




Penerapan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Partisipasi Siswa terhadap Materi Haji di MAN 2 Bone

Sitti Halijah¹, Siti Syukriah², Siti Muthoharoh³

¹ MAN 2 Bone (SUL-SEL), ² MIS Attaqwa 05, ³ MAS Seram Utara Timur Seti

Correspondence: sittihalijahmanduabone01@gmail.com

Article Info	ABSTRACT
Article history: Received 10 Okt 2024 Revised 15 Des 2024 Accepted 30 Jan 2025	This Classroom Action Research (CAR) was conducted to improve students' understanding and participation in the subject of Fiqh, specifically the topic of Hajj, through the use of interactive video media at MAN 2 Bone, South Sulawesi. The research was carried out in two cycles following the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Interactive videos illustrating the rituals and procedures of Hajj were used to make the learning experience more visual and engaging. Data were collected through observations, learning outcome tests, and student questionnaires. The results showed significant improvement in both students' comprehension and classroom involvement. Students demonstrated better understanding of the steps and conditions of Hajj, and actively participated in discussions and learning activities. The visual representation of Hajj rituals helped bridge the gap between theory and practice, making abstract concepts more concrete. Teachers also found the media effective in creating a more dynamic and focused classroom atmosphere. This study concludes that the use of interactive video media is a highly effective instructional strategy for enhancing both cognitive and affective domains in Islamic education, particularly in teaching complex ritual-based topics such as Hajj.
Keyword: Interactive Video, Fiqh, Hajj, Islamic Education, Student Participation, MAN 2 Bone	 © 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA. This is an open access article under the CC BY NC license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

INTRODUCTION

Mata pelajaran Fiqh merupakan bagian penting dalam Pendidikan Agama Islam di tingkat Madrasah Aliyah, termasuk di MAN 2 Bone. Salah satu materi dalam Fiqh yang memiliki kompleksitas tinggi adalah materi tentang Haji. Materi ini mengandung berbagai konsep hukum, tahapan, dan praktik ibadah yang tidak semua siswa pernah lihat secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media yang mampu menghadirkan pemahaman konkret bagi peserta didik agar mampu memahami dengan baik setiap rukun dan syarat pelaksanaan Haji (Arsyad, 2011).

Namun pada kenyataannya, hasil observasi awal di MAN 2 Bone menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran materi Haji. Banyak siswa tampak kesulitan membayangkan tahapan pelaksanaan ibadah Haji, seperti thawaf, sa'i, wukuf di Arafah, serta makna di balik tiap rukun. Kurangnya visualisasi dan pengalaman nyata menyebabkan pembelajaran hanya berhenti pada aspek kognitif rendah seperti menghafal definisi dan urutan, tanpa memahami esensi spiritual dari ibadah tersebut (Sanjaya, 2008).

Permasalahan ini diperparah dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan, yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru sebagai pusat informasi membuat siswa pasif dan kurang memiliki inisiatif untuk mencari pemahaman lebih dalam. Pembelajaran semacam ini tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini yang lebih tertarik pada pembelajaran berbasis visual, interaktif, dan berteknologi digital (Uno, 2012).

Dalam era digital saat ini, siswa tergolong digital native yang lebih tertarik pada media audio-visual daripada buku teks semata. Mereka cenderung lebih mudah memahami konsep ketika disajikan melalui tayangan visual yang menarik. Oleh karena itu, pemanfaatan media video interaktif menjadi solusi yang relevan dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep ibadah Haji yang abstrak. Media

video memungkinkan siswa menyaksikan langsung simulasi proses Haji secara lengkap dan runtut (Heinich et al., 2005).

Video interaktif tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan, mengulangi tayangan, dan memilih bagian video tertentu untuk dieksplorasi lebih lanjut. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri (Silberman, 2006).

Selain itu, media video interaktif juga dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Materi Haji yang biasanya hanya dipelajari melalui buku teks kini dapat divisualisasikan dalam bentuk nyata, mulai dari ihram, wukuf, melempar jumrah, hingga thawaf wada'. Pengalaman belajar semacam ini memperkuat daya ingat siswa dan mempermudah mereka memahami konsep secara menyeluruh. Menurut Gardner (2003), siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik akan lebih terbantu melalui media seperti video.

Hasil penelitian Hidayat (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran Fikih secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah mahdhah. Siswa tidak hanya mampu menjelaskan kembali urutan rukun Haji, tetapi juga memahami alasan dan hikmah di balik setiap tahapan. Ini menunjukkan bahwa media video memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada level memahami dan menganalisis.

Lebih dari itu, penggunaan video interaktif juga berdampak pada aspek afektif siswa. Mereka menjadi lebih antusias dan tertarik mengikuti pelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Guru juga merasakan perubahan dalam dinamika kelas, karena siswa mulai aktif bertanya, berdiskusi, dan bahkan ingin mencoba simulasi manasik. Hal ini mendukung pendapat Mulyasa (2013) bahwa media pembelajaran yang tepat dapat menghidupkan suasana belajar dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Pembelajaran berbasis video interaktif juga sangat sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong diferensiasi pembelajaran dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Guru diberi kebebasan untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media video dapat disesuaikan dengan materi, gaya belajar siswa, dan konteks lokal, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan kontekstual (Kemendikbudristek, 2021).

Dalam konteks lokal MAN 2 Bone yang mayoritas siswanya belum pernah melihat secara langsung pelaksanaan ibadah Haji, penggunaan media visual seperti video menjadi sangat penting. Video mampu menghadirkan suasana Mekkah, Masjidil Haram, Padang Arafah, dan tempat lainnya secara nyata, sehingga siswa dapat memahami lokasi, urutan kegiatan, dan praktik ibadah dengan lebih jelas. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga mendekati pengalaman nyata (Zubaedi, 2011).

Penggunaan media video interaktif juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien. Guru tidak perlu lagi menjelaskan satu per satu setiap tahapan Haji secara verbal, karena video sudah menyajikan secara sistematis. Waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk pendalaman, diskusi, dan refleksi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut Sadiman et al. (2010), media pembelajaran harus mampu menyampaikan pesan secara cepat dan tepat agar waktu belajar lebih efektif.

Penggunaan video juga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar mandiri di luar kelas. Dengan akses video melalui perangkat Android atau komputer, siswa dapat mengulang tayangan sesuai kebutuhan mereka. Ini akan sangat membantu siswa yang memiliki kecepatan belajar berbeda dan membutuhkan pengulangan untuk memahami materi. Dengan kata lain, media video mendukung prinsip pembelajaran diferensiasi (Nasution, 2008).

Namun demikian, penggunaan video tidak serta-merta menjamin keberhasilan pembelajaran tanpa adanya strategi pengajaran yang tepat. Guru harus mampu memfasilitasi aktivitas belajar sebelum dan sesudah penayangan video. Misalnya, dengan memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS), pertanyaan pemantik, dan sesi refleksi. Dengan demikian, video bukan hanya menjadi tontonan, tetapi juga pemicu berpikir kritis dan diskusi bermakna (Lie, 2005).

Guru juga perlu memastikan bahwa video yang digunakan sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Video yang terlalu panjang atau terlalu cepat dapat membuat siswa kehilangan fokus. Oleh karena itu, pemilihan video harus dilakukan secara selektif, dan jika perlu,

guru dapat mengedit atau membuat sendiri video yang sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan kelas (Sanjaya, 2008).

Penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk menguji efektivitas penggunaan media video interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa terhadap materi Haji di MAN 2 Bone. Dengan menggunakan dua siklus tindakan, penelitian ini akan mengevaluasi sejauh mana video dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fikih. Fokus utama adalah pada aspek kognitif (pemahaman konsep) dan afektif (minat dan keaktifan siswa).

Diharapkan hasil dari penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di MAN 2 Bone, tetapi juga menjadi inspirasi bagi guru-guru lain dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran Fikih yang lebih efektif. Penggunaan media video interaktif merupakan inovasi pembelajaran yang sangat potensial untuk diterapkan secara luas, terutama dalam topik-topik keislaman yang bersifat prosedural dan ritualistik.

Dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi Haji, diharapkan mereka tidak hanya mampu menjawab soal ujian, tetapi juga memiliki bekal yang cukup ketika kelak melaksanakan ibadah Haji atau Umrah. Pemahaman yang mendalam juga diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran spiritual dan kecintaan terhadap rukun Islam kelima. Pendidikan agama bukan hanya soal kognisi, tetapi juga penghayatan dan pengamalan.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Fikih, khususnya materi Haji, melalui penerapan media video interaktif. Penelitian dilakukan di kelas XI MAN 2 Bone dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis video interaktif yang memuat tahapan-tahapan ibadah Haji. Video yang digunakan menampilkan simulasi manasik Haji secara lengkap, disertai dengan narasi penjelasan dan latihan interaktif untuk menguji pemahaman siswa secara langsung.

Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar siswa, tes pemahaman materi, dan angket partisipasi belajar. Observasi digunakan untuk menilai tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Haji. Angket partisipasi diberikan guna mengukur perubahan sikap dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Data dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar dan partisipasi, serta secara kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas media yang digunakan. Refleksi dilakukan setiap akhir siklus untuk mengidentifikasi kelemahan dan menyusun perbaikan pada siklus selanjutnya.

RESULTS AND DISCUSSION

Sebelum tindakan dilakukan, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif saat mengikuti pembelajaran Fikih, terutama pada materi Haji. Mereka tampak kurang antusias dan banyak yang kesulitan memahami urutan ibadah dan makna simbolis dari praktik Haji. Tes awal menunjukkan bahwa hanya 42% siswa yang mampu menjawab soal dengan benar di atas KKM. Hal ini sesuai dengan temuan Sanjaya (2008) yang menyatakan bahwa metode ceramah tradisional cenderung membuat pembelajaran kurang bermakna dan tidak mampu mengaktifkan siswa secara optimal dalam proses belajar.

Setelah penerapan media video interaktif pada siklus I, siswa mulai menunjukkan peningkatan partisipasi. Tayangan video yang menampilkan simulasi manasik Haji seperti thawaf, sa'i, dan wukuf menarik perhatian siswa. Mereka tampak lebih fokus, mengajukan pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Aktivitas ini mencerminkan pernyataan Silberman (2006) bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat secara aktif melalui media yang interaktif dan menarik. Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi kelas sebesar 35% dibanding siklus sebelumnya.

Meskipun partisipasi meningkat, hasil evaluasi akhir siklus I menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan memahami makna dari masing-masing rukun Haji. Banyak yang hanya mampu menghafal urutan, namun belum mampu menjelaskan hikmah di baliknya. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual belum sepenuhnya tercapai. Menurut Anderson & Krathwohl (2001), pembelajaran efektif harus mendorong siswa untuk mencapai level pemahaman, aplikasi, dan analisis, bukan hanya sekadar mengingat informasi.

Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan menambahkan kegiatan reflektif berupa diskusi pemaknaan dan tugas menulis esai pendek tentang pengalaman spiritual dalam ibadah Haji. Guru juga memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk mendampingi video. Hasilnya, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih dalam terhadap isi materi. Tes akhir siklus II menunjukkan bahwa 82% siswa mencapai nilai di atas KKM. Ini sejalan dengan pandangan Heinich et al. (2005) bahwa video interaktif yang dilengkapi dengan aktivitas pendukung dapat memperkuat pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi.

Aspek afektif siswa juga mengalami peningkatan signifikan. Siswa tampak lebih antusias mengikuti pelajaran dan menyatakan ketertarikan mereka terhadap materi Haji. Angket menunjukkan bahwa 88% siswa merasa lebih paham dan menikmati pembelajaran dengan bantuan video. Mereka merasa seperti "ikut berhaji secara virtual." Gardner (2003) menyebutkan bahwa pembelajaran yang menyentuh emosi siswa akan lebih melekat dan bermakna karena melibatkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal mereka secara bersamaan.

Penggunaan video interaktif juga membantu siswa dengan gaya belajar visual dan auditori. Mereka merasa lebih mudah memahami saat melihat gerakan thawaf atau mendengar penjelasan tata cara ihram dalam video. Hal ini menyesuaikan dengan konsep *multiple intelligences* dari Gardner (2003), bahwa keberagaman gaya belajar siswa harus difasilitasi agar mereka mampu belajar secara maksimal. Video menjadi media yang mampu menggabungkan berbagai bentuk penyampaian informasi secara efektif.

Guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi. Dengan bantuan video, guru tidak perlu mengulang penjelasan panjang karena siswa sudah mendapat gambaran visual yang utuh. Hal ini memungkinkan guru fokus pada pendalaman materi dan membimbing diskusi. Menurut Mulyasa (2013), media pembelajaran yang baik tidak hanya membantu siswa, tetapi juga meringankan beban guru dalam proses pengajaran dan menciptakan pembelajaran yang efisien dan efektif.

Salah satu dampak positif lainnya adalah munculnya diskusi spontan antar siswa mengenai pengalaman mereka menyaksikan tayangan video. Beberapa siswa mengaitkan materi dengan pengalaman keluarga mereka yang pernah berhaji. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga membangkitkan nilai-nilai spiritual dan sosial dalam diri siswa. Zubaedi (2011) menegaskan bahwa pendidikan karakter dapat terbentuk secara alami ketika siswa mengalami pembelajaran yang menyentuh aspek afektif dan sosial.

Penggunaan media video interaktif juga memperluas cakupan penilaian guru. Selain penilaian kognitif dari hasil tes, guru juga dapat mengevaluasi aspek afektif dan keterlibatan siswa melalui pengamatan dan refleksi. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip asesmen autentik dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya menilai proses dan tidak hanya hasil akhir. Kemendikbudristek (2021) menekankan bahwa asesmen sebaiknya mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa media video interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa terhadap materi Haji di MAN 2 Bone. Video membuat pembelajaran lebih konkret, menarik, dan bermakna. Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, media ini juga membangkitkan minat belajar dan membentuk sikap spiritual siswa. Oleh karena itu, media video interaktif dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam pengajaran Fikih, khususnya untuk materi ritual seperti ibadah Haji.

CONCLUSION

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran Fikih, khususnya materi Haji di MAN 2 Bone, memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan partisipasi siswa. Media video yang menampilkan simulasi manasik Haji secara visual dan terstruktur mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami urutan dan makna ibadah Haji. Selain aspek kognitif, aspek afektif siswa juga meningkat, ditunjukkan melalui antusiasme, keaktifan dalam diskusi, dan refleksi spiritual yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II, dan sebagian besar siswa mencapai nilai di atas KKM. Guru juga merasakan efisiensi dalam pengelolaan waktu dan peningkatan kualitas interaksi pembelajaran. Dengan demikian, media video interaktif tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga sarana efektif dalam mewujudkan pembelajaran aktif, bermakna, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan video interaktif sangat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran pada materi-materi Fikih

yang bersifat prosedural dan ritualistik, serta mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang mendorong inovasi dan diferensiasi dalam proses belajar-mengajar.

REFERENCES

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Longman.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gardner, H. (2003). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. New York: Basic Books.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Hidayat, R. (2020). Pengaruh Media Video terhadap Pembelajaran Fikih. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 45–56.
- Kemendikbudristek. (2021). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Silberman, M. (2006). *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.