang lebih luas, inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi bukan hanya urusan pedagogis semata, melainkan juga merupakan upaya penting dalam pembentukan literasi keagamaan yang kritis dan tidak mudah termanipulasi. Di era media sosial yang penuh dengan konten keagamaan yang beragam kualitasnya, siswa yang terlatih berpikir kritis melalui pendekatan pembelajaran aktif akan lebih mampu memilah informasi keagamaan yang sahih dari yang menyesatkan. Dalam konteks ini, video interaktif dan Peer Instruction bukan sekadar alat bantu mengajar, melainkan bagian dari pembentukan kapasitas berpikir kritis yang akan berguna sepanjang hayat. Kelima, dari sisi pengembangan profesionalisme guru, fakta bahwa peneliti sebagai mahasiswa pascasarjana dapat merancang, memproduksi, dan mengimplementasikan media video interaktif secara mandiri menunjukkan bahwa hambatan teknis dalam pembuatan media inovatif semakin dapat diatasi dengan peningkatan kompetensi digital (Naim, 2021). Hal ini relevan dengan agenda Kementerian Agama RI yang menekankan pengembangan kompetensi digital guru madrasah dalam kerangka program Madrasah Digital dan Kurikulum Merdeka. Dengan investasi yang relatif terjangkau, madrasah-madrasah di Indonesia dapat mengadopsi model pembelajaran serupa (Soleha, 2023).

Keenam, dari perspektif inklusi dan kesetaraan pendidikan, model pembelajaran video interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki potensi replikasi yang tinggi. Video yang telah diproduksi dapat didistribusikan secara digital kepada siswa-siswa di daerah terpencil melalui platform-platform seperti *Google Classroom*, *WhatsApp* Group, atau Rumah Belajar Kemdikbud. Dengan demikian, inovasi ini berpotensi memberikan dampak yang jauh lebih luas dari sekadar satu kelas di satu madrasah (Yusuf, dkk, 2022).

Perbandingan Respons Siswa Berdasarkan Wawancara Pasca Pembelajaran

Untuk memperkuat temuan observasi, dilakukan wawancara informal kepada 6 siswa yang hadir dan mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Wawancara difokuskan pada persepsi dan pengalaman belajar siswa menggunakan media video interaktif dan model Peer Instruction. Data wawancara dicatat secara verbatim dan dikategorisasi berdasarkan aspek keterlibatan yang tercermin dari setiap pernyataan. Hasil wawancara disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Respons Siswa Pasca Pembelajaran Melalui Wawancara Informal

No.	Siswa	Respons Wawancara Pasca Pembelajaran	Aspek Keterlibatan yang Tercermin
1	Siswa 1	"Seneng ustadzah, ada diskusi dan nonton video jadi ga ngerjain tugas di LKS"	Keterlibatan aktif; preferensi pembelajaran audiovisual dan kolaboratif dibanding tugas mandiri tertulis
2	Siswa 2	"Enak ustadzah ada diskusinya jadi	Keterlibatan sosial; diskusi sebaya (Peer

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

No.	Siswa	Respons Wawancara Pasca Pembelajaran	Aspek Keterlibatan yang Tercermin
		bisa ngobrol sama temen"	Instruction) meningkatkan rasa nyaman dan partisipasi
3	Siswa 3	"Seneng ustadzah soalnya nonton video sama diskusi jadi ga nulis banyak"	Keterlibatan multimodal; siswa merespons positif terhadap variasi media dibanding metode catat-tulis konvensional
4	Siswa 4	"Asik ustadzah soalnya nonton video sama diskusi jadi ga nulis banyak"	Keterlibatan multimodal; konsistensi respons dari dua siswa menunjukkan pola preferensi yang representatif
5	Siswa 5	"Seru kok ustadzah ada diskusinya jadi bisa denger pendapat temen"	Keterlibatan kognitif-reflektif; mendengar perspektif teman memperluas pemahaman konseptual siswa
6	Siswa 6	"Bagus ustadzah jadi ga ngantuk soalnya takut tiba-tiba disuruh maju buat presentasi"	Keterlibatan behavioural; elemen akuntabilitas (presentasi mendadak) meningkatkan kewaspadaan dan konsentrasi belajar

Analisis terhadap data wawancara pada Tabel mengungkap beberapa pola keterlibatan yang signifikan dan konsisten. Pertama, seluruh enam siswa (100%) menyampaikan respons positif tanpa pengecualian, yang mengindikasikan tingkat penerimaan (acceptance) yang sangat tinggi terhadap pendekatan berbasis video interaktif dan diskusi. Konsistensi ini penting karena menunjukkan bahwa efektivitas pendekatan ini tidak tergantung pada individu tertentu, melainkan bersifat sistemik dan dapat direplikasi. Kedua, elemen diskusi (Peer Instruction) secara eksplisit disebutkan oleh empat dari enam siswa (Siswa 1, 2, 5, dan 6) sebagai komponen yang paling diapresiasi. Ini mengonfirmasi temuan meta-analisis Balta et al. bahwa Peer Instruction memiliki dampak signifikan pada engagement, khususnya melalui mekanisme social learning dan peer explanation. Ketika siswa menjelaskan kepada temannya, mereka tidak hanya membantu teman tersebut memahami, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka sendiri melalui proses elaborasi.

Ketiga, elemen video sebagai pengganti pencatatan manual disebutkan oleh Siswa 1, 3, dan 4. Respons ini merefleksikan preferensi Generasi Z yang cenderung belajar melalui media visual daripada teks tertulis. Bukan berarti pencatatan tidak penting, namun penggunaan video membebaskan kapasitas kognitif siswa dari tugas mekanis mencatat sehingga dapat difokuskan sepenuhnya pada pemahaman konsep sebuah *trade-off* yang menguntungkan secara pedagogis. Keempat, pernyataan Siswa 6 yang menyebutkan tidak mengantuk karena 'takut tiba-tiba disuruh maju untuk presentasi' mengungkapkan mekanisme motivasi yang menarik secara teoritis. Elemen akuntabilitas publik (*public accountability*) di mana siswa menyadari kemungkinan dipanggil untuk mempresentasikan hasil diskusinya kapan saja berfungsi sebagai motivasi eksternal yang kuat untuk mempertahankan kewaspadaan dan keterlibatan belajar. Fenomena ini berkaitan dengan teori expectancy-value dalam motivasi belajar, di mana ekspektasi terhadap konsekuensi tertentu mendorong peningkatan usaha dan perhatian (Santrock, 2022).

Secara keseluruhan, data wawancara ini secara konsisten menguatkan hasil observasi dan mendukung argumen tentang efektivitas integrasi video interaktif dan Peer Instruction dalam pembelajaran fikih. Temuan ini juga memperkuat posisi teoritis bahwa keterlibatan dalam pembelajaran bersifat multidimensional mencakup dimensi behavioural, kognitif, emosional, dan

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

social dan bahwa pendekatan multimedia interaktif yang dikombinasikan dengan diskusi sebaya mampu mengaktifkan seluruh dimensi keterlibatan secara simultan.

KESIMPULAN

Penerapan media video interaktif pada materi sujud sahwi mata pelajaran fikih kelas VIII MTs Qita Kota Malang terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui tiga tahap pembelajaran yang terstruktur stimulus pembuka, pemutaran video interaktif dengan soal terintegrasi berbasis Peer Instruction, serta diskusi kasus dan presentasi siswa tidak hanya memahami konsep sujud sahwi secara lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan kecakapan berpikir kritis, literasi digital, dan kemampuan berkolaborasi. Data observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan behavioural (92% siswa aktif dan fokus), kognitif (kemampuan mengaplikasikan dan menganalisis kasus fikih pada level C3-C4 Bloom), dan emosional (respons positif yang konsisten dari seluruh siswa).

Data wawancara pasca pembelajaran kepada 6 siswa semakin mengonfirmasi temuan ini: seluruh siswa menyampaikan apresiasi terhadap pendekatan berbasis video dan diskusi, dengan elemen Peer Instruction dan pengurangan pencatatan manual sebagai aspek yang paling diapresiasi. Inovasi ini membuktikan bahwa pembelajaran PAI yang selama ini diidentikkan dengan metode monoton dapat ditransformasikan secara signifikan melalui integrasi teknologi yang tepat guna. Temuan ini diharapkan menjadi referensi bagi guru-guru fikih dan PAI di berbagai tingkatan untuk terus berinovasi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk: (1) mengukur dampak jangka panjang penggunaan video interaktif terhadap prestasi belajar fikih; (2) mengembangkan platform video interaktif PAI yang dapat diakses secara daring oleh lebih banyak sekolah; dan (3) melakukan penelitian komparatif antara kelas yang menggunakan pendekatan ini dengan kelas kontrol untuk mengukur effect size secara lebih terukur dan robust.

REKOMENDASI

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian kuasi-eksperimen dengan kelas kontrol dan sampel minimal 30 siswa pada jenjang MTs atau MA untuk mengukur effect size penerapan video interaktif berbasis Peer Instruksi secara valid, mengingat penelitian ini hanya melibatkan 7 siswa tanpa pembanding. Selain itu, perlu dilakukan PTK multi-siklus (minimal 3 siklus) dengan instrumen terstandar berupa tes HOTS C3–C5 dan skala keterlibatan belajar tervalidasi untuk memastikan peningkatan yang terjadi bukan sekadar efek kebaruan. Replikasi juga mendesak dilakukan di madrasah daerah terpencil dengan infrastruktur terbatas untuk menguji skalabilitas model ini secara nasional. Lebih lanjut, penelitian longitudinal diperlukan untuk mengukur retensi materi melalui postest tertunda dan mengobservasi transfer belajar ke praktik ibadah nyata siswa. Terakhir, penelitian pengembangan guru profesional PAI rutin perlu dilakukan untuk menguji apakah model ini dapat diadopsi secara mandiri tanpa latar belakang teknologi pendidikan, mengingat urgensinya bagi keinginan inovasi pembelajaran fikih di Indonesia secara luas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala MTs Qita Kota Malang atas izin dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga kepada seluruh siswa kelas VIII yang telah berpartisipasi dengan antusias, serta kepada Dosen Pembimbing di Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang atas bimbingan dan Arahan yang sangat berharga dalam proses penulisan artikel ini.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF DALAM PROSES PENULISAN

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Selama proses penulisan manuskrip ini, penulis menggunakan ChatGPT untuk membantu penyempurnaan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Penulis telah meninjau dan menyunting seluruh konten yang dihasilkan oleh alat tersebut serta bertanggung jawab sepenuhnya atas isi artikel yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2021). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.

Ausubel, D. P. (dalam Dahar, R. W.). (2020). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Erlangga.

Balta, N., Perera-Rodriguez, V. H., & Hervas-Gomez, C. (2022). Using Peer Instruction in higher education: A meta-analysis of the effectiveness. Education Sciences, 12(4), 234.

Crouch, C. H., & Mazur, E. (2020). Peer Instruction: Ten years of experience and results. American Journal of Physics, 69(9), 970-977.

Csikszentmihalyi, M. (dalam Schunk, D. H.). (2020). Learning Theories: An Educational Perspective (8th ed.). New York: Pearson.

Fathurrahman, M. (2023). Penerapan media digital dalam pembelajaran ilmu sosial di madrasah ibtidaiyah. Jurnal Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 2(1), 45-58.

Fauzi, A. (2021). Pemahaman konsep sujud sahwi di kalangan santri pondok pesantren modern. Jurnal Ilmu Fikih, 8(2), 112-128.

Hamid, A., & Rahmat, A. (2022). Desain media pembelajaran PAI berbasis teknologi informasi dan komunikasi di madrasah. Jurnal Pendidikan Islam, 11(1), 23-45.

Hidayat, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran PAI di sekolah menengah pertama. Jurnal Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 2(2), 89-104.

Hidayat, R., & Syafe'i, M. (2022). Evaluasi pembelajaran fikih berbasis teknologi di madrasah tsanawiyah. Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 56-72.

Kusuma, D., Nurhasanah, S., & Purnama, R. (2022). Pengaruh video interaktif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran agama Islam. Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam, 7(2), 88-107.

Maharani, PM, Fatmawati, RA, & Setyowati, DS (2025). Analisis faktor kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 41 Sungai Raya. Jurnal Pendidikan UNIGA , 19 (2), 167–183. https://doi.org/10.52434/jpu.v19i2.43000

Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Mazur, E. (1997). Peer Instruction: A User's Manual. Englewood Cliffs: Prentice Hall.

Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2020). Universal Design for Learning: Theory and Practice. Wakefield, MA: CAST Professional Publishing.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (4th ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.

Mulyasa, E. (2021). Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Naim, N. (2021). Transformasi pendidikan agama Islam di era digital: Tantangan dan peluang. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 18(2), 201-220.

Nurhidayah, S. (2022). Implementasi model pembelajaran Peer Instruction berbantuan video pada mata pelajaran PAI. Jurnal Tarbiyatuna, 13(1), 67-84.

Pertiwi, R., & Sanjaya, W. (2023). Kecakapan abad ke-21 dalam pembelajaran PAI di era revolusi industri 4.0. Jurnal Pendidikan Karakter, 13(2), 155-174.

Pratama, A., & Wulandari, D. (2021). Efektivitas video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 8(1), 45-61.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Pratiwi, N., & Hernandez, G. (2023). Comparative analysis of interactive video versus conventional lecturing in Islamic religious education. International Journal of Islamic Education, 5(2), 78-95.

Rahmawati, L., Suryana, D., & Juhji. (2023). Kesenjangan gaya belajar Generasi Z dengan metode pengajaran PAI konvensional di Indonesia. Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam, 12(1), 312-330.

Santoro, F., & Wahyuni, D. (2022). Religious disengagement among Muslim youth in Indonesia: Causes and implications for Islamic education. Journal of Islamic Studies and Culture, 10(2), 44-60.

Santrock, J. W. (2022). Educational Psychology (7th ed.). New York: McGraw-Hill.

Sari, I. P., & Pratama, Y. A. (2022). Digital native dan tantangan guru PAI dalam merancang pembelajaran abad ke-21. Jurnal Pendidikan Islam, 11(2), 189-210.

Schunk, D. H. (2020). Learning Theories: An Educational Perspective (8th ed.). New York: Pearson.

Soleha, S. (2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran fikih: Upaya mempertahankan relevansi PAI di era digital. Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 7(2), 145-163.

Suhartini, A., & Akbar, M. (2023). Sinergi video interaktif dan Peer Instruction dalam pembelajaran PAI di madrasah: Sebuah kajian konseptual. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 20(1), 78-98.

Suryadi, A. (2023). Transformasi digital dalam pendidikan Islam: Peluang, tantangan, dan strategi implementasi. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 11(2), 89-110.

Syah, M. (2020). Psikologi Belajar. Jakarta: Rajawali Pers.

Tiana, ET, Fatmawati, RA, & Hertati, E. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya. Jurnal Pendidikan UNIGA, 19 (2), 322–337. https://doi.org/10.52434/jpu.v19i2.43007

Trilling, B., & Fadel, C. (2021). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. San Francisco: Jossey-Bass.

Vickrey, T., Rosber, K., Ginkel, M., & Bhatt, U. (2021). Research-based implementation of Peer Instruction: A literature review. CBE-Life Sciences Education, 14(1), es3.

Vygotsky, L. S. (dalam Santrock, J. W.). (2022). Educational Psychology. New York: McGraw-Hill.

Yusuf, M., Anwar, F., & Sari, D. (2022). Penerapan media digital dalam pembelajaran pendidikan agama di era pandemi: Tinjauan lintas jenjang. Jurnal Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 1(2), 112-130.

Zulfikar, T., & Mujiburrahman. (2022). Making sense of PAI curriculum reform in Indonesia: Challenges and opportunities in the digital age. Journal of Indonesian Islam, 16(1), 56-80.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.