



Peningkatan Semangat Belajar Fiqih Melalui Cooperative Learning Dan Media Interaktif

Increasing the Spirit of Learning Islamic Jurisprudence through Cooperative Learning and Interactive Media

Aftha Ifat Aini¹, Al Kautsar Shaf², Alfiah Ilmi Husnulloh³, Ardhi Nur Huda⁴, Deliana Putri⁵, Agus Susilo Saefullah⁶

E-mail Korespondensi : afthaifat609@gmail.com , alkautsarshaf@gmail.com,
alfiahilmihusnulloh050304@gmail.com, hudahasibuan10@gmail.com ,
delianaputri2463@gmail.com

Universitas Singaperbangsa Karawang

Info Article

| Submitted: 20 May 2025 | Revised: 23 June 2025 | Accepted: 26 June 2025

How to Cite : Aftha Ifat Aini, etc., "Peningkatan Semangat Belajar Fiqih Melalui Cooperative Learning Dan Media Interaktif", *EduGrows: Education and Learning Review*, Vol. 1, No. 1, 2025, P. 65-76.

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the cooperative learning method combined with interactive game media in increasing the enthusiasm for learning Fiqh subjects, especially the material on the principles of prayer in grade VII junior high school students. The background of this study is the uneven enthusiasm for learning students in learning Fiqh which is theoretical and does not involve active student participation. This study uses a qualitative approach with the classroom action research (CAR) method which is carried out in two cycles. The subjects of the study were grade VII students at SMP 'Abdan Syaquro Lampu Iman, with a total of 28 students. Data collection techniques were carried out through observation and documentation. The results of the study showed that the application of the cooperative learning method combined with interactive game media, such as Wordwall and Quizwhizzer, can create a more enjoyable, active, and collaborative learning atmosphere. This has a positive impact on increasing students' enthusiasm for learning, as indicated by increased activeness in discussions, enthusiasm in completing group assignments, and an increased sense of responsibility for the learning process. In conclusion, the integration of the cooperative learning method and interactive game media has proven effective in increasing the enthusiasm for learning Fiqh in grade VII students of SMP 'Abdan Syaquro Lampu Iman.

Keywords: Cooperative learning, Interactive games, Learning enthusiasm, Fiqh.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode *cooperative learning* yang dipadukan dengan media game interaktif dalam meningkatkan semangat belajar mata pelajaran Fiqih khususnya materi kaifiyat sholat pada siswa kelas VII SMP. Latar belakang penelitian ini adalah tidak meratanya semangat belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih yang bersifat teoritis dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di SMP 'Abdan Syaquro Lampu Iman, dengan jumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *cooperative learning* yang dipadukan dengan media game interaktif, seperti *Wordwall* dan *Quizwhizzer*, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, dan kolaboratif. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan semangat belajar siswa, yang ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan dalam diskusi, antusiasme dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta meningkatnya rasa tanggung jawab terhadap proses belajar. Kesimpulannya, integrasi metode *cooperative learning* dan media *game* interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar Fiqih pada siswa kelas VII SMP 'Abdan Syaquro Lampu Iman.

Kata Kunci: Cooperative learning, Game interaktif, Semangat belajar, Fiqih.



Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk generasi yang cerdas, berakhlak mulia, dan berakhlak mulia. Pendidikan Agama Islam mempunyai peranan penting, yakni membentuk pribadi peserta didik, terutama dalam hal menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual. Melalui pembelajaran agama, siswa tidak hanya dituntun untuk memahami ajaran-ajaran Islam secara teori, tetapi juga diarahkan untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain berperan penting dalam menjamin kelangsungan hidup manusia, pendidikan juga merupakan proses untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Oleh karena itu, manusia harus dididik agar dapat tumbuh menjadi manusia yang baik, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia berilmu dan terampil, sehat jasmani dan rohani, memiliki berkepribadian baik dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab sosial dan kebangsaan. **(mahrun)** Dengan demikian, pendidikan agama Islam menjadi pondasi utama dalam menciptakan siswa yang berakhlak mulia (Yeti Sri Maryanti, Agus Susilo Saefullah, 2025). Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran Fikih khususnya pada materi *kaifiyat sholat* mempunyai peranan penting sebagai media penanaman nilai-nilai agama dan pemahaman hukum Islam yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, pembelajaran fikih sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa, karena penyajiannya cenderung teoritis dan kurang melibatkan kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini berdampak pada tidak meratanya semangat belajar siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Ali, 2021).

Seperti yang terjadi di SMP IT 'Abdan Syakuro Lampu Iman, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa dari 26 siswa yang mengikuti pembelajaran *Kaifiyat Sholat*, hanya 24 siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Artinya, tingkat keberhasilan siswa mencapai angka sekitar 92%, sebuah angka yang hampir sesuai dengan target pembelajaran. Hal ini tentu tidak bisa dilepaskan dari pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan selama ini, yang kemungkinan besar masih bersifat satu arah (*teacher centered*), minim diskusi, dan belum mampu membangkitkan minat serta partisipasi siswa secara aktif dan merata.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut mampu menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu mengaktifkan peran siswa dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah metode *Cooperative Learning*, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Ali, 2021). Metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara

sosial, tetapi juga mendorong mereka untuk saling membantu dalam memahami materi.

Agar metode ini lebih menarik, diperlukan media pendukung yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang lekat dengan dunia digital. Media game interaktif menjadi alternatif menarik yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Dengan memadukan metode *Cooperative Learning* dan game interaktif, diharapkan proses pembelajaran Fiqih dapat berlangsung lebih efektif dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa (Hasanah & Himami, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan implementasi metode *Cooperative Learning* yang dipadukan dengan media game interaktif dalam pembelajaran Fiqih, serta dampaknya terhadap peningkatan semangat belajar siswa kelas VII SMP (Hermawan & Suharto, 2025).

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart mengemukakan bahwa model Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri sebagai model penelitian tindakan. Sistem ini terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (Pahleviannur, 2022). Proses ini berlangsung secara berulang dan bertahap, memungkinkan peneliti untuk terus mengevaluasi dan menyempurnakan tindakan berdasarkan hasil refleksi; ini memungkinkan mereka untuk membuat solusi yang efektif untuk masalah yang dihadapi secara kontekstual dan berkelanjutan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPIT 'Abdan Syakuro Lampu Iman yang berjumlah 25 orang. SMPIT 'Abdan Syakuro Lampu Iman berada di Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang (Saefullah, 2024).

Penelitian dilaksanakan selama dua kali pertemuan selama dua minggu, mulai pertemuan pertama pada hari Selasa, 22 April 2025, kemudian pada pertemuan kedua pada hari Selasa, 6 Mei 2025. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda sejumlah 20 soal dengan materi Kaifiyat Sholat pada mata Pelajaran Fiqih. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Penelitian dianggap berhasil apabila minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Dan Peneliti menerapkan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, yaitu jenis penelitian

yang fokus pada pengumpulan informasi dalam bentuk visual seperti foto dan video, serta catatan lapangan yang diambil selama proses pengamatan (Susilo, 2024).

Hasil dan pembahasan

SMPIT Abdan Syakuro Lampu Iman adalah sekolah menengah pertama berbasis Islam yang terletak di tengah perkotaan. Penyampaian dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama di sekolah yang kental dengan suasana religius, cenderung membosankan karena metode yang digunakan hanya berupa ceramah atau bersifat satu arah saja. Hal tersebut dapat mengurangi semangat belajar siswa, sehingga diperlukan variasi dalam metode pembelajaran (Susilo, 2024).

Peneliti melakukan penelitian di kelas VIII Andalusia sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan tahap prasiklus, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang dipadukan dengan media interaktif. Setelah itu, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu siklus 1. Pada pertemuan kedua, penyampaian pembelajaran dilakukan secara lebih kreatif dan bervariasi, yang kemudian diakhiri dengan pelaksanaan siklus 2. Dari rangkaian tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut.

Siswa	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
Siswa 1	95	90	100
Siswa 2	95	85	95
Siswa 3	90	90	100
Siswa 4	80	80	95
Siswa 5	65	65	80
Siswa 6	85	85	100
Siswa 7	75	75	90
Siswa 8	60	60	85
Siswa 9	80	75	75

Siswa 10	85	80	80
Siswa 11	85	85	100
Siswa 12	60	80	85
Siswa 13	90	95	100
Siswa 14	80	80	100
Siswa 15	85	85	95
Siswa 16	80	85	80
Siswa 17	75	80	85
Siswa 18	85	85	95
Siswa 19	60	70	95
Siswa 20	85	85	100
Siswa 21	80	85	95
Siswa 22	95	95	95
Siswa 23	80	85	100
Siswa 24	80	80	100
Siswa 25	90	90	95
Siswa 26	-	-	60

Prasiklus

Pada tes awal sebelum tindakan, sebanyak 21 dari 25 siswa (84%) mencapai nilai ≥ 75 . Rata-rata nilai kelas adalah 80. Meskipun sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan, masih terdapat 4 siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Kaifiyat Sholat belum sepenuhnya merata. Kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah rendahnya minat terhadap materi pelajaran yang disampaikan, sehingga mereka merasa tidak memiliki dorongan untuk terlibat secara aktif. Selain itu, metode pengajaran yang monoton, kurang interaktif, atau tidak sesuai dengan gaya belajar siswa juga dapat membuat mereka merasa bosan atau tidak tertarik untuk

berkontribusi. Faktor lain yang tak kalah penting adalah rasa tidak percaya diri, baik dalam menyampaikan pendapat maupun dalam mengerjakan tugas, yang membuat siswa cenderung memilih untuk diam dan tidak menonjolkan diri dalam kegiatan pembelajaran. Kombinasi dari faktor-faktor ini dapat menghambat keterlibatan siswa secara optimal dan berdampak pada hasil belajar mereka (Erikson Institute, 2016). Maka dari itu diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan peristiwa tersebut, peneliti memilih untuk menerapkan suatu metode pembelajaran sebagai upaya meningkatkan semangat belajar siswa (Sri Widoyoningrum, 2023). Metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran (Farias et al., 2009). Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan metode *Cooperative Learning*. Metode *Cooperative Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Selain bertujuan menyelesaikan permasalahan dalam memahami suatu konsep, model ini juga menanamkan rasa tanggung jawab serta pandangan bahwa setiap siswa memiliki tujuan yang sama dalam proses belajar (Ali, 2021). Dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* pembelajaran akan efektif dan berjalan sesuai dengan kemampuan peserta didik sebagai makhluk sosial yaitu makhluk yang tidak bisa berdiri sendiri, namun selalu membutuhkan kerjasama dengan orang lain untuk mempelajari gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan pelajaran yang mereka pelajari. Pembelajaran yang menggunakan *cooperative learning* tidak hanya bertujuan menanamkan siswa terhadap materi yang akan dipelajari namun lebih menekankan pada melatih siswa untuk mempunyai kemampuan sosial, yaitu kemampuan untuk saling bekerjasama, berkelompok dan bertanggung jawab terhadap sesama teman kelompok untuk mencapai tujuan umum kelompok (Nasir, et, 2023).

Selain itu, peneliti juga mengintegrasikan model *Cooperative Learning* dengan penggunaan media interaktif sebagai stimulus untuk meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media pembelajaran berperan dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggembirakan bagi siswa, sehingga dapat memperbarui motivasi mereka, memperkuat pemahaman konsep dalam pikiran siswa, serta menjadikan proses belajar lebih hidup dan bermakna (Burrahman & Faridy, 2021).

Siklus I

Setelah diterapkannya model *Cooperative Learning* yang divariasikan dengan media interaktif, siswa dikelompokkan dan diberikan tugas-tugas diskusi terkait tata cara salat, serta didampingi dengan tayangan video animasi sebagai media bantu. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 22 dari 25 siswa (88%) mencapai nilai ≥ 75 . Rata-rata nilai meningkat menjadi 88. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif, dan siswa mulai menunjukkan keterlibatan dalam berdiskusi dan mempraktikkan materi. Hal ini sesuai dengan tujuan dari metode *Cooperative Learning* dimana model pembelajaran *Cooperative Learning* dirancang dengan sejumlah tujuan utama yang saling berkaitan dan mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif. Salah satu tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar akademik melalui kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil, di mana mereka saling membantu dan bertanggung jawab terhadap pemahaman materi secara bersama. Tak kalah penting, metode ini juga difokuskan pada pengembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja dalam tim, memecahkan masalah secara kolektif, serta mengambil keputusan bersama. Dengan demikian, *Cooperative Learning* tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan sosial siswa yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata (Tabrani & Amin, 2023).

Pada siklus ini, sebagian besar siswa tampak antusias dalam berdiskusi dan menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap gerakan dan rukun salat. Namun, masih ditemukan beberapa kelompok yang kurang efektif dalam pengelolaan waktu diskusi, serta kurang mampu menjelaskan alasan di balik gerakan dan bacaan salat secara menyeluruh. Guru memberikan umpan balik langsung dan memperkuat penjelasan melalui pemutaran ulang video animasi yang relevan (Sakinah et al., 2024).

Refleksi siklus I menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan dalam pengelolaan kelompok dan peningkatan bimbingan guru agar siswa lebih mendalam dalam memahami makna dan syarat-syarat salat. Meskipun demikian, adanya peningkatan hasil evaluasi menandakan bahwa pendekatan ini membawa dampak positif dibandingkan kondisi prasiklus (Rahman et al., 2024).

Siklus II

Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan dalam struktur kelompok dan alokasi waktu diskusi. Guru lebih aktif dalam memberikan bimbingan dan penguatan terhadap materi yang masih sulit dipahami siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 25 dari 26 siswa (96%)

mencapai nilai ≥ 75 , dan rata-rata nilai naik menjadi 91. Proses diskusi berjalan lebih lancar dan siswa mampu menjelaskan serta mempraktikkan gerakan salat dengan lebih percaya diri.

Pada siklus ini, hampir seluruh siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok. Penggunaan media interaktif yang divariasikan dengan pendekatan kooperatif terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara mendalam, terutama pada bagian bacaan salat dan makna gerakan. Siswa lebih mandiri dalam belajar dan saling membantu dalam kelompok (Neti & Amini, 2021).

Refleksi menunjukkan bahwa strategi ini sangat efektif untuk pembelajaran praktik keagamaan. Hal yang perlu diperhatikan ke depan adalah penyediaan waktu khusus untuk refleksi pasca diskusi, serta kesempatan presentasi antarkelompok guna memperkuat pemahaman secara kolektif. Penggunaan media interaktif seperti Quizwhizzer secara signifikan menumbuhkan minat belajar siswa. Siswa merasa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang disertai dengan kuis interaktif. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Quizwhizzer dengan fitur umpan balik instan dan laporan kemajuan siswa berhasil menumbuhkan minat belajar secara signifikan (Susilo, 2024)

Penutup

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh : Kaifiyat Shalat di kelas 8 Andalusia di SMPIT Lampu Iman . Peningkatan hasil belajar terlihat dari naiknya rata-rata nilai siswa dan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada setiap siklus. Selain itu, penerapan model *Cooperative Learning* juga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, seperti keaktifan dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta kerja sama antar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan metode *Cooperative Learning* yang dipadukan dengan media game interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas VII di SMP IT 'Abdan Syakuro Lampu Iman. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari tahap prasiklus sebesar 80 dengan tingkat ketuntasan 84%, meningkat menjadi 82 dengan ketuntasan 88% pada siklus I, dan mencapai nilai

rata-rata 91 dengan ketuntasan 96% pada siklus II. Oleh karena itu, disarankan agar guru mata pelajaran Fiqih mempertimbangkan untuk mengintegrasikan metode pembelajaran kooperatif dan media digital interaktif dalam kegiatan belajar mengajar secara lebih konsisten. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara lebih menyenangkan dan mendalam, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif dan kerja sama antar siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan jurnal ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Bapak Agus Susilo Saefullah selaku dosen pengampu mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada rekan-rekan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan fasilitas penelitian, semangat, serta bantuan moral dan material selama proses penulisan jurnal ini.

Daftar Pustaka

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247-264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Burrahman, M., & Faridy, F. (2021). Analisis Penerapan Tata Cara Shalat yang Benar pada Santri TPA Geuceu Meunara Banda Aceh. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 252-267. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v1i2.1021>
- Erikson Institute. (2016). Technology and Young Children in the Digital Age. *Erikson Institute*, 1-5. <https://www.erikson.edu/wp-content/uploads/2018/07/Erikson-Institute-Technology-and-Young-Children-Survey.pdf>
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2009). Numerical solutions for non-Markovian stochastic equations of motion. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4). <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hermawan, M. R., & Suharto, Y. (2025). *MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR*

SISWA PADA MODEL. 5(2). <https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p140-149>

- Nasir, et, A. (2023). *Implementasi Pembelajaran Fiqih Ibadah dalam Meningkatkan kesadaran Ibadah*. 9, 356–363.
- Neti, E., & Amini, R. (2021). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Strategi Card Sort Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 150–153.
- Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In *Pradina Pustaka*.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12–24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>
- Saefullah, A. S. (2024). Ragam Penelitian Kualitatif Berbasis Kepustakaan Pada Studi Agama dan Keberagamaan dalam Islam. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 195–211. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1428>
- Sakinah, S., Wahyuni, N., Ali, Z. J., Amalia, S., & Nurhalisa, N. (2024). Pengabdian Masyarakat melalui Bimbingan Tata Cara Wudu, Shalat, dan Mandi Wajib bagi Siswa SDN 1 Dadakitan. *Samakta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 36–44. <https://doi.org/10.61142/samakta.v1i2.109>
- Sri Widoyoningrum, A. A. I. L. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0. *Sainsteknopak*, 7, 303–308.
- Susilo, A. S. (2024). Penerapan Program Tahqiq (Tahfidz, Qirā'Ah, Kitābah) Pada Pembelajaran Al-Qur'an Di Sdit Al-Hikmah Kota Cirebon. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, 3108–3122.
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213.
- Yeti Sri Maryanti, Agus Susilo Saefullah, A. A. (2025). Landasan Normatif Religius dan Filosofis Pada Pengembangan Metodologi Pendidikan Agama Islam. *Qolamuna: Keislaman Pendidikan, Literasi Dan Humaniora*, 1(2). <https://jurnal.qolamuna.id/index.php/JQ/article/view/128/30>

Biografi Singkat Penulis



Aftha Ifat Aini, lahir di Bekasi pada tahun 2004. penulis merupakan mahasiswi aktif semester 6 Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Singaperbangsa Karawang. Selama menempuh pendidikan, Penulis aktif dalam kegiatan kampus, baik akademik maupun non-akademik. Penulis pernah mengikuti berbagai kepanitiaan dan menjadi bagian dari Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Fakultas sebagai Staf Kemitraan. Pengalaman tersebut membentuk keterampilannya dalam komunikasi, kerja tim, dan menjalin relasi. Penulis memiliki semangat tinggi dalam mengembangkan diri secara berkelanjutan dan percaya bahwa proses belajar tidak hanya berasal dari kelas, tetapi juga melalui pengalaman organisasi dan interaksi sosial. penulis terus berkomitmen untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan bermanfaat bagi lingkungan sekitar.



Al Kautsar Shaf, lahir di Karawang pada 20 Februari 2004 telah lahir seseorang yang dilahirkan ke muka bumi untuk mewarnai dunia yang sebelumnya redup seseorang tersebut adalah penulis sendiri yang diberi nama oleh ayah dan ibunya, Al Kautsar Shaf. Penulis mengarungi masa indah sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Karawang, meskipun tidak ada basic keagamaan penulis nekat untuk meneruskan pendidikan nya pada jurusan Pendidikan Agama Islam di satu-satunya Universitas Negeri di kota industry Karawang (Unsika).



Alfiah Ilmi Husnulloh lahir pada tahun 2004 di Kabupaten Karawang Provinsi Jawa Barat. Menempuh pendidikan SD, MTs dan MA di Kabupaten Karawang, dan sekarang sedang menempuh pendidikan S1 nya di Universitas Singaperbangsa Karawang dengan Prodi Pendidikan Agama Islam. Badminton adalah olahraga yang sangat penulis sukai dari sejak kecil sampai pernah mengikuti beberapa perlombaan nya. Pengalamannya semasa SMA

pernah menjadi bagian dari Badan Pengurus Harian Osis MAN 1 Karawang dan aktif sebagai anggota di Forum Osis Jawa Barat, selain itu saat ini penulis sedang aktif di Unit Kegiatan Mahasiswa Gerakan Pramuka Unsika sebagai Sekertaris.



bermain alat musik.

Ardhi Nur Huda, Lahir di Pulogadung, Jakarta Timur, dari pasangan Hasibuan dan Muslimah, adalah mahasiswa aktif semester 5 di Universitas Singaperbangsa Karawang, Fakultas Agama Islam, Pendidikan Agama Islam. Penulis menempuh awal pendidikan di SD 07 Pulogadung lalu lanjut SMP 92 Jakarta dan SMA 45 Jakarta, Menerima penghargaan dari mengikuti olimpiade lomba kelereng 17 agustus. Penulis memiliki hobi mendengarkan musik dan



Deliana Putri lahir pada tanggal 24 Juni 2003. Ia aktif dalam dunia pendidikan. Saat ini, Penulis menjadi salah satu guru pengajar tahsin di PAUD Kenanga 1, tempat ia turut berkontribusi dalam membimbing anak-anak mengenal dan membaca Al-Qur'an. Penulis juga mendirikan dan mengelola lembaga les privat bernama langkah cerdas. Les privat ini hadir sebagai upaya mendampingi siswa dalam belajar secara personal dan menyenangkan dengan harapan setiap langkah belajar mereka dipenuhi kecerdasan dan semangat.