



Implementasi Media Interaktif Flat Panel (IFP) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Unggulan Kh. Abd Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang

Arlina Nur Laili Alfi¹, Maidatus sa'diyah²

Hasyim Asyári University, Indonesia

E-mail: ¹ arlinalamongan@gmail.com ² maidatussadiyah@unhasy.ac.id

Abstract:

This study aims to analyse the implementation of the Interactive Flat Panel (IFP) in increasing learning motivation in Fiqh subjects, as well as to identify its supporting and inhibiting factors at Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang. Quality education demands learning media innovations. The IFP serves as an interactive digital solution to present complex Fiqh materials—such as worship practices and criminal law—visually and attractively. This study employs a qualitative approach with a case study design. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews with the principal, teachers, and students, and documentation. Data validity was tested using source and technical triangulation. The results indicate that well-planned IFP implementation significantly increases student learning motivation. Improved motivation indicators include diligence, persistence in overcoming difficulties, learning interest, and student independence. Learning becomes more active, focused, and dynamic. Supporting factors for this implementation include the availability of high-quality devices, regular maintenance, and teacher training. Conversely, inhibiting factors involve the limited device-to-class ratio, digital competency gaps among teachers, longer preparation times, and high dependence on electricity supply stability.

Keywords: Interactive Flat Panel (IFP) Media, Learning Motivation, Fiqh Learning, Islamic Education, Educational Technology.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Interactive Flat Panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Fiqih, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd

ARTICLE HISTORY

Received 21 May 2026

Revised 1 June 2026

Accepted 30 June 2026



Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang. Pendidikan yang berkualitas menuntut inovasi media pembelajaran. IFP hadir sebagai solusi digital interaktif untuk menyajikan materi Fikih yang kompleks—seperti praktik ibadah dan hukum jinayah—secara visual dan menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan kepala madrasah, guru, dan siswa, serta dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi IFP yang direncanakan dengan baik terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Indikator motivasi yang meningkat meliputi ketekunan, keuletan dalam menghadapi kesulitan, minat belajar, dan kemandirian siswa. Pembelajaran menjadi lebih aktif, fokus, dan tidak monoton. Faktor pendukung implementasi ini mencakup ketersediaan perangkat bermutu, perawatan berkala, dan pelatihan guru. Sebaliknya, faktor penghambat meliputi keterbatasan rasio perangkat terhadap jumlah kelas, kesenjangan kompetensi digital guru, waktu persiapan yang lebih lama, serta ketergantungan tinggi pada suplai listrik.

Kata kunci: Media Interaktif Flat Panel (IFP), Motivasi Belajar, Pembelajaran Fikih, Pendidikan Islam, Teknologi Pendidikan.

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dan landasan esensial dalam pembentukan peradaban serta generasi masa depan yang berkualitas, beradab, dan memiliki daya saing komprehensif. Di dalam proses pendidikan yang sangat multidimensional tersebut, salah satu instrumen psikologis yang menduduki posisi amat krusial dan sering kali menjadi determinan utama dalam keberhasilan ekuilibrium akademis adalah motivasi belajar siswa. Motivasi yang berkobar dengan intensitas tinggi dapat mendorong siswa untuk melepaskan diri dari rantai kepasifan intelektual dan bertransformasi menjadi individu yang lebih aktif, antusias, serta bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan dialektika pembelajaran.

Oleh karena itu, para pendidik senantiasa dihadapkan pada urgensi teoretis maupun praktis untuk terus mencari, memformulasikan, dan menerapkan berbagai cara serta intervensi pedagogis yang terbukti efektif guna merangsang dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Mendapatkan dan menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas menuntut kehadiran figur guru yang tidak hanya menguasai materi secara kognitif-dogmatis, tetapi juga mampu dan siap berperan secara profesional dalam dinamika lingkungan sekolah dan tuntutan sosiologis masyarakat. Dalam lanskap



pendidikan kontemporer yang terdisrupsi oleh teknologi, guru dituntut untuk selalu melahirkan inovasi radikal serta lebih kreatif dalam mengelola ekosistem belajar mengajar di ruang kelas.

Tuntutan kompetensi guru profesional kini harus bergerak linear dan berkesesuaian dengan pesatnya perkembangan peradaban digital. Guru tidak lagi sekadar dituntut untuk mampu menyampaikan materi pelajaran dengan gaya ortodoks atau ceramah satu arah, tetapi harus bermutasi menjadi manajer instruksional—sebuah peran modern yang melibatkan kegiatan merancang, mengatur, menyaring, dan mengelola arus informasi serta mengoptimalkan sumber belajar untuk memfasilitasi kegiatan kognisi tingkat tinggi. Penguasaan yang komprehensif terhadap sumber dan media pembelajaran oleh guru menjadi sebuah keniscayaan mutlak yang tidak dapat ditawar lagi. Penguasaan yang dimaksudkan di sini tidak berhenti pada ranah penentuan atau pengadaan sumber fisik semata, melainkan menjangkau ketepatan filosofis dan presisi pedagogis antara materi spesifik yang disampaikan dengan arsitektur media yang digunakan dalam proses dialektika belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan relevan secara empiris dapat meledakkan tingkat interaksi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan terhindar dari rasa bosan, alienasi intelektual, dan stagnasi pemikiran.

Siswa secara fitrah psikologis lebih menyukai media pembelajaran interaktif karena desain multimedia mampu menstimulasi berbagai reseptor indra secara simultan, yang bermuara pada optimalisasi kualitas dan retensi hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran yang presisi dalam membedah materi akan menghasilkan luaran (*output*) yang memuaskan, yang tidak hanya terbatas pada nilai kuantitatif di atas kertas, tetapi juga memengaruhi modifikasi tingkah laku peserta didik secara permanen dan substansial.

Di tengah kebuntuan metode pengajaran tradisional ini, eksistensi *Interactive Flat Panel* (IFP) muncul sebagai salah satu solusi perangkat keras revolusioner yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih kolaboratif, imersif, dan magnetis. Interaktif flat panel atau yang secara global disingkat sebagai IFP merupakan mahakarya teknologi mutakhir berupa layar datar elektronik raksasa—umumnya berukuran 86 inci—yang dilengkapi fitur sentuh sangat responsif dan presisi tinggi.

Media ini mengintegrasikan kecerdasan perangkat komputasi terpadu, akses jaringan nirkabel, dan kualitas visual superior yang memungkinkan pengajar untuk menyampaikan informasi secara interaktif, mengakses pangkalan data awan, mengedit konten seketika, serta berbagi dan bertukar berkas krusial seperti foto beresolusi tinggi, video dokumenter, animasi tiga dimensi, dan presentasi dinamis. Dilengkapi dengan dukungan multi-layar sentuh (*multi-touchscreen*) yang mendeteksi hingga 20 titik sentuhan secara bersamaan serta resolusi layar 4K Ultra HD, IFP sangat mendukung dominasi visual yang tajam, sehingga presentasi konten pembelajaran yang rumit dapat direpresentasikan dengan sangat jelas, jernih, dan memikat. Teknologi ini secara efektif mempersiunkan fungsi papan tulis konvensional dan proyektor proyektif, mengokohkan eksistensinya sebagai penyokong utama tren belajar bauran (*hybrid learning*) dan arsitektur ruang kelas pintar (*smart classroom*).

IFP sangat krusial dalam konteks pendidikan karena mendukung ekosistem kolaborasi digital tanpa batas, menjadikannya sangat praktis untuk digunakan dalam berbagai variasi



model pembelajaran.

Dalam lanskap kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI), Fikih menduduki posisi sentral, ontologis, dan tak tergantikan. Fikih merupakan ilmu metodologis yang mempelajari dan memahami secara mendalam hukum-hukum syariat Islam yang bersifat praktis, deterministik, dan mengatur sendi-sendi kehidupan. Sesuai dengan firman Allah SWT Surah At-Taubah ayat 122, urgensi untuk mendalami pengetahuan agama (Fikih) disejajarkan derajatnya dengan perjuangan fisik (jihad) demi melindungi dan memberikan peringatan intelektual kepada umat agar terhindar dari fitnah dan penyimpangan. Ibarat sebuah fondasi bangunan peradaban, Fikih adalah konstruksi penopangnya.

Dengan menguasai Fikih, seorang muslim dapat mengidentifikasi, memetakan, dan mempraktikkan hukum-hukum syariat Islam secara proporsional dalam berbagai dimensi kehidupan, mulai dari tata cara ibadah ritual yang presisi hingga kompleksitas muamalah (interaksi sosial-ekonomi) dan jinayah (hukum pidana Islam). Khususnya pada kajian Fikih Jinayah sebagai salah satu cabang Fikih yang berfokus pada tata hukum pidana, pembunuhan, penganiayaan, serta penerapan hukuman restoratif dan retributif seperti qisas, diyat, dan kifarāt—materi ini sarat akan muatan keadilan syariat yang filosofis dan membutuhkan daya nalar tingkat tinggi.

Namun, karakteristik materi Fikih Jinayah yang sangat normatif, dipenuhi terminologi yurisprudensi Arab klasik, dan sering kali tampak berjarak dari realitas keseharian, kerap memicu stagnasi pemahaman jika diajarkan secara monolog. Siswa, sebagai agen perubahan masa depan, membutuhkan pemahaman yang kuat mengenai esensi keadilan dalam hukum Islam yang tidak sekadar retributif tetapi juga restoratif, guna membentuk mereka menjadi individu sadar hukum yang mampu menjawab tantangan zaman tanpa kehilangan identitas religiusnya. Kegagalan dalam menjembatani kesenjangan epistemologis ini akan membatasi kemampuan intelektual siswa untuk menghubungkan nilai-nilai universal Islam dengan problematika modern yang terus berkembang, sehingga mutlak diperlukan inovasi mutakhir dalam arsitektur pedagogi.

Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbulloh (MAUWH) Tambakberas Jombang hadir sebagai representasi institusi pendidikan Islam berbasis pesantren yang merespons tantangan zaman ini dengan pendekatan yang sangat visioner. Beraliansi di bawah manajemen Pondok Pesantren Bahrul Ulum yang legendaris dan sarat sejarah, madrasah ini senantiasa menonjolkan inovasi dengan mengadopsi manajemen dan perangkat pendidikan modern tanpa menanggalkan sedikit pun nilai-nilai esoteris dan kultural pesantren.

Madrasah ini menonjolkan pertumbuhan eksponensial dalam kualitas alumninya yang sukses menembus perguruan tinggi bergengsi berkat pendekatan pedagoginya yang adaptif. Salah satu langkah paling progresif yang diimplementasikan madrasah ini adalah modernisasi ruang kelas melalui pemanfaatan *Interactive Flat Panel*. Transformasi ini diyakini sangat krusial, mengingat kajian Fikih senantiasa membutuhkan proyeksi visual seperti simulasi tata cara ibadah yang presisi atau studi kasus jinayah kontemporer yang sangat sulit diwujudkan secara utuh oleh alat peraga tradisional.

Pemanfaatan perangkat panel datar interaktif ini merupakan wujud modernisasi pembelajaran yang berjalan linier dengan kebutuhan generasi Z, yang memiliki



probabilitas tinggi untuk mendongkrak minat dan meminimalisasi kejenuhan belajar secara drastis. Untuk mengonstruksi fondasi penelitian yang solid, kajian ini juga berpijak pada telaah riset terdahulu. Kajian dari Shofiyah (2024) mengenai implementasi teknologi digital dalam pembelajaran Fikih menemukan bahwa kemudahan akses digital sukses memberikan variasi sumber daya yang masif dan mempermudah pemahaman konsep; namun, penelitian tersebut cenderung berfokus pada variasi *software* dan mengabaikan interaktivitas fisik di ruang kelas.

Selanjutnya, studi oleh Zulwiddi (2023) membuktikan keunggulan *Artificial Intelligence* (AI) dalam menyajikan personalisasi konten untuk meningkatkan keaktifan siswa. Sementara itu, studi Hasanah & Sapri (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan media digital secara umum berkorelasi positif dengan penguasaan konsep Fikih. Bertolak dari diskursus dan identifikasi celah penelitian (*research gap*) tersebut, kajian ini secara spesifik mengeksplorasi ranah yang belum banyak tersentuh, yakni pemanfaatan perangkat keras interaktif sentuh (IFP) secara spesifik dan korelasinya terhadap psikologi motivasi. Oleh karena itu, rumusan permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada tiga pilar utama: pertama, bagaimana implementasi taktis media interaktif flat panel dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang; kedua, bagaimana dinamika peningkatan motivasi belajar tersebut terwujud dan terukur melalui penggunaan media interaktif flat panel; dan ketiga, apa saja faktor-faktor struktural dan teknis yang menjadi pendukung sekaligus penghambat implementasi media tersebut di lapangan. Pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis bagi keilmuan pendidikan Islam serta sumbangsih praktis bagi institusi pendidikan sejenis dalam mendesain ulang arsitektur pembelajaran mereka di era disrupsi digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini didesain dan dieksekusi menggunakan paradigma pendekatan kualitatif dengan menetapkan rancangan studi kasus (*case study*), sebuah kerangka metodologis yang dipilih secara sengaja untuk menguliti, menganalisis, dan memahami kompleksitas fenomena sosial-pendidikan dalam habitat aslinya yang alamiah tanpa manipulasi laboratorium. Kasus spesifik yang diinvestigasi secara mendalam adalah implementasi *Interactive Flat Panel* dalam ekosistem pembelajaran Fikih, sebuah entitas "sistem yang terbatas" (*bounded system*) yang menawarkan lanskap kaya akan interaksi antara pedagogi, teknologi canggih, dan kultur kepesantrenan. Lokus penelitian secara strategis ditetapkan di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbulloh (MAUWH) Tambakberas Jombang, Jawa Timur, dengan pertimbangan bahwa institusi ini merupakan pionir dalam mengasimilasikan teknologi IFP ke dalam kurikulum keislaman tradisional.

Proses pengumpulan data yang berlangsung kurang lebih selama dua bulan ini mengandalkan dua klasifikasi data utama: data primer yang diekstraksi langsung dari medan penelitian, dan data sekunder yang difungsikan sebagai penyokong literatur dari buku, jurnal, dan dokumen kelembagaan. Instrumen kunci dalam penelitian kualitatif ini adalah peneliti itu sendiri (*human instrument*), yang terjun ke lapangan untuk memanen



data melalui tiga teknik pengumpulan yang komprehensif. Pertama, observasi partisipatif, di mana peneliti melibatkan diri dan mengamati secara saksama dinamika interaksi guru, siswa, dan perangkat IFP di dalam kelas Fiqih untuk merekam indikator motivasi secara faktual. Kedua, wawancara terstruktur yang dilakukan secara mendalam kepada informan kunci yang sengaja dipilih (*purposive*), meliputi Kepala Madrasah (Bapak Faizun), guru pengampu mata pelajaran Fiqih (Ibu Dewi Mulyasari dan Ibu Ainun Arsiska), serta perwakilan siswa (Nur Latifatul Lailiyah) untuk menggali motivasi intrinsik dan pandangan fenomenologis mereka. Ketiga, studi dokumentasi yang melacak bukti-bukti tertulis seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), modul digital, presensi, serta rekam jejak fotografi aktivitas kelas.

Data kemudian disaring dan dikonstruksi maknanya menggunakan teknik analisis data interaktif model Miles dan Huberman, yang mengalir secara sirkuler melalui tiga tahapan krusial: reduksi data untuk memilah dan menajamkan informasi yang relevan dengan fokus motivasi, penyajian data (*data display*) dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan secara presisi. Guna memastikan bahwa setiap konklusi yang ditarik bersifat kokoh, objektif, dan terbebas dari bias subjektivitas, penelitian ini memberlakukan uji keabsahan data yang sangat ketat melalui metode uji kredibilitas triangulasi, khususnya triangulasi teknik (membandingkan data hasil wawancara dengan temuan observasi dan rekaman dokumen) serta triangulasi sumber (melakukan konfirmasi silang atas suatu fenomena kepada kepala madrasah, guru, dan siswa secara independen) sehingga arsitektur temuan akhir memiliki derajat kepercayaan (*dependability*) dan kepastian (*confirmability*) yang tidak terbantahkan secara akademis.

Hasil Dan Pembahasan

1. Implementasi Media Interaktif Flat Panel dalam Ekosistem Pembelajaran Fiqih

Integrasi dan asimilasi teknologi keras bernilai tinggi di lingkungan institusi pendidikan sarat tradisi seperti Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbulloh (MAUWH) Tambakberas Jombang bukanlah sebuah lompatan operasional yang bersifat parsial, melainkan suatu orkestrasi perubahan budaya akademik yang sangat sistematis. Berdasarkan ekskavasi data di lapangan, implementasi *Interactive Flat Panel* (IFP) ini dijalankan melalui empat koridor fundamental:

Perencanaan pra-pembelajaran, pelaksanaan instruksional di kelas, pengelolaan infrastruktur ruang, dan inovasi penggunaan (Andika 2026). Pada fase perencanaan, implementasi ini tidak dibiarkan liar melainkan diinjeksi secara metodologis langsung ke dalam anatomi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru bidang studi Fiqih dilarang menggunakan IFP sekadar sebagai alat bantu yang bersifat reaktif dan improvisasi sesaat. Guru secara cermat harus merancang pemetaan materi, meramu aset digital (video, modul Android, presentasi), dan merencanakan desain evaluasi gamifikasi yang akan dieksekusi di layer (Rachman 2024). Menurut analisis Kepala Madrasah, Bapak Faizun, kebijakan pemanfaatan teknologi tingkat tinggi ini



dirumuskan atas dasar kesadaran demografis yang kuat. Siswa yang saat ini memadati kelas adalah bagian integral dari generasi Z, sebuah generasi *digital native* yang memiliki kecenderungan neurologis dan kognitif yang sangat reaktif terhadap media visual yang dinamis.

Oleh karena itu, pendekatan pedagogis yang hanya mengandalkan retorika verbal dipandang telah usang dan harus segera digeser menuju stimulasi audio-visual terpadu agar efektivitas transfer ilmu dapat diselamatkan (Farikha 2024). Meskipun demikian, mengelola perangkat elektronik berkapasitas 4K ini membutuhkan kecerdasan birokratik. Menyadari bahwa rasio ketersediaan sarana belum mencapai titik ideal—madrasah baru sanggup mengakuisisi 4 unit IFP untuk didistribusikan secara proporsional kepada 19 rombongan belajar—pihak kurikulum menyiasatinya dengan sistem penjadwalan bergilir (*rolling system*) yang sangat ketat (Yuda 2024). Langkah ini juga ditempuh untuk memastikan perangkat memiliki fase pendinginan (mencegah *overheating*) dan menjaga usia pakai komponen perangkat kerasnya.

Tahapan pelaksanaan mengonfirmasi terjadinya pergeseran radikal dalam struktur dominasi kelas dan peran pendidik. Guru, yang dalam tradisi pendidikan pesantren ortodoks sering kali diposisikan sebagai figur sentral penentu kebenaran tunggal, melalui intervensi media IFP ini secara elegan bertransformasi menjadi seorang fasilitator siber dan pendamping eksplorasi. Observasi kelas merekam sebuah simfoni pembelajaran yang harmonis: materi yang berdimensi murni konseptual atau doktrinal tetap dikawal dengan pengantar ceramah yang esensial, namun substansi aplikatifnya segera dieksekusi melalui visualisasi IFP (Munawir 2024).

Saat mengajarkan kompleksitas tata cara pengurusan jenazah atau merinci anatomi 9 tingkatan luka pada kepala (*asy-syajjal*), guru tidak lagi menghabiskan waktu membuat sketsa manual di papan tulis. Sebaliknya, guru menyajikan infografis detail di layar yang dapat diperbesar (*zoom*) atau dibedah secara interaktif oleh sentuhan komunal jari siswa (Suswandi 2020).

Table 1.

Representasi komparatif yang memperlihatkan distingsi tajam antara pendekatan lama dan pendekatan baru pasca-IFP

Dimensi Pembelajaran	Paradigma Fikih Konvensional	Paradigma Fikih Berbasis IFP (MAUWH)
----------------------	------------------------------	--------------------------------------



Sumber Visualisasi	Papan tulis kapur/spidol, alat peraga fisik terbatas, dan proyektor resolusi rendah.	Layar <i>Touchscreen</i> 86 Inchi 4K Ultra HD, terkoneksi <i>cloud</i> dan <i>browser</i> nirkabel. ¹
Aksesibilitas Kasus	Bergantung penuh pada deskripsi tekstual dalam kitab atau buku paket.	Akses <i>real-time</i> ke video kasus aktual (berita kriminal/muamalah kontemporer) untuk dianalisis. ¹
Pola Interaksi	Monologis (satu arah dari guru ke siswa), pasif.	Dialogis, kolaboratif (siswa menyentuh layar, anotasi bersama, berbagi presentasi dari gawai). ¹
Metode Evaluasi	Ujian tertulis di kertas, kuis lisan yang mendebarkan.	Kuis digital interaktif berbasis Android, sistem <i>gamification</i> yang memicu adrenalin positif. ¹
Beban Kognitif	Sangat tinggi (siswa harus mengimajinasikan rincian abstrak hukum jinayah sendirian).	Tereduksi signifikan karena abstrak divisualisasikan secara konkret melalui animasi gerak.



Mekanisme evaluasi yang biasanya kaku dan mengintimidasi juga berhasil digantikan oleh *platform* kuis interaktif berbasis aplikasi Android yang berjalan mulus secara *native* di dalam sistem operasi IFP. Keterlibatan (*engagement*) siswa melonjak secara kasat mata. Siswa terlihat jauh lebih berani berinteraksi, memecahkan silogisme fikih langsung di layar besar di hadapan rekan-rekannya, karena pendekatan *gamification* (*game* edukatif) terbukti mampu meruntuhkan blokade psikologis ketakutan akan kegagalan akademis (Fernando 2024).

2. Peningkatan Signifikan Indikator Motivasi Belajar Melalui Intervensi IFP

Bukti empiris tertinggi dari keefektifan instrumen teknologi bernilai ratusan juta ini tidak terletak pada estetika visualnya, melainkan berpusat pada pergerakan vektor afektif siswa, yakni motivasi belajar mereka (Mutiara Tsaniatus 2024). Peningkatan kualitas psikologis ini bukanlah sekadar klaim spekulatif, melainkan dapat ditranslasikan dan diukur secara presisi melalui lensa lima indikator motivasi belajar Sardiman A.M.

Pertama, terjadinya eskalasi *Ketekunan dalam Menghadapi Tugas*. Ketekunan merupakan derivasi dari fokus kognitif yang berkelanjutan dan determinasi intelektual yang tidak tergoyahkan. Dalam pembelajaran Fikih Jinayah masa lalu, membedah skema matematis pembagian jumlah unta dalam sanksi diyat (memilah antara *hiqqah*, *jadza'ah*, *binta makhadh*, dan *binta labun*) sering kali menjadi titik nadir konsentrasi siswa karena kejemuhan menghafal (Amanda Trianita 2024). Namun, perangkat IFP mendisrupsi kebosanan ini dengan menghadirkan algoritma hukum yang kaku tersebut ke dalam format bagan visual dinamis dan berwarna. Guru PAI, Ibu Dewi Mulyasari, mengonfirmasi secara verbal bahwa kapasitas rentang perhatian (*attention span*) siswa melonjak tajam. Animasi yang mengurai kompleksitas materi secara bertahap menjaga ritme otak siswa agar tidak cepat kelelahan. Siswa menjadi lebih telaten, konsisten, dan menunjukkan kesungguhan yang mengagumkan dalam menuntaskan penugasan hingga jam pelajaran berakhir tanpa keluhan (Siti Khulasoh 2026).

Kedua, terukirnya *Keuletan dalam Menghadapi Kesulitan*. Keuletan mencerminkan *grit*, resiliensi, dan mentalitas baja siswa saat terbentur pada tembok kesulitan pemahaman. Konsep Fikih Jinayah yang sangat abstrak—seperti menimbang intensi pelaku dalam kejahatan pembunuhan (sengaja vs. semi-sengaja) atau mengkaji spesifikasi teknis luka tulang tengkorak (*al-mungilah*)—merupakan tantangan intelektual yang amat terjal. Intervensi IFP menciptakan sebuah ekosistem laboratorium hukum digital yang mentolerir kesalahan. Jika dalam sesi kuis interaktif seorang siswa salah mengeklik kategori jenis *Kifarat* di layar sentuh raksasa tersebut, sistem tidak memberikan umpan balik destruktif yang menjatuhkan harga diri, melainkan memandu dengan koreksi visual. Observasi kelas merekam dengan jelas bahwa mekanisme *feedback* instan ini sukses mencabut akar rasa putus asa. Siswa terdorong untuk mencoba berulang kali (*trial and error*), berdebat rasional dengan



teman sebangkunya, dan menolak mengibarkan bendera putih sebelum konstruksi hukum yang dipelajari berhasil mereka taklukkan (Iwan Suswandi 2020).

Ketiga, *Minat terhadap Berbagai-Macam Masalah*. Faktor pemantik utama dari motivasi intrinsik adalah kebangkitan rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tak terpuaskan. Kapasitas konektivitas *Wi-Fi* nirkabel dan akses pencarian *browser* nirbatas pada IFP secara harfiah membebaskan guru dan siswa dari sangkar keterbatasan buku teks cetak. Dalam hitungan detik, guru dapat menarik rekaman video jurnalistik nyata (*real-time news*) mengenai kasus kriminalitas modern (misalnya, pembunuhan berencana, atau penganiayaan berat), menampilkannya secara imersif, dan menantang nalar siswa untuk menjatuhkan vonis syariat: apakah tindakan pelaku memenuhi unsur *qisas*, mewajibkan *diyat mughalladzah*, atau lolos dari jerat hukum Islam?. Proses transisi tajam dari pembacaan teks teori kuno menuju analisis problematika sosial kontemporer (*contextualization*) ini sukses membelalakkan mata siswa. Kuriositas mereka meledak karena hukum Fikih tidak lagi beraroma dogmatis masa lalu, melainkan menjelma menjadi instrumen yurisprudensi yang bernapas, hidup, responsif, dan sangat tajam dalam membedah isu-isu keseharian (Ratih Ayunda 2024).

Keempat, terbangunnya *Kemandirian dalam Bekerja (Otonomi Belajar)*. Sebagaimana dituturkan oleh Ibu Ainun Arsiska, salah satu manifestasi tertinggi dari puncak piramida motivasi adalah terbentuknya otonomi belajar siswa. Melalui antarmuka IFP, rincian materi yang berlapis-lapis diurai dengan sangat gamblang menggunakan infografis. Tingkat kejelasan informasi yang sangat presisi ini memungkinkan siswa mengonstruksi pemahaman dan menarik konklusi secara independen tanpa harus secara parasitik bergantung pada repetisi penjelasan lisan dari guru (Popi Andriani 2024). Indikator ini juga terekam kuat saat siswa dengan penuh determinasi dan kepercayaan diri yang tinggi maju ke depan kelas untuk mempresentasikan temuan diskusinya, menyentuh dan menavigasi menu di layar IFP layaknya seorang profesional. Perilaku ini merepresentasikan pembentukan efikasi diri (*self-efficacy*) yang sangat matang (Wahyuni Ahadiyah 2020).

Kelima, *Pemusnahan Rasa Jenuh terhadap Pekerjaan yang Sama*. Sebagaimana disuarakan secara jujur oleh perwakilan siswi, Nur Latifatul Lailiyah, rasa jenuh dan kebosanan kronis yang sering menginfeksi ruang kelas bukanlah bersumber dari bobot materi Fikih itu sendiri, melainkan diakibatkan oleh metode pengiriman (*delivery method*) sang guru yang terjebak pada repetisi ceramah monolog tanpa variasi stimulus. Intervensi IFP secara absolut memusnahkan momok pedagogis ini. Perangkat serba bisa ini memberikan kemewahan bagi guru untuk melakukan fragmentasi aktivitas dengan transisi sepersekian detik (*rapid pacing*): dimulai dengan mode penayangan video dokumenter, berpindah instan ke mode papan tulis digital (*whiteboard canvas*) untuk menggambar *mind mapping* anatomi *kifarat dzihar*, dan dipungkas dengan mode permainan kuis edukatif secara berkelompok di layar sentuh multi-pengguna (Andika Ainur 2026).



Untuk mempermudah pemahaman korelasi ini, disajikan matriks pemetaan fitur terhadap efek motivasi:

Tabel 2.

matriks pemetaan fitur terhadap efek motivasi

Fitur Spesifik Interaktif Flat Panel	Dampak Langsung pada Indikator Motivasi Sardiman
Animasi dan Diagram Dinamis Berwarna (4K)	Mereduksi beban kognitif, memperpanjang durasi <i>Ketekunan</i> menganalisis materi sulit. ¹
<i>Interactive Gamification & Instant Feedback</i>	Menumbuhkan <i>Keuletan</i> siswa untuk terus mencoba tanpa takut salah (resiliensi). ¹
Konektivitas <i>Browser & Video Aktual Daring</i>	Memicu <i>Minat</i> tinggi karena siswa dapat menganalisis studi kasus nyata di luar buku teks. ¹
Penyajian Visual Runtut & Jelas (<i>Step-by-step</i>)	Membangun keberanian mengeksplorasi secara <i>Mandiri</i> tanpa harus terus disuapi guru. ¹
Multitasking (Papan Tulis, Video, Kuis dlm 1 Layar)	Mematikan <i>Kejenuhan</i> melalui pergantian stimulus sensorik yang sangat dinamis dan kaya. ¹

3. Pemetaan Komprehensif Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi

Transformasi teknologi berskala institusi tidak pernah berjalan di ruang hampa yang steril; ia selalu tunduk pada dinamika operasional di lapangan. Integrasi IFP di



MAUWH secara simultan ditarik oleh energi positif dari berbagai dukungan struktural dan ditahan oleh gravitasi kendala teknis yang nyata.

Di pihak faktor pendukung, ketersediaan perangkat keras bermutu tinggi merupakan aset modal yang tidak ternilai. IFP bertindak selaku papan komando digital yang mendemokratisasi akses visual ke seluruh penjuru kelas tanpa terhalang bayangan siluet, berbeda dengan proyektor tradisional. Dukungan ini diperkuat dengan arsitektur manajemen perawatan yang apik. Kepala Madrasah tidak membiarkan aset mahal ini beroperasi tanpa pengawasan; madrasah mengalokasikan teknisi khusus untuk menjalankan pemeliharaan preventif (*preventive maintenance*) dan mendistribusikan penanggung jawab (*Person In Charge*) khusus di setiap kelas yang kebagian jadwal IFP.¹ Tindakan proaktif ini menjamin usia pakai unit terhindar dari malafungsi fatal. Selain itu, investasi pada peningkatan kapasitas Sumber Daya Manusia (SDM) terus dipacu melalui lokakarya internal dan pelatihan pengoperasian secara komunal. Inisiatif ini berhasil menetralisasi kepanikan digital (*technophobia*) dan menginkubasi lahirnya guru-guru yang kreatif dalam berimprovisasi dengan berbagai fitur canggih (Ismi Khairani 2024).

Namun, realitas lapangan juga membenturkan inisiatif ini pada serangkaian faktor penghambat yang tidak dapat dipandang sebelah mata. Kendala terberat berakar pada keterbatasan sarana prasana yang berbenturan dengan ekuasi finansial madrasah. Mengingat biaya pengadaan (*Capital Expenditure*) yang luar biasa tinggi untuk satu unit IFP, ketersediaan 4 unit perangkat harus berjuang keras memuaskan kebutuhan 19 rombongan belajar. Rasio kepemilikan aset yang timpang ini menciptakan kemacetan jadwal (*bottlenecking*) yang pada gilirannya menekan frekuensi kebebasan guru untuk menggunakan teknologi tersebut secara harian. Hambatan krusial lainnya adalah disparitas literasi digital antarguru.

Tidak semua pendidik memiliki kelenturan kognitif untuk beradaptasi dengan cepat; sejumlah guru senior dengan resistensi perubahan secara tidak sadar menurunkan kasta fungsionalitas IFP yang canggih ini sekadar menjadi "layar penampil PowerPoint raksasa", mengabaikan seluruh potensi interaktivitas layar sentuhnya (Munawir 2024). Lebih jauh lagi, merancang arsitektur pembelajaran berbasis IFP menuntut guru untuk mengalokasikan waktu persiapan (*time-intensive preparation*) yang jauh lebih masif guna memproduksi atau mengurus aset multimedia bermutu tinggi. Ketika dihadapkan pada tenggat waktu penyelesaian kurikulum yang ketat, sebagian guru acap kali memilih jalan pragmatis dengan kembali menggunakan metode konvensional.¹ Faktor terakhir yang menjadi titik lemah paling rentan (*single point of failure*) adalah ketergantungan absolut perangkat ini terhadap stabilitas suplai energi dari jaringan Listrik.

Kategori Evaluasi	Variabel Temuan di Lapangan (MAUWH Tambakberas)
--------------------------	--



<p>Katalisator (Pendukung)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kapasitas intrinsik IFP sebagai layar 4K interaktif resolusi tinggi. 2. Kebijakan <i>preventive maintenance</i> dan penunjukan PIC ruangan. 3. Pelatihan teknis pengoperasian alat secara berkala bagi guru. 4. Kreativitas individu guru dalam mendesain materi <i>gamification</i>.
<p>Friksi (Penghambat)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Defisit kuantitas unit (4 IFP melayani kebutuhan 19 kelas paralel). 2. Kesenjangan adaptasi dan literasi digital di antara tenaga pendidik. 3. Pembengkakan waktu persiapan materi digital (<i>multimedia asset</i>). 4. Dependensi buta terhadap stabilitas tegangan listrik dan sinyal <i>Wi-Fi</i>.

Tabel 3. Tabel di benturan antara daya dorong dan hambatan teknis di MAUWH

4. Diskusi Teoretik dan Implikasi Pedagogis





Dari data tersebut terdapat sintesis pemikiran yang tajam: implementasi IFP di lingkungan MAUWH bukanlah suatu upaya untuk membaratkan atau mendegradasi tradisi intelektual Islam, melainkan sebuah proses "modernisasi metodologis" yang niscaya atas transmisi keilmuan Fikih klasik. Keberhasilan radikal guru dalam merepresentasikan instrumen hukuman Qisas dan Diyat secara visual di kanvas elektronik membuktikan secara empiris keabsahan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia dari Richard Mayer (Rachman Riyadi 2024). Mayer mendalilkan bahwa struktur kognisi manusia akan memproses dan meretensi informasi secara maksimal apabila menerima asupan stimulus melalui *dual-channel* (visual/piktorial dan auditori/verbal) secara sinkron, dibandingkan jika hanya disuapi satu jalur indra secara berlebihan.

Peningkatan drastis dalam kelima indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik—sebagaimana yang telah diurai tuntas dalam temuan observasional dan wawancara—memberikan afirmasi teoretis terhadap hierarki kebutuhan Maslow dan Teori Determinasi Diri (*Self-Determination Theory*) dari Deci dan Ryan. Siswa yang difasilitasi dengan media kelas wahid merasa dihargai eksistensinya intelektualnya, sehingga melepaskan otonomi belajar yang kuat. Temuan ini juga memberikan koreksi dan penajaman bagi riset-riset terdahulu. Kajian Shofiyah dan Hasanah yang menemukan korelasi positif digitalisasi media, kini mendapatkan kepenuhan konteksnya (*full realization*) melalui penelitian ini; yang membuktikan bahwa transformasi digital di sekolah baru akan mencapai puncak efektivitasnya ketika didukung oleh intervensi *hardware* interaktif sentuh berskala besar secara fisik, bukan sekadar bertumpu pada *software* aplikasi yang diproyeksikan secara statis di tembok kelas (Jumiati 2026). Pelajaran Fikih Jinayah, yang sarat dengan doktrin hukum abadi, sejatinya tidak memiliki kelemahan genetik dalam hal membosankan siswa, melainkan ia hanya diam menunggu sentuhan transmisi teknologi pedagogi yang memiliki resonansi dengan frekuensi generasi zamannya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, data kualitatif yang komprehensif, konklusi sentral dari penelitian ini adalah bahwa implementasi media Interactive Flat Panel (IFP) pada mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang telah dieksekusi secara terstruktur melalui fase perencanaan silabus, pelaksanaan di layar sentuh, pengelolaan teknis, hingga evaluasi berbasis aplikasi digital. Implementasi ini secara fundamental sukses merestrukturisasi paradigma pembelajaran madrasah tradisional dari model monolog sentralisme guru menuju arsitektur fasilitasi kolaboratif yang inklusif.

Kedua, terbukti secara empiris bahwa intervensi IFP ini berkorelasi langsung terhadap eskalasi motivasi belajar siswa yang signifikan. Transformasi psikologis ini tervalidasi melalui pemenuhan seluruh indikator motivasi; di mana siswa memperlihatkan daya tahan dan ketekunan tingkat tinggi dalam membedah dalil hukum jinayah, merawat keuletan pantang menyerah dalam memecahkan silogisme fikih yang abstrak, mengalami ledakan



minat terhadap dinamika kasus hukum nyata, membangun kemandirian eksploratif, serta terbebas dari sindrom kejenuhan berkat transisi stimulasi multimedia yang sangat dinamis.

Ketiga, keberhasilan transformatif inisiatif digital ini didorong secara kuat oleh faktor ketersediaan infrastruktur perangkat bermutu, dukungan perawatan teknis berkala, serta lokakarya pengembangan kapasitas guru. Namun, realisasi maksimal dari program ini masih terhambat oleh friksi operasional yang nyata, yakni ketimpangan rasio kepemilikan aset (4 unit berbanding 19 kelas), kesenjangan literasi digital antarindividu pendidik, tingginya tuntutan waktu persiapan perakitan aset visual, serta kerentanan absolut infrastruktur terhadap fluktuasi suplai jaringan listrik. Untuk mengunci keberhasilan di masa depan, institusi direkomendasikan untuk secara bertahap merekayasa cetak biru pendanaan demi pengadaan unit tambahan dan mengorkestrasi pembentukan bank data aset digital komunal antarguru guna mereduksi beban persiapan mengajar. Hasil dan Pembahasan dapat disajikan dalam subbab. Membahas secara jelas pokok bahasan sesuai dengan masalah, tujuan penelitian, dan teori yang digunakan.

Daftar Rujukan

- Ahmad Izzan dan Muhammad Husni Mubarak, *Motivasi Belajar Dalam Al Quran At Taubah Ayat 122 Studi Ilmu Pendidikan Islam*, Volume 3, nomer 2, Januari 2025).
- Amanda Trianita, Ahmad Reza Maulana, Mutiara Tsaniatus, Saepul Anwar, dan Abdul Fadhil, *Analisis Karakteristik Materi Fikih di Berbagai Jenjang Pendidikan Pada Kurikulum Merdeka,* Volume 2, nomer 6, Desember 2024.
- Azzahra Siti Fatimah, dkk, *Tinjauan Teoritis Penggunaan Media Interaktif Digital Dalam Pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah*, Volume 3, nomer 2, April-June, 2025.
- Afrita, Juwika. *Peran Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Efisiensi dan Efektifitas Sistem Pendidikan*, Volume 2, nomer 12, April 2023.
- Citra Dewi IndraSari dan Siti Inganah, *Transformasi Digital dalam Pengelolaan Sistem Pendidikan: Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 10 di SMAN 9 Gowa*, Volume 10, nomer 4, 2025
- Gafrohi, Mardianto, *Konsep Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah*, Volume 2, nomer 01, Juni 2023.
- Guntur Danang Sulistyawan, *Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS*, Volume 3, 2025.
- Herwati dkk, *Motivasi dalam Pendidikan* (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup).
- Hartanto, Supri. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: UPY Press
- Izzan, Ahmad, dan Muhammad Husni Mubarak, *Motivasi Belajar Dalam Al Quran At Taubah Ayat 122 Studi Ilmu Pendidikan Islam*, Volume 3, nomer 2, Januari 2025.
- Kurniawan, Yuda Septian, dan M. Arif Rahman Hakim. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam Pembelajaran*



- Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah, Volume 8 2024.*
- Swari Dewi Ratna dan Siti Khulasoh, *Motivasi Belajar Siswa: Konsep, Faktor dan Upaya Peningkatannya*, Volume 11, nomer 01, Maret 2026.
- Gafrohi, Mardianto, *Konsep Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah*, Volume 2, nomer 01, Juni 2023.
- Guntur Danang Sulistyawan, *Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS*, Volume 3, 2025.
- Izzan, Ahmad, dan Muhammad Husni Mubarak. *Motivasi Belajar Dalam Al Quran At Taubah Ayat 122 Studi Ilmu Pendidikan Islam*, Volume 3, nomer 2, Januari 2025.
- Kurniawan, Yuda Septian, dan M. Arif Rahman Hakim. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah*, Volume 8, 2024.
- Kusuma Mahendra, Rosida Diani, *Qishash Diyat dalam Hukum Pidana Islam lebih Mencerminkan Keadilan dari Sisi Korban*, Volume 2, nomer 2, 2022.
- Munawir, Ainur Rofiqoh, Ismi Khairani, *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 9, nomer 1, Maret 2024
- Nainggolan Monica Gabriela, dkk, *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran*, Volume 2, nomer 2, Juli 2024.
- Najwa Ammara Jauza, Meyniar Albina, *Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, Volume 3, nomer 2, April 2025.
- Prawiro Atmo, *Fikih MA Peminatan IPA, IPS, Bahasa & MA Kejuruan KELAS XI (Cet. I; Lapangan Banteng Barat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI*, 2020.
- Putri Wulandari Amelia, dkk, *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*, Volume 5, nomer 2. Januari-Februari 2023.
- Rahman, Sunarti. *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. 2021.
- Riyadi Rachman, Tutuk Ningsih, *Implikasi Media Interaktif Flat Panel Display (IFPD) Terhadap Proses Belajar IPS Bagi Siswa Madrasah*, Volume 8, nomer 3, 2024.
- Rosmita dkk, *Konsep Penetapan Had Dan Kafarat Dengan Kias (Studi Komparasi Pendapat Imam Syāfi'ī Dan Imam Abū Hanīfah)*, Volume 9, nomer 2, 2023.
- Raskita Enjelika Manik, Delima Hot Marito Hasugian, Herda Sitanggang, dan Helena Turnip. *Konsep Dasar Motivasi Belajar*, Volume 2, nomer 4, Desember 2024.
- Septia Ningsih, Farikha dan Munawir. *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI di Era Society 5.0*. Volume 6, nomer 1, Juni 2024.
- Sulistyawan, Guntur Danang. *Pemanfaatan Interactive Flat Panel (Ifp) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas*, volume 10, nomer 3, 2025.



Swari, Dewi Ratna, dan Siti Khulasoh. *Motivasi Belajar Siswa: Konsep, Faktor Dan Upaya Peningkatannya*. 11 2026.

Tangko Riska, dkk, *Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Melati Tunggal Intiraya*, Volume 10, nomer 1, Februari 2024.

Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam. *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Volume 2, nomer 3, Mei 2024.