

**STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

Nailul Ulah Al Chumairoh Machfud
Universitas Sunan Giri Surabaya
email: naymachfud@gmail.com,

Ade Nur Isnaini
Universitas Sunan Giri Surabaya
e-mail: adecyisnaini@gmail.com ,

Khoirul Bariyyah
Universitas Sunan Giri Surabaya
e-mail: bariyyahkhairul56@gmail.com

Abstract: This study aims to analyse the strategy of using interactive multimedia-based learning media in improving students' critical thinking in Fiqh learning subjects at Madrasah Aliyah Unggulan Nur Al-Jadid Waru Sidoarjo. This research uses a qualitative approach, data collection methods using interviews, observation and documentation, descriptive analysis. The results showed that the use of interactive multimedia is able to create a more interesting and interactive learning environment, thus motivating students to be more active in the learning process. This interactive multimedia provides a variety of visual and audio resources that support the understanding of complex Fiqh concepts. Through this method, students can more easily understand and analyse the material, as well as engage in discussion and critical problem solving. The research data showed a significant improvement in students' critical thinking skills after the implementation of this strategy, which was evident in their ability to identify problems, analyse arguments and devise solutions based on Fiqh principles. Thus, the use of interactive multimedia-based learning media is proven effective in improving the quality of learning and students' critical thinking skills in Fiqh subjects.

Keywords: learning media, interactive multimedia, and fiqh learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terus meningkat pada saat ini menimbulkan banyak perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia

termasuk pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang krusial dalam kehidupan manusia, sehingga dapat dijadikan perbedaan bagi manusia dengan makhluk hidup lainnya. Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam kemajuan manusia. Di dalam dunia pendidikan akan timbul tantangan baru seiring dengan perkembangan zaman, karena sistem pendidikan nasional secara prinsip selalu diperbarui sesuai dengan tuntutan dan kemajuan baik secara lokal maupun nasional¹.

Metode pembelajaran saat ini mengedepankan kolaborasi dan komunikasi yang baik antara anggota kelompok. Sering kali setiap anggota kelompok harus berfikir kritis dan kreatif agar mampu menyelesaikan tugas dalam batas waktu yang ditentukan. Dalam setiap aktivitasnya, pembelajaran kooperatif setara dalam pengembangan keempat keterampilan (*creative, collaborative, communicative, dan critical thinking*)².

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaan media pembelajaran secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan³.

Pengertian digital adalah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan akal dan alat, sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindra dan otak manusia. Pendidikan merupakan sebuah kata yang familiar dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan

¹ Elok Nawangsih and Ghufuran Hasyim Achmad, 'Hakikat Manusia Dalam Konteks Pendidikan Islam', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.2 (2022), 3034–44.

² Sigit Setyawan, *No Title*, ed. by Cicila Heni, 1st edn (Yogyakarta, 2023).

³ Arsyad A, 'Media Pembelajaran', 2011, 23–35.

diartikan sebagai upaya sadar dan tepat yang ditujukan untuk mencapai cara hidup yang unggul. Pendidikan terkait erat dengan setiap perubahan yang terjadi, baik sebagai elemen pergantian peristiwa individu maupun siklus sosial dalam skala yang lebih luas⁴.

Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat mengatasi beberapa hambatan bagi peserta didik yang memiliki daya abstraksi rendah. Pada aplikasinya media tersebut dapat menyampaikan pesan dalam bentuk grafik, teks, suara, dan video. Pengemasan materi pembelajaran dalam bentuk tayangan-tayangan audiovisual mampu merebut 90% saluran masuknya pesan-pesan atau informasi kedalam jiwa manusia yaitu lewat mata dan telinga. Media audio visual mampu membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat walaupun sedikit atau hanya sekali ditayangkan. Atau secara umum orang akan ingat 85% dari apa yang mereka lihat dari suatu tayangan setelah 3 jam kemudian, dan 65% setelah 3 hari kemudian. Oleh karena itu media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif akan memudahkan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran.

Multimedia Interaktif merupakan bentuk kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas, sehingga informasi yang disampaikan akan mudah diserap dan dipahami. media interaktif dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya antara lain mempunyai kemudahan navigasi atau dengan kata lain dirancang sesederhana mungkin sehingga pengguna dapat dengan mudah mempelajarinya. Mempunyai kandungan pengetahuan dan informasi yang jelas sehingga dapat mengintegrasikan pengetahuan

⁴ Annisa Mardhatillah and others, 'Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sma Muhammadiyah Tanah Grogot', *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 2.1 (2022), 1-17.

dengan keterampilan. Pada tampilannya dapat menarik minat belajar sehingga dapat memberikan pembelajaran yang diinginkan.

Kemampuan berpikir kritis adalah suatu keahlian yang dimiliki oleh setiap individu untuk mengkaji ide atau konsep secara lebih mendalam guna mencapai pemahaman yang lebih tepat dengan mempertimbangkan bukti-bukti yang relevan. Sehubungan dengan perkembangan jaman yang semakin maju, menuntut siswa untuk mampu berpikir kritis menghadapi perubahan yang terjadi. Kemampuan berpikir kritis bertujuan memperlancar paradigma pembelajaran saat ini.

Kemampuan berpikir kritis merupakan aspek penting dalam pembentukan pengetahuan siswa. Berpikir kritis mendorong siswa untuk melakukan penalaran yang mendalam dalam memperoleh pemahaman. Tujuan dari berpikir kritis adalah untuk mengevaluasi suatu pendapat atau ide dengan seksama. Siswa perlu mengutamakan upaya berpikir secara aktif untuk menganalisis dan menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran⁵.

Pembelajaran berbasis multimedia yakni pembelajaran yang menggunakan teknologi interaktif, seperti kuis online, simulasi, atau platform diskusi daring (dalam jaringan), hal tersebut dilakukan karena untuk meningkatkan interaksi dan berpikir kritis siswa terhadap mata Pelajaran fiqih. Keadaan di sekolah MA Unggulan Nur Al Jadid Waru Sidoarjo pada saat pembelajaran *fiqih* siswa didalam kelas merasah jenuh. Saat proses pembelajaran dikelas siswa kurang antusias dan kurangnya minat belajar. Maka pembelajaran berbasis multimedia dilakukan agar

⁵Inandhi Trimahesri and Agustina Tyas Asri Hardini, 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Realistic Mathematics', *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2.2 (2019), 111-20.

siswa memiliki rasa antusias dan dapat berpikir secara kritis terhadap pembelajaran dikelas dengan maksimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang strategi penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan berpikir kritis siswa pada mata pembelajaran Fiqih MA. Unggulan Nur Al-Jadid. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah wawancara mendalam dengan guru-guru yang terlibat dalam mengajar mata Pelajaran Fiqih dan beberapa siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran serta sekaligus untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Wawancara dilakukan secara *face-to-face* untuk memperoleh wawasan yang mendalam tentang pandangan, pengalaman, dan pemahaman para informan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan berpikir kritis siswa untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, observasi langsung juga dilakukan di lingkungan sekolah untuk mengamati penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. Data yang terkumpul dari wawancara dan observasi kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yaitu analisis tematik. Lokasi penelitian ini dilakukan di sekolah MA. Unggulan Nur Al-Jadid. Jumlah informan yang terlibat dalam penelitian ini meliputi 1 guru fiqih dan 15 siswa yang dipilih secara terarah berdasarkan pengalaman mereka dalam pembelajaran dan aktivitas lingkungan di sekolah. Melalui pendekatan kualitatif ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam tentang strategi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan berpikir kritis siswa pada mata pembelajaran Fiqih MA Unggulan Nur Al-Jadid

PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Pengertian strategi penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam dunia pendidikan seringkali kita menemui berbagai istilah, termasuk salah satunya adalah strategi pembelajaran. Untuk memahami lebih jauh tentang asal-usul dan makna dibalik strategi pembelajaran ini, mari kita jelaskan. Istilah "strategi" awalnya berasal dari bidang kemiliteran, di mana digunakan untuk merujuk pada berbagai taktik, metode, dan cara yang digunakan untuk memenangkan pertempuran atau konflik yang dihadapi. Dengan memahami asal-usulnya, kita dapat lebih mudah menangkap makna dan pemaknaan strategi pembelajaran dalam konteks pendidikan ⁶. Strategi dapat dimaksud sebagai suatu susunan yang memuat rangkaian latihan-latihan yang tersurat, yang kemudian direncanakan sedemikian rupa sehingga layak untuk mencapai sasaran pembelajaran. Strategi pembelajaran terdiri dari semua bagian materi dan strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Multimedia adalah suatu sarana (media) yang didalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, grafik, animasi, video maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi. Kata multimedia itu sendiri berasal dari kata multi (bahasa latin) yang berarti banyak dan kata media (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu atau dengan kata lain

⁶ Riska Amalia and others, 'Penerapan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran UMKM Studi Kasus Batik Tedjo', *Jurnal Manuhara : Pusat Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 2.1 (2023), 295-301.

media juga berarti sebagai perantara⁷. Sedangkan menurut Rayandra Asyhar multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran⁸.

Multimedia sendiri harus bersifat melibatkan seluruh komponen untuk aktif, dalam pembelajaran komponen-komponen tersebut adalah pendidik sebagai penyaji dan peserta didik sebagai penerima. Selain itu multimedia dalam penyajiannya menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami, dalam pengoperasiannya multimedia harus bersifat responsif dengan kemudahan navigasi terhadap perintah-perintah yang diinginkan atau dengan kata lain terdapat tautan (link).

Pada aspek tampilan, multimedia bersifat tidak membosankan sehingga mudah untuk dipahami. Penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, projected still media maupun projected motion bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multimedia. Pada awal 90-an, konsep multimedia berkembang menjadi suatu pengintegrasian lebih dari satu media yang terdiri dari teks, grafik, suara, video, animasi dimana peserta didik dapat mengendalikan penyampaian dari elemen-elemen multimedia yang beragam. Peranan multimedia menjadi sangat penting dimasa sekarang, peningkatan antar muka *text-only* minimalis dan menghasilkan keuntungan yang memuaskan dengan mencari dan menarik perhatian dan ketertarikan. Karena media-media tersebut dirancang untuk saling melengkapi sehingga keseluruhan sistem

⁷ Nukke Deliany, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati, 'Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Educare*, 2019, 90-97.

⁸ Fatikh Inayahtur Rahma, 'Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter Dengan Multimedia Interaktif Kelas IV Di SDI Wahid Hasyim Bangil', *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 13.1 (2018), 91-95.

menjadi berdaya guna dan tepat guna. Dengan multimedia, ingatan terhadap informasi akan lebih kuat. Menurut Kustandi mengatakan bahwa "Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media yaitu menggunakan audio, video, grafis, dan lain sebagainya". Selanjutnya menurut Daryanto mengatakan "Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya".

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah kombinasi beberapa media (audio, video, grafis) yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Interaktif dalam bahasa Indonesia merupakan kata sifat, berasal dari kata interaksi. Dalam kamus besar bahasa Indonesia definisi interaksi adalah hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, dan antar hubungan. Media pembelajaran interaktif memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar dan pelaksanaan belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan waktu masing-masing. Dengan modul atau paket pembelajaran berbantuan komputer, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, waktu, dan kecepatan masing-masing. Sifat manipulatif media dapat menampilkan objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan atau kreativitas peserta didik, misalnya diubah ukuran, kecepatan, warna, serta dapat diulang-ulang.

Dalam pembelajaran fiqh, penggunaan multimedia interaktif dengan model tutorial memiliki banyak manfaat dan alasan yang

mendukung penerapannya. Berikut adalah beberapa alasan mengapa multimedia interaktif dengan model tutorial bisa digunakan dalam pembelajaran *fiqh*:

1. Meningkatkan pemahaman materi: multimedia interaktif, seperti video, animasi, dan simulasi, dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Misalnya, penjelasan tentang gerakan dalam shalat atau tata cara wudhu bisa lebih mudah dipahami dengan video tutorial daripada hanya teks atau gambar statis.
2. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: model tutorial memungkinkan siswa belajar secara mandiri di waktu dan tempat yang mereka pilih. Ini sangat membantu bagi siswa yang memiliki jadwal yang padat atau berada di lokasi yang jauh dari institusi pendidikan.
3. Menarik minat dan motivasi siswa: penggunaan multimedia interaktif seringkali lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Efek visual dan audio yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *fiqh*.
4. Mengakomodasi berbagai gaya belajar: setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Multimedia interaktif dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar ini, sehingga setiap siswa bisa belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.
5. Memberikan umpan balik langsung: model tutorial sering kali dilengkapi dengan kuis interaktif atau latihan yang memberikan umpan balik langsung. Hal ini membantu siswa untuk segera mengetahui apakah mereka telah memahami materi dengan benar atau perlu mengulang kembali bagian tertentu.

6. Menghemat waktu pengajaran: dengan adanya tutorial interaktif, guru dapat menghemat waktu pengajaran di kelas untuk hal-hal yang lebih mendalam atau diskusi. Siswa bisa mempelajari dasar-dasar materi melalui tutorial terlebih dahulu, sehingga saat di kelas bisa langsung berfokus pada pemahaman yang lebih mendalam.
7. Menyediakan akses ke sumber belajar yang beragam: multimedia interaktif memungkinkan integrasi berbagai sumber belajar, seperti e-book, jurnal, artikel, dan referensi lainnya, yang bisa diakses langsung oleh siswa. Ini memperkaya bahan ajar dan memperluas pengetahuan siswa.

Dengan alasan-alasan tersebut, penerapan multimedia interaktif dengan model tutorial dalam pembelajaran *fiqh* dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman materi, motivasi belajar, maupun efisiensi pengajaran.

Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar mampu membimbing diri sendiri. Untuk meningkatkan kemampuan siswa tentang cara belajar mandiri dan menerapkannya pada masing-masing *Computer Based Instruction* (CBI) yang sedang dipelajari⁹. Sistem pembelajaran juga dapat diartikan sebagai contoh kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh pendidik secara logis, sebagaimana ditunjukkan oleh kualitas siswa, kondisi sekolah, iklim umum dan target pembelajaran tertentu yang direncanakan. digunakan oleh guru untuk

⁹ Yami Noverdika, 'Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang', *Jurnal Literasiologi*, 5.1 (2021).

mengarahkan aktivitas siswa ke arah tujuan yang ingin dicapai. Seorang instruktur yang layak kapan pun siap untuk menggunakan metode (teknik) yang berbeda secara sukses dan mahir untuk mencapai tujuan. Adapun Indikator strategi pembelajaran penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai berikut:

- a. Power point: power point adalah aplikasi presentasi yang digunakan untuk berbagai keperluan presentasi, antara lain kursus, seminar, dan lain-lain. Media yang memudahkan penyampaian informasi, dengan tampilan yang kreatif dan inovatif adalah power point. Dengan adanya aplikasi ini memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas dan prestasi akademik¹⁰
- b. Bahan ajar pembelajaran: bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang isi materinya dimuat dalam bentuk elektronik yaitu bisa berupa audio, audio visual, ataupun berupa multimedia interaktif. Mengacu pada pengertian bahan ajar sebelumnya, bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi yang disusun secara runut dan sistematis serta menampilkan kebutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran yang diramu dalam interaktif multimedia. Beberapa bahan ajar yang termasuk ke dalam bahan ajar elektronik adalah meliputi buku seperti e-book, majalah elektronik atau disebut sebagai *e-magazine*, CD/DVD multimedia interaktif, model flash atau slide interaktif, *e-learning*, dan lain-lain. Materi ajar elektronik adalah materi tayangan yang isinya terkandung dalam

¹⁰ Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi and others, 'Pemanfaatan Media Power Point Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pai Peserta Didik Di Upt Sd Negeri 224 Gresik', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.1 (2023), 1457-69

struktur elektronik, baik berupa bunyi, media umum, atau media interaktif. Mengacu pengertian materi ajar sebelumnya, materi ajar elektronik adalah sekumpulan materi yang disusun secara masuk akal dan metodis serta menunjukkan persyaratan kemampuan yang akan didominasi siswa dalam pengalaman pendidikan yang tergabung dalam media campuran interaktif. Beberapa materi ajar yang dimaksud dengan materi ajar elektronik antara lain berupa buku, misalnya buku digital, majalah elektronik atau disebut dengan *e-magazine*, media multimedia interaktif CD/DVD, model flash atau slide interaktif, *e-learning*, dan lain-lain

- c. Media pembelajaran: media pembelajaran adalah istilah yang berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium," yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* memberikan definisi media sebagai segala objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibicarakan-instrumen yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar.
- d. Evaluasi: evaluasi, yang pada dasarnya berarti penilaian, melibatkan proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat penting untuk membentuk alternatif keputusan. Dalam konteks evaluasi, diperlukan berbagai informasi atau data yang terkait dengan objek yang sedang dievaluasi¹¹.

¹¹ Abdul Rokhim and Siti Lailatul Rohmah, 'Pembuatan Aplikasi Mobile Pembelajaran Adab Dan Do'A Menggunakan Metode Addie', *Spirit*, 12.1 (2020).

B. Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir menurut Plato adalah berbicara dalam hati. “Berpikir adalah meletakkan hubungan antara bagian-bagian pengetahuan kita”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berpikir artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Proses berpikir itu pada pokoknya ada tiga langkah, yaitu: pembentukan pengertian, pembentukan pendapat, dan penarikan kesimpulan. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat di perlukan untuk kehidupan, pekerjaan, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir yang diawali dan diproses oleh otak kiri. “Berpikir kritis telah lama menjadi tujuan pokok dalam pendidikan sejak 1942. Penelitian dan berbagai pendapat tentang hal itu, telah menjadi topik pembicaraan dalam sepuluh tahun terakhir ini”. Berpikir kritis merupakan salah satu proses berpikir tingkat tinggi yang dapat digunakan dalam pembentukan sistem konseptual siswa¹². Menurut Robert Ennis, “Berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan”. Dalam penalaran dibutuhkan kemampuan berpikir kritis atau dengan kata lain kemampuan berpikir kritis merupakan bagian dari penalaran. Berpikir kritis adalah berpikir dengan baik dan merenungkan atau mengkaji tentang proses berpikir orang lain. John Dewey mengatakan, “bahwa sekolah harus mengajarkan cara berpikir yang benar pada anak-anak”. Kemudian beliau mendefenisikan berpikir kritis (*critical thinking*), yaitu: “Aktif, gigih, dan pertimbangan yang cermat mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan apapun yang diterima dipandang dari

¹² Wira Suciono, *Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik Dan Efikasi Diri)* (Penerbit Adab, 2021).

berbagai sudut alasan yang mendukung dan menyimpulkannya.” Sementara Vincent Ruggiero mengartikan berpikir sebagai, “Segala aktivitas mental yang membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan atau memenuhi keinginan untuk memahami: berpikir adalah sebuah pencarian jawaban, sebuah pencapaian makna.” Dari beberapa pendapat para ahli tentang definisi berpikir kritis di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis (*critical thinking*) adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi. Untuk memahami informasi secara mendalam dapat membentuk sebuah keyakinan kebenaran informasi yang didapat atau pendapat yang disampaikan. Proses aktif menunjukkan keinginan atau motivasi untuk menemukan jawaban dan pencapaian pemahaman

C. Komponen Berpikir Kritis

Brookfield mendefinisikan lima aspek dan empat komponen berpikir kritis. Menurutnya, berpikir kritis terdiri dari aspek-aspek, yaitu :

1. Berpikir kritis adalah aktivitas yang produktif dan positif
2. Berpikir kritis adalah proses bukan hasil,
3. Perwujudan berpikir kritis sangat beragam tergantung dari konteksnya,
4. Berpikir kritis dapat berupa kejadian yang positif maupun negatif, dan
5. Berpikir kritis dapat bersifat emosional dan rasional.

Sedangkan komponen berpikir kritis, yaitu:

1. Identifikasi dan menarik asumsi adalah pusat berpikir kritis,
2. Menarik pentingnya konteks adalah penting dalam berpikir kritis,

3. Pemikir kritis mencoba mengimajinasikan dan menggali alternatif, dan
4. Mengimajinasikan dan menggali alternatif akan membawa pada skeptisisme reflektif.

D. Karakteristik Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis mencakup seluruh proses mendapatkan, membandingkan, menganalisa, mengevaluasi, internalisasi dan bertindak melampaui ilmu pengetahuan dan nilai-nilai. Berpikir kritis bukan sekedar berpikir logis sebab berpikir kritis harus memiliki keyakinan dalam nilai-nilai, dasar pemikiran dan percaya sebelum didapatkan alasan yang logis dari padanya. Karakteristik yang berhubungan dengan berpikir kritis, dijelaskan Beyer secara lengkap dalam buku *Critical Thinking*, yaitu:

1. Watak (*Dispositions*)

Seseorang yang mempunyai keterampilan berpikir kritis mempunyai sikap skeptis, sangat terbuka, menghargai sebuah kejujuran, respek terhadap berbagai data dan pendapat, respek terhadap kejelasan dan ketelitian, mencari pandangan-pandangan lain yang berbeda, dan akan berubah sikap ketika terdapat sebuah pendapat yang dianggapnya baik.

2. Kriteria (*Criteria*)

Dalam berpikir kritis harus mempunyai sebuah kriteria atau patokan. Untuk sampai ke arah sana maka harus menemukan sesuatu untuk diputuskan atau dipercayai. Meskipun sebuah argumen dapat disusun dari beberapa sumber pelajaran, namun akan mempunyai kriteria yang berbeda. Apabila kita akan menerapkan standarisasi maka haruslah berdasarkan kepada relevansi, keakuratan fakta-fakta, berlandaskan sumber yang

kredibel, teliti, tidak biasa, bebas dari logika yang keliru, logika yang konsisten, dan pertimbangan yang matang.

3. Argumen (*Argument*)

Argumen adalah pernyataan atau proposisi yang dilandasi oleh data-data. Keterampilan berpikir kritis akan meliputi kegiatan pengenalan, penilaian, dan menyusun argumen.

4. Pertimbangan atau Pemikiran (*Reasoning*)

Kemampuan untuk merangkum kesimpulan dari satu atau beberapa premis. Prosesnya akan meliputi kegiatan menguji hubungan antara beberapa pernyataan atau data.

5. Sudut Pandang (*Point of view*)

Sudut pandang adalah cara memandang atau menafsirkan dunia ini, yang akan menentukan konstruksi makna. Seseorang yang berpikir dengan kritis akan memandang sebuah fenomena dari berbagai sudut pandang yang berbeda

6. Prosedur Penerapan Kriteria (*Procedures for applying criteria*)

Prosedur penerapan berpikir kritis sangat kompleks dan prosedural. Prosedur tersebut akan meliputi merumuskan permasalahan, menentukan keputusan yang akan diambil, dan mengidentifikasi perkiraan-perkiraan.

E. Langkah-langkah Berpikir Kritis

Menjadi pemikir kritis yang baik dibutuhkan kesadaran dan keterampilan memaksimalkan kerja otak melalui langkah-langkah berpikir kritis yang baik, sehingga kerangka berpikir dan cara berpikir tersusun dengan pola yang baik. Walau memang belum ada rumusan langkah-langkah berpikir kritis yang dapat dijadikan tolak ukur atau parameter yang baku. Sebab, berpikir kritis bisa sangat sulit untuk diukur karena berpikir kritis adalah proses yang sedang berlangsung bukan hasil yang mudah dikenali. Keadaan berpikir kritis berarti

bahwa seorang terus mempertanyakan asumsi, mempertimbangkan konteks (kejelasan makna), menciptakan dan mengeksplorasi alternative dan terlibat dalam skeptisisme reflektif (pemikiran yang tidak mudah percaya) atas informasi yang diterimanya. Menurut Kneedler dari The Statewide History-social science Assesment Advisory committee, mengemukakan bahwa Langkah-langkah berpikir kritis itu dapat dikelompokkan menjadi tiga langkah:

1. Mengenali masalah (*defining and clarifying problem*)
 - a. Mengidentifikasi isu-isu atau permasalahan pokok.
 - b. Membandingkan kesamaan dan perbedaan-perbedaan.
 - c. Memilih informasi yang relevan.
 - d. Merumuskan/memformulasi masalah.
2. Menilai informasi yang relevan
 - a. Menyeleksi fakta, opini, hasil nalar (*judgment*).
 - b. Mengecek konsistensi.
 - c. Mengidentifikasi asumsi.
 - d. Mengenali kemungkinan faktor stereotip.
 - e. Mengenali kemungkinan bias, emosi, propaganda, salah penafsiran kalimat (*semantic slanting*).
 - f. Mengenali kemungkinan perbedaan orientasi nilai dan ideologi.
3. Pemecahan Masalah/ Penarikan kesimpulan
 - a. Mengenali data yang diperlukan dan cukup tidaknya data.
 - b. Meramalkan konsekuensi yang mungkin terjadi dari keputusan atau pemecahan masalah atau kesimpulan yang diambil ¹³.

¹³ Oki Sandra Agnesa and Arini Rahmadana, 'Model Problem-Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Biologi', *Journal on Teacher Education*, 3.3 (2022), 65–81.

F. Indikator Berpikir Kritis

Adapun indikator-indikator berpikir kritis terdapat lima aspek. Lima aspek tersebut merupakan indikator seseorang telah berpikir kritis yakni Ennis. Kelima kategori tersebut diuraikan menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

1. Memberikan penjelasan sederhana, yang berisi: memfokuskan pertanyaan, menganalisis pertanyaan dan bertanya, serta menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau pernyataan.
2. Membangun keterampilan dasar, yang terdiri atas mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak dan mengamati serta mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.
3. Menyimpulkan, yang terdiri atas kegiatan mendeduksi atau mempertimbangkan hasil deduksi, meninduksi atau mempertimbangkan hasil induksi, dan membuat serta menentukan nilai pertimbangan.
4. Memberikan penjelasan lanjut, yang terdiri atas mengidentifikasi istilah-istilah dan definisi pertimbangan dan juga dimensi, serta mengidentifikasi asumsi.
5. Mengatur strategi dan teknik, yang terdiri atas menentukan tindakan dan berinteraksi dengan orang lain. Indikator-indikator tersebut dalam prakteknya dapat bersatu padu membentuk sebuah kegiatan atau terpisah-pisah hanya beberapa indikator saja ¹⁴.

G. Pembelajaran fiqh

Pembelajaran fiqh merupakan suatu bidang keilmuan dalam *syari'ah* Islam secara khusus membahas tentang hukum atau aturan dalam aspek kehidupan manusia, baik individu, dan bermasyarakat. Definisi fiqh secara istilah adalah perkembangannya mengikuti

¹⁴ Aisah Amalia, Candra Puspita Rini, and Aam Amaliyah, 'Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Ipa Di Sdn Karang Tengah 11 Kota Tangerang', *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1.1 (2021), 33-44.

zaman sehingga kita tidak bias menemukan definisi yang tunggal, pada masa itu para ahli menjelaskan pengertiannya sendiri, fiqih merupakan pengetahuan manusia tentang hak dan kewajibannya¹⁵.

Adapun strategi guru PAI yang terutama dalam pelajaran fiqih di MA Unggulan Nur Al Jadid Waru Sidoarjo ialah strategi pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa disebut strategi pembelajaran peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari penekanan pada kemampuan berfikir siswa dalam proses pembelajaran. Bukti dari penerapan strategi ini terlihat pada cara penyampaian materi. Jika materi yang disampaikan cukup sederhana, metode yang digunakan adalah menggunakan dokumen teks (*word*). Namun, jika materi memerlukan dukungan visual lebih lanjut, maka digunakan presentasi berbasis power point, video, dan film-film yang relevan dengan materi tersebut dalam proses pembelajaran. Terkadang, penggunaan speaker juga digunakan ketika mengajar umrah dan haji kepada siswa. Sebagai contoh, ketika mengajar materi haji, guru tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga menampilkan video yang terkait langsung dengan materi haji. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan penjelasan, tetapi juga mendapatkan contoh yang langsung dari materi yang ada tersebut. Sama halnya dengan materi umrah dan haji, guru meminta siswa untuk membuat rekaman video hafalan umrah dan haji. Pembelajaran ialah suatu usaha yang dilakukan guru dalam memberikan ilmu kepada siswanya yang sedang belajar. Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu perpaduan yang terstruktur yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan juga prosedur yang saling memiliki peran dalam

¹⁵ Abdul Hamid El Iq Bali, 20

mencapai suatu tujuan pembelajaran. Unsur manusiawi yang terlibat dalam sistem pembelajaran adalah siswa, guru, dan tenaga kependidikan lainnya. Unsur material meliputi buku-buku, papan tulis, fotografi, film, audio, dan juga video. Unsur fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, komputer, dan juga perlengkapan audio visual. Sedangkan unsur prosedur meliputi jadwal, metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan lain lain ¹⁶. Bentuk media pembelajaran berbasis digital untuk pembelajaran fiqih yaitu media proyeksi, media proyeksi adalah alat yang digunakan untuk memproyeksikan gambar atau informasi ke dinding, layar atau permukaan lain menggunakan proyektor. Media Audio (media dengar) adalah suatu bentuk media di mana pesan hanya diterima melalui indera pendengaran. Media video dan televisi adalah bentuk media audio visual yang mampu menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi pada pelajar, sehingga mendukung terjadinya proses belajar yang efektif, tujuan, dan terkendali. Media ini merupakan kombinasi antara elemen visual dan audio. Dengan menggunakan gambar, suara, dan gerakan, media ini memungkinkan penonton untuk memperoleh informasi dan mengalami konten secara lebih menyeluruh. Multimedia Komputer. memiliki relevansi yang tinggi dalam dunia pendidikan, di mana guru dapat menggunakannya dalam dua model berbeda. Model pertama adalah sebagai alat bantu pengajaran yang dikenal dengan istilah *Computer Assisted Instructional (CAI)*.

H. Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran fiqih adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang terjadi dalam situasi, dan suatu suasana kegiatan guru dan siswa yang disebut interaksi edukatif. Pembelajaran fiqih juga diartikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya. Rumusan tersebut tidak terbatas dalam ruang saja. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara membaca buku, belajar dikelas atau di sekolah, karena diwarnai oleh organisasi dan interaksi antara berbagai komponen yang saling berkaitan, untuk membelajarkan peserta didik.

KESIMPULAN

Strategi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Fiqih. Penggunaan multimedia interaktif menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik, yang mendorong partisipasi aktif siswa. Melalui visualisasi konsep-konsep yang kompleks dan penyediaan berbagai sumber daya audio-visual, siswa dapat lebih mudah memahami materi, mengidentifikasi masalah, serta

menganalisis dan menyusun solusi berdasarkan prinsip-prinsip Fiqih. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan strategi ini, yang mencakup kemampuan mereka dalam berpikir analitis dan logis. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih dan membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis yang esensial.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnesa, Oki Sandra, and Arini Rahmadana, 'Model Problem-Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Biologi', *Journal on Teacher Education*, 3.3 (2022), 65-81
- Agus, Suryana, Noviansyah Indra, and Tamara Farah, 'EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies', *Journal of Basic Educational Studies*, 2.1 (2022), 85-97
- Amalia, Aisah, Candra Puspita Rini, and Aam Amaliyah, 'Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Ipa Di Sdn Karang Tengah 11 Kota Tangerang', *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1.1 (2021), 33-44
- Arsyad A, 'Media Pembelajaran', 2011, 23-35
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati, 'Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Educare*, 2019, 90-97
- El-Yunusi, Muhammad Yusron Maulana, Rihatul Jannah, Mukhammad Khilmi Muzayyin, and Abdul Lathif Khan, 'Pemanfaatan Media Power Point Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pai Peserta Didik Di Upt Sd Negeri 224 Gresik', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.1 (2023), 1457-69
<http://dx.doi.org/10.23969/jp.v8i1.8040%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/8040/3046>

FEJAYANI, N I WAYAN ANIK, 'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BRAINSTORMING BERBASIS MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS X E12 SMA NEGERI 1 SUKAWATI TAHUN AJARAN 2022/2023' (Universitas Mahasaraswati Denpasar, 2023)

Mardhatillah, Annisa, Elisa Novianur Fitriani, Siti Ma'rifah, and Adiyono Adiyono, 'Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sma Muhammadiyah Tanah Grogot', *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 2.1 (2022), 1-17

Nawangsih, Elok, and Ghufuran Hasyim Achmad, 'Hakikat Manusia Dalam Konteks Pendidikan Islam', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.2 (2022), 3034-44

Noverdika, Yami, 'Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang', *Jurnal Literasiologi*, 5.1 (2021)

Rahma, Fatikh Inayahtur, 'Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter Dengan Multimedia Interaktif Kelas IV Di SDI Wahid Hasyim Bangil', *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 13.1 (2018), 91-95

Riska Amalia, Siti Syaodah, Susilawati Susilawati, and Riki Gana Suyatna, 'Penerapan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran UMKM Studi Kasus Batik Tedjo', *Jurnal Manuhara: Pusat Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 2.1 (2023), 295-301
<<https://doi.org/10.61132/manuhara.v2i1.568>>

Rokhim, Abdul, and Siti Lailatul Rohmah, 'Pembuatan Aplikasi Mobile Pembelajaran Adab Dan Do'A Menggunakan Metode Addie', *Spirit*, 12.1 (2020)

Setyawan, Sigit, *No Title*, ed. by Cicila Heni, 1st edn (Yogyakarta, 2023)

Suciono, Wira, *Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik Dan Efikasi Diri)* (Penerbit Adab, 2021)

Trimahesri, Inandhi, and Agustina Tyas Asri Hardini, 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Realistic Mathematics', *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2.2 (2019), 111-20

Wahid, Abdul Hamid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, Sofiatul Maimuna, 'Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh', *Edureligia*, 05.01 (2021), 17