

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Belajar dan Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Belajar**

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh guru. Di samping itu, ada pula sebagian orang yang memandang belajar sebagai latihan belaka seperti yang tampak pada latihan membaca dan menulis. Berdasarkan persepsi semacam ini, biasanya mereka akan merasa cukup puas bila anak-anak mereka telah mampu memperlihatkan keterampilan jasmaniah tertentu walaupun tanpa pengetahuan mengenal arti, hakekat, dan tujuan keterampilan tersebut.<sup>1</sup>

Untuk menghindari ketidaklengkapan seperti tersebut, penulis akan melengkapi sebagian definisi mereka dengan beberapa pandangan dari para tokoh pendidikan.

Menurut Skinner, seperti dikutip Barlow (1985) dalam bukunya *Educational Psychology: The Teaching-Learning Process*, berpendapat

---

<sup>1</sup> Muhibbin syah. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan baru cet.ke-2*. (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1995). hal 88-89.

bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Pendapat ini diungkapkan dalam pernyataan ringkasnya, bahwa belajar adalah ... *a process of progressive behavior adaptation*. Berdasarkan eksperimennya, B. F. Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (reinforce).

Skinner, seperti juga Pavlov dan Guthrie, adalah seorang pakar teori belajar berdasarkan proses conditioning yang pada prinsipnya memperkuat dugaan bahwa timbulnya tingkah laku itu lantaran adanya hubungan antara stimulus (rangsangan) dengan respon (tanggapan, reaksi). Namun, patut dicatat bahwa definisi yang bersifat behavioristik ini dibuat berdasarkan hasil eksperimen dengan menggunakan hewan, sehingga tidak sedikit pakar yang menentanginya.<sup>2</sup>

Chaplin dalam *Dictionary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi ... *acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience*. Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan keduanya *Process of acquiring responses as a result of special practice*, belajar ialah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Ibid. hal 89.

<sup>3</sup> Ibid. hal 89.

Menurut Oemar Hamalik, “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*Learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*)”.<sup>4</sup> Yang berarti bahwa, belajar merupakan suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Menurut Tadjab, “Belajar adalah berubahnya kemampuan seseorang untuk melihat, berfikir, merasakan, mengerjakan sesuatu, melalui berbagai pengalaman-pengalaman yang sebagiannya bersifat perceptual, sebagiannya bersifat intelektual, emosional maupun motorik.”<sup>5</sup>

Reber dalam kamus susunannya yang tergolong modern, *Dictionary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam definisi. Pertama, belajar adalah *The process of acquiring knowledge*, yakni proses memperoleh pengetahuan. Pengertian ini biasanya lebih sering dipakai dalam pembahasan psikologi kognitif yang oleh sebagian ahli dipandang kurang representatif karena tidak mengikutsertakan perolehan keterampilan non kognitif.

Kedua, belajar adalah *A relatively permanent change in respons potentiality which occurs as a result of reinforced practice*, yaitu suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan

---

<sup>4</sup> Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar cet. ke-2*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2003). hal

<sup>5</sup> Tadjab. *Ilmu Jiwa Pendidikan*, (Surabaya: Karya Abditama, 1994), hal 46-47.

yang diperkuat. Dalam definisi ini terdapat empat macam istilah yang esensial dan perlu disoroti untuk memahami proses belajar.

- a) Relatively permanent, yang secara umum menetap.
- b) Response potentiality, kemampuan bereaksi.
- c) Reinforcel, yang diperkuat.
- d) Practise, praktik atau latihan.

Istilah a) konotasinya ialah bahwa perubahan yang bersifat sementara seperti perubahan karena mabuk, lelah jenuh, dan perubahan karena kematangan fisik tidak termasuk belajar. Istilah b) berarti menunjukkan pengakuan terhadap adanya perbedaan antara belajar dan penampilan atau kinerja hasil-hasil belajar. Hal ini merefleksikan keyakinan bahwa belajar itu merupakan peristiwa hipotesis yang hanya dapat dikenali melalui perubahan kinerja akademik yang dapat diukur. Istilah c) konotasinya ialah bahwa kemajuan yang didapat dari proses belajar mungkin akan musnah atau sangat lemah apabila tidak diberi penguatan. Sedangkan istilah yang terakhir, yakni practise, menunjukkan bahwa proses belajar itu membutuhkan latihan yang 13 berulang-ulang untuk menjamin kelestarian kinerja akademik yang telah dicapai siswa.<sup>6</sup>

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi melalui pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang mengalami perubahan tersebut

---

<sup>6</sup> Muhibbin Syah. Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru. op.cit. hal 90.

menyangkut perubahan sikap, pemecahan suatu masalah, keterampilan, kecakapan dan kebiasaan.

## 2. Pengertian Pembelajaran

Sedangkan Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.<sup>7</sup>

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.<sup>8</sup> Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu

---

<sup>7</sup> Wardana & Ahdar D, *Belajar dan Pembelajaran*, (Pare-pare: CV. Kaaffah Learning Center, 2021), hlm. 13.

<sup>8</sup> Ibid.

objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja.

Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

### **3. Hakikat Pembelajaran**

Istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Istilah sistem meliputi konsep yang sangat luas. Sebagai misal, seorang manusia, organisasi, mobil, susunan tata surya merupakan suatu sistem, dan masih banyak lagi.

Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani “systema” yang berarti sehimpunan bagian atau komponen yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan suatu keseluruhan. Pengertian sistem tidak lain adalah suatu kesatuan unsur-unsur yang saling berinteraksi secara fungsional yang memperoleh masukan menjadi keluaran. Jadi,

pembelajaran sebagai suatu sistem adalah proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu dengan susunan, dan terjadi umpan balik diantara keduanya.

Berikut merupakan komponen pembelajaran sebagai suatu sistem, sebagai berikut:

a) Input

- 1) Kurikulum: semua pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan secara individu ataupun berkelompok, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Kurikulum merupakan suatu sistem pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan, karena berhasil atau tidaknya sistem pembelajaran diukur dari banyaknya tujuan yang dicapai.
- 2) Peserta didik: orang/komponen manusiasi yang melakukan proses pembelajaran
- 3) Pengajar: guru, dosen , sumber belajar.
- 4) Sarana dan prasarana: bagian atau alat yang harus dipenuhi untuk memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran.

b) Proses

- 1) Materi: bahan ajar yang digunakan pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik dan disusun secara sistematis sehingga tercipta suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

2) Metode: cara/strategi yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik pada saat mengajar.

3) Media: alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c) Output

Peserta didik dengan kompetensi tertentu: sesuatu yang dijadikan tujuan pembelajaran, yaitu mendapatkan hasil setelah melalui proses belajar. Kompetensi yang dicapai peserta didik dapat tercapai apabila komponen pembelajaran sebagai suatu sistem sudah tercapai.

d) Feedback

Informasi tentang hasil-hasil dari upaya belajar yang telah dilakukan peserta didik. Umpan balik adalah informasi yang berkenaan dengan kemampuan yang dimiliki oleh keduanya. Informasi yang dimaksud adalah berkaitan dengan apa yang sudah dilakukan, bagaimana hasilnya, dan apa yang harus dilakukan untuk memperbaikinya.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dari persatuan *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai

bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.<sup>9</sup> Sedangkan secara istilah media ini merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima.<sup>10</sup>

Perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*). Berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan dengan baik atau tidak.<sup>11</sup> Pembelajaran sistemik berkaitan langsung dengan pendidikan. Dalam pembelajaran sistemik terdapat proses interaksi antar unsur pendidikan dalam proses pembelajaran yang

---

<sup>9</sup> Asnawir Basyiruddin Usan, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.11.

<sup>10</sup> Heinich, Dkk, *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, (New York: Jonh Wily and Sons, 1982), hlm. 50

<sup>11</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 23.

terjadi di dalam lingkungan sekolah pada saat tenaga pendidik mengajarkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, dan peserta didik mencerna atau mentransfer pengetahuan melalui kognitifnya. Dalam pembelajaran sistemik tenaga pendidik memberikan dorongan, contoh yang baik, pujian, dan hukuman.<sup>12</sup>

Menurut (Indonesia, 2003), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi antara pendidik dengan peserta didik; 2) interaksi antara sesama peserta didik atau antar sejawat; 3) interaksi peserta didik dengan narasumber; 4) interaksi peserta didik bersama peserta didik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.<sup>13</sup>

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan

---

<sup>12</sup> Basri, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.37.

<sup>13</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*, *op.cit*, hlm. 55

menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>14</sup>

Media merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka, dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.

Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh tenaga pendidik (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan tenaga pendidik tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan pembelajaran juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by design*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

## **2. Fungsi, Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sarana dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan

---

<sup>14</sup> *Ibid, hlm. 60*

pengajaran.<sup>15</sup> Dibawah ini akan dijelaskan apa saja fungsi, tujuan dan manfaat media pembelajaran, sebagai berikut:

a. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.<sup>16</sup> Untuk itu, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada siswa. Disamping itu melalui alat bantu belajar memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. Dampak pada peserta didik lain dalam kelas diharapkan dapat memberikan stimulus, mempersamakan pengalaman dan pemahaman objek pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana didalamnya memiliki sub-sub komponen diantaranya adalah komponen media pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran merupakan sub komponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.
- 3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki peserta didik. Banyak pembelajaran tidak mencapai hasil prestasi belajar peserta didik dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.

---

<sup>15</sup> H.A.H. Sanaky, *Media dan Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm.23

<sup>16</sup> *Ibid*, hlm. 25

- 4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik. Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasikan semua kecakapan peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman pada peserta didik yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar. Dapat pula alat bantu pembelajaran ini menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- 5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.
- 6) Mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam pembelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan pengajar lebih bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada ilustrasi nyata atau salah satu contoh, sehingga peserta didik hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk, wujud atau karakteristik objek. Dengan demikian pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas pesan yang disampaikan.
- 7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, sempit, kecil atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud.<sup>17</sup>

#### b. Tujuan Media Pembelajaran

Selain fungsi, adanya media pembelajaran juga memiliki tujuan. Tujuan dari media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk (a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas, (b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, (c)

---

<sup>17</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*, op.cit, hlm. 77

Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar, dan (d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup>

c. Manfaat Media Pembelajaran

Selain tujuan tersebut, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Setelah mengetahui tujuan dan manfaat media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran, materi pelajaran, metode mengajar, ketersediaan alat yang dibutuhkan, pribadi pengajar, kondisi peserta didik

---

<sup>18</sup> Basri, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*, *op.cit*, hlm. 40

dan kondisi pengajaran yang sedang berlangsung. Media harus disesuaikan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 3 yaitu berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya.<sup>19</sup>

- a. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi menjadi:
  - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
  - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
  - 3) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- b. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi menjadi:
  - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.
  - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- c. Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi:
  - 1) Media yang diproyeksikan.
  - 2) Media yang tidak dapat direkomendasikan.

Dalam sebuah pembelajaran, terdapat media pembelajaran yang disebut sebagai multimedia pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen

---

<sup>19</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*, op.cit. hlm. 90

lain seperti tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran.<sup>20</sup>

Karakteristik multimedia pembelajaran yaitu:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon peserta didik.
- c. Bersifat mandiri, yaitu memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Memperkuat respons pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu aturan yang koheren dan terkendalikan.
- d. Memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dari pengguna dalam bentuk respons, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, maupun percobaan.

Penyajian multimedia pembelajaran interaktif ini dapat dikategorikan dalam berbagai format. Salah satu diantaranya adalah format

---

<sup>20</sup> Basri, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*, *op.cit*, hlm. 56

sajian multimedia pembelajaran yang serupa tutorial. Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh pengajar atau instruktur. Informasi yang berisi konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam maupun bergerak dengan grafik. Pada saat yang tepat, ketika siswa telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, pengajar mengajukan serangkaian pertanyaan atau tugas.

### **C. Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Power Point***

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Selama kegiatan belajar mengajar, dibutuhkan adanya interaksi antara pengajar dan peserta didik, agar peserta didik dapat menyerap materi pelajaran dengan optimal. Sebagai tenaga pengajar dan pendidik yang secara langsung terlibat dalam proses belajar mengajar, pendidik memegang peranan penting dalam mengarahkan peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satu cara untuk mencapai hasil belajar dengan pemilihan media pembelajaran yang relevan dengan kompetensi dasar.<sup>21</sup>

Komputer termasuk salah satu media pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi dalam

---

<sup>21</sup> Srimaya, *Efektivitas Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa*, (Makassar: Jurnal Biotek, 2017), hlm. 68

pendidikan. Pada dasarnya teknologi dapat menunjang proses pencapaian tujuan pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan program aplikasi *microsoft power point* dilakukan dengan mengemas materi ajar secara menarik, singkat, padat, dan efektif. *Power point* memiliki fasilitas *custom animation* yang sangat lengkap.

Bahwa media pembelajaran *power point* dapat dikategorikan sebagai media visual.<sup>22</sup> Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistis menyerupai keadaan yang sebenarnya. Sebagai contoh adalah model. Artinya, sekalipun model merupakan gambaran nyata dari objek dalam bentuk tiga dimensi tidak dapat dikatakan realistis sepenuhnya. Namun demikian, model sebagai media pembelajaran dapat memberi makna terhadap isi pesan dari keadaan sebenarnya. Belajar dari pesan visual memerlukan keterampilan, karena dengan melihat pesan visual tidak dengan sendirinya seseorang akan mampu belajar daripadanya. Itulah sebabnya pembelajar harus dibimbing agar dapat menerima dan menyimak pesan-pesan visual secara tepat.

*Power point* merupakan program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office (Microsoft Power Point)* program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD Proyektor. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam *Microsoft Office* program komputer. Program aplikasi ini merupakan program untuk

---

<sup>22</sup> H.A.H Sanaky, *Op. Cit*, hlm. 30

membuat presentasi yang ada dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran, sehingga program yang dihasilkan pun akan menarik dengan komposisi warna dan animasi yang digunakan. Dengan *microsoft power point* program komputer, seorang tenaga pendidik dapat mendesain berbagai program pembelajaran sesuai dengan materi, metode dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Program yang di desain dengan menggunakan *microsoft power point*, diantaranya:

1. Memasukkan teks, gambar, suara dan video.

Tenaga pendidik dapat menampilkan berbagai teks untuk setiap keperluan pembelajaran. Suara dan video merupakan dua fasilitas yang disediakan oleh *microsoft power point* yang sangat mendukung proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran *microsoft power point* dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap daya tangkap peserta didik.

2. Membuat tampilan menarik

Tampilan yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pada program komputer *microsoft power point*, ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan lebih menarik diantaranya adalah fasilitas *background* dan animasi pada slide. Dengan tampilan media yang menarik, tentu saja akan membuat peserta didik lebih bisa fokus dengan pembelajaran yang disampaikan.

3. Membuat *Hyperlink*

*Hyperlink* yaitu fasilitas yang disediakan oleh *microsoft power point* untuk menghubungkan dengan file-file lain. Fasilitas ini sangat penting dan sangat mendukung proses pembelajaran, sebab program *hyperlink* ini dapat menghubungkan ke program lain pada komputer dan atau ke jaringan internet, apabila komputer yang digunakan telah tersambung dengan program internet. *Hyperlink* atau hubungan dalam satu program akan memungkinkan programmer memberikan umpan balik secara langsung terhadap proses pembelajaran. Hubungan dengan program lain akan memperkaya fasilitas lain yang mendukung pembelajaran dan hubungan dengan internet akan membuka berbagai kemungkinan pembelajaran yang lebih luas, pribadi, dan otentik.

#### 4. Membuat *Slide Transition*

Selain fasilitas program *hyperlink*, juga diselenggarakan pula fasilitas *slide transition* yaitu *power point slide* dapat digerakkan secara manual dengan menggunakan program *on mouse click* atau menggunakan *automatically after*. Jika memilih *on mouse click*, dan kemudian mengklik *apply to all slides*. Hasil program slide bersifat manual dan dapat mengoperasikan hanya dengan mengklik tanda panah pada layar *slide show* dan langsung slide berganti. Tetapi, apabila ingin menggerakkan slide secara otomatis, maka mengklik *automatically after*, tentukan waktunya (detik atau menit) dan langkah selanjutnya mengklik *apply to all slides*. Maka hasil program slide sudah dapat bergerak secara otomatis.

Dengan berbagai program yang ditawarkan tersebut, tidak menutup kemungkinan bahwa *microsoft power point* yang digunakan sebagai media pembelajaran akan membuat proses belajar mengajar akan lebih menarik. Peserta didik juga akan lebih memperhatikan dan lebih fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai alat ukur keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran *microsoft power point* dengan memaksimalkan *tools* pada *power point* akan membuat peserta didik tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan belajar dan atau bekerja sama dalam kelompok belajar guna menguasai dan memahami materi. Dengan menggunakan media pembelajaran *power point* pada proses belajar mengajar diharapkan mampu menjadi daya tarik peserta didik untuk terus belajar dan memahami, serta menimbulkan rasa senang dalam belajar.

## **D. Hasil Belajar Siswa**

### **1. Pengertian Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar terdiri dari kata, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil adalah suatu yang diperoleh setelah melakukan sesuatu. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari itu, yakni

mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.<sup>23</sup>

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar.<sup>24</sup>

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>25</sup>

Hasil belajar adalah taraf keberhasilan murid atau santri dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah atau pondok pesantren yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>26</sup>

Bukti bahwa seseorang telah mengalami belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>27</sup>

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai seseorang setelah dilakukannya pembelajaran yang dibuktikan dengan adanya perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Jadi yang dimaksud dengan hasil belajar fiqih adalah hasil yang diperoleh oleh peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran fiqih. Jika

---

<sup>23</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 27.

<sup>24</sup> Anni Mulyani, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 250.

<sup>25</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 22.

<sup>26</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada), 2016, h. 244.

<sup>27</sup> Oemar Hamalik, *Op. Cit*, hlm. 30.

dikaitkan dengan hasil belajar fiqih berarti hasil yang diperoleh peserta didik setelah dilakukannya proses belajar mengajar pada mata pelajaran fiqih yang diterima peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Hasil yang ditunjukkan dari mempelajari fiqih adalah dengan adanya perubahan tingkah laku peserta didik, baik yang menyangkut dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Adapun perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran menurut Taksonomi Bloom sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu:

- a. Ranah Kognitif, yakni berkenaan dengan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Belajar kognitif ini melibatkan proses pengenalan atau penemuan yang mencakup berfikir, menalar, menilai, dan memberikan imajinasi yang selanjutnya akan membentuk perilaku akan membentuk perilaku baru.
- b. Ranah Afektif, berkenaan dengan respon peserta didik yang melibatkan eksresi, perasaan atau pendapat pribadi peserta didik terhadap hal-hal yang relatif sederhana. Belajar afektif mencakup nilai, emosi dorongan minat dan sikap.

- c. Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan kemampuan kerja otot, keterampilan dan tingkah laku sehingga menyebabkan pergerakan tubuh.<sup>28</sup>

Hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri peserta didik. Peserta didik tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
- b. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- c. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- d. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik (keterampilan atau perilaku).

---

<sup>28</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 130.

- e. Kemampuan peserta didik untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.<sup>29</sup>

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan dan sikap yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar, karena termasuk ke dalam indikator untuk mengetahui pandai atau tidaknya peserta didik, dan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang peserta didik dalam kegiatan belajar yang telah dilaksanakan. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik. Hasil belajar merupakan tujuan dalam proses pembelajaran yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka. Dengan demikian jika pencapaian hasil belajar itu menunjukkan angka yang tinggi, maka dapat dikatakan bahwa proses kegiatan pembelajaran itu berhasil.

## **2. Evaluasi Hasil Belajar Siswa**

Dalam setiap pembelajaran, pendidik harus berusaha mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang ia lakukan. Hasil yang dimaksud adalah baik, tidak baik, bermanfaat atau tidak bermanfaat dan lain-lain.

---

<sup>29</sup> Nana Sudjana, *Op. Cit*, hlm. 56

Penting diketahui hasil ini dapat menjadi salah satu patokan bagi pendidik untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran yang dilakukan dapat mengembangkan potensi peserta didik. Artinya apabila pembelajaran yang dilakukannya mencapai hasil yang baik, pendidik tentu dapat dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran dan demikian pula sebaliknya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai dalam proses pembelajaran adalah melalui evaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh pendidik ini dapat berupa evaluasi hasil belajar dan evaluasi pembelajaran.<sup>30</sup>

Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>31</sup> Tingkah laku memiliki unsur subjektif (rohaniah dan unsur motoris (jasmaniah). Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada seseorang pada setiap perubahan aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Jika seseorang telah belajar, maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 3 yaitu:

---

<sup>30</sup> A. Qodir, *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*, (Yogyakarta: K-Media, 2017), hlm.

<sup>31</sup> Oemar Hamalik, *Op. Cit*, hlm. 40

- a. Keefektifan (*effectiveness*). Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pembelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran, yaitu kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”; kecepatan untuk kerja; tingkat alih belajar; dan tingkat retensi dari apa yang dipelajari.
- b. Efisiensi (*efficiency*). Efisiensi pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si pembelajar dan atau jumlah biaya pembelajaran yang digunakan.
- c. Daya tarik (*appeal*). Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan peserta didik untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali kaitannya dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya. Itulah sebabnya, pengukuran kecenderungan peserta didik untuk terus atau tidak terus belajar dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran itu sendiri atau dengan bidang studi.

### **3. Keberhasilan Hasil Belajar Siswa**

#### **a. Indikator Keberhasilan**

Yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah hal-hal sebagai berikut:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.

- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Namun demikian, indikator yang banyak dipakai sebagai tolok ukur keberhasilan adalah daya serap.

#### **b. Standar Keberhasilan Hasil Belajar Siswa**

Suatu proses belajar mengajar suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan instruksional khusus dari bahan tersebut.<sup>32</sup> Berdasarkan Taxonomi Bloom bahwa ranah tujuan pembelajaran memiliki tingkatan dari yang terendah sampai tertinggi yang uraiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Kognitif
  - a) Pengetahuan didefinisikan sebagai suatu ingatan terhadap materi yang telah dipelajari. Hal itu meliputi ingatan terhadap jumlah materi yang banyak, dari fakta-fakta yang khusus hingga teori-teori yang lengkap.
  - b) Pemahaman diartikan sebagai suatu kemampuan menangkap makna suatu bahan ajar.
  - c) Penerapan yang dimaksudkan menunjuk pada kemampuan menggunakan bahan ajar yang telah dipelajari pada situasi yang baru dan konkret. Hal itu

---

<sup>32</sup> Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 105.

meliputi hal-hal, seperti penerapan aturan, metode, konsep, prinsip, hukum, dan teori-teori.

- d) Analisis menuntut suatu kemampuan memilah-milah suatu bahan pada bagian-bagian komponennya sehingga struktur bahan tersebut dapat dipahami.
- e) Sintesis menunjuk pada suatu kemampuan untuk menghimpun atau menyatukan bagian-bagian atau elemen-elemen untuk membentuk pola baru.
- f) Evaluasi merujuk kepada kemampuan untuk memutuskan atau menentukan nilai suatu materi (pernyataan, novel, puisi, laporan penelitian) untuk suatu tujuan yang telah ditentukan.

## 2) Afektif

- a) Penerimaan menunjuk kesediaan untuk mengikuti fenomena atau stimulus tertentu. Hasil belajar level ini bergerak dari kesadaran yang sederhana (bahwa sesuatu ada) sampai pada perhatian tertentu.
- b) Partisipasi artinya tidak hanya hadir dan memperhatikan, tetapi juga memberikan reaksi.
- c) Penentuan sikap yaitu bergerak dari penerimaan yang paling rendah pada suatu nilai (seperti keinginan meningkatkan keterampilan kelompok) sampai kepada level komitmen yang lebih kompleks (seperti merasa

bertanggung jawab terhadap efektivitas fungsi suatu kelompok).

- d) Organisasi penekanannya berada pada membandingkan, menghubungkan dan mensintesis nilai-nilai. Hasil belajarnya berkenaan dengan konseptualisasi nilai ( seperti mengenal tanggung jawab setiap individu untuk meningkatkan hubungan kemanusiaan) atau pengorganisasian sistem nilai (seperti mengembangkan rencana pekerjaan yang dapat memuaskan kebutuhan kehidupan ekonomi dan pengabdian masyarakat).
- e) Pembentukan pola menunjukkan seseorang sudah mempunyai sistem nilai yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang cukup lama sehingga membentuknya menjadi sebuah karakter gaya hidup.

### 3) Ranah psikomotorik

- a) Persepsi berkenaan dengan penggunaan organ indera untuk menangkap isyarat yang membimbing aktivitas gerak.
- b) Kesiapan menunjukkan pada kesiapan untuk melakukan tindakan tertentu.

- c) Gerakan terbimbing merupakan tahapan awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks. Lebih menekankan pada kemampuan meniru atau mencontoh.
- d) Gerakan terbiasa berkenaan dengan kinerja di mana respon siswa telah menjadi terbiasa dengan gerakan-gerakan dilakukan dengan penuh keyakinan dan kecakapan.
- e) Gerakan kompleks merupakan gerakan yang sangat terampil dengan pola-pola gerakan yang sangat kompleks. Ditunjukkan dengan gerakan yang cepat, lancar, dan akurat.
- f) Gerakan pola penyesuaian berkenaan dengan keterampilan yang dikembangkan dengan baik sehingga seseorang dapat memodifikasi pola-pola gerakan untuk menyesuaikan tuntutan tertentu atau menyesuaikan situasi tertentu atau problem khusus.<sup>33</sup>

## **E. Mata Pelajaran Fiqih**

### **1. Pengertian Fiqih**

Fiqih adalah “Ilmu tentang hukum Islam yang disimpulkan dengan jalan rasio berdsarkan alasan-alasan yang terperinci”.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Hisyam Zaini, dkk., *Desain Pembelajaran*, (Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga, 2002), h. 68.

Pendapat lain mengatakan fiqih adalah “pengetahuan tentang hukum-hukum syari’ah (agama) tentang perbuatan manusia yang digali atau ditemukan dari dalil-dalil terperinci”.<sup>35</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa fiqih adalah suatu ilmu yang membahas masalah tentang hukum-hukum syara’ yang diperoleh dari dalil-dalilnya yang tafshil dan terperinci yang dipahami dengan menggunakan kekuatan rasio.

## 2. Dasar, Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

### a. Dasar Fiqih

Namun demikian, indikator yang banyak dipakai sebagai tolok ukur keberhasilan adalah daya serap.

Mempelajari ilmu fiqih termasuk usaha untuk memperdalam ilmu agama yang diperintahkan oleh Allah SWT sebagaimana Firman-Nya:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ.

Berdasarkan ayat di atas maka jelaslah bahwa umat Islam bahwa umat islam diperintahkan agar memperdalam ilmu agama (bertafaqquh fiddien).

Perintah yang mengajarkan apa yang telah diketahui tentang ajaran Islam juga disabdakan oleh Rasulullah SAW, yang artinya:

<sup>34</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara ,2012). hlm. 34

<sup>35</sup> Lukman Zain, *Pembelajaran Fiqih*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), h. 3

“Dari Ibnu Umar ra, berkata Rasulullah SAW bersabda: sampaikanlah dariku walaupun satu ayat” (HR. Bukhari)

Jadi Rasulullah SAW memerintahkan kepada seluruh umat manusia yang telah mendapatkan ajaran Islam meskipun satu ayat saja harus disampaikan kepada umat Islam lainnya, agar semua umat Islam memiliki waasan syari’at Islam sehingga dapat menjaga diri dari kesesatan.

#### **b. Tujuan Fiqih**

Tujuan dari fiqih adalah menerapkan aturan aturan atau hukum-hukum syari’ah dalam kehidupan. Sedangkan tujuan dari penerapan aturan-aturan itu untuk mendidik manusia agar memiliki sikap dan karakter taqwa dan menciptakan kemaslahatan bagi manusia”.<sup>36</sup>

#### **c. Ruang Lingkup Fiqih**

Ruang Lingkup Fiqih terdiri dari, yaitu:

##### 1) Hubungan Manusia dengan Allah

Siswa dibimbing untuk meyakini bahwa hubungan vertical kepada Allah SWT merupakan ibadah utama dan pertama. Topic bahasannya meliputi: Rukun Islam, Thaharah, Shalat, Puasa dan Zakat.

##### 2) Hubungan Manusia dengan Manusia

---

<sup>36</sup> Lukman Zain, *Pembelajaran Fiqih*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), h. 6

Siswa dibimbing dan dididik menjadi anggota masyarakat dengan berakhlak mulia dan berusaha menjadi teladan Masyarakat. Materinya meliputi: jual beli, pinjam meminjam, sewa menyewa, upah, shadaqah, infak, makanan dan minuman yang halal dan haram, binatang yang halal dan haram, barang titipan dan temuan.

Berdasarkan pada uraian di atas dapat dipahami bahwa ruang lingkup mata pelajaran fiqih tersebut mengajarkan hubungan manusia dengan Allah dan manusia dengan manusia yang harus diamalkan oleh anak didik.

**d. Materi Pelajaran Fiqih Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah**

Seiring dengan terbitnya KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, maka Kementerian Agama RI melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Islam menerbitkan buku teks pelajaran. Buku teks pelajaran PAI dan Bahasa Arab pada madrasah terdiri dari; Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fiqih, SKI dan Bahasa Arab untuk jenjang MI, MTs dan MA/ MAK semua permintaan. Keperluan untuk MA Peminatan Keagamaan diterbitkan buku Tafsir, Hadis, Ilmu Tafsir, Ilmu Hadits, Ushul Fiqih, Ilmu Kalam, Akhlak Tasawuf dan Bahasa Arab berbahasa Indonesia, sedangkan untuk peminatan keagamaan khusus pada MA Program Keagamaan (MAPK) diterbitkan dengan menggunakan Bahasa Arab.

Fikih merupakan hasil pemahaman dan interpretasi para ahli atas peristiwa yang hukumnya tidak ditemukan dalam Al-Qur'an dan Hadits.<sup>37</sup>

Adapun materi pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah, sebagai berikut:

- 1) Sujud Sahwi, Sujud Syukur dan Sujud Tilawah
- 2) Zakat
- 3) Puasa
- 4) I'tikaf
- 5) Bersedekah, hibah dan hadiah
- 6) Ibadah Haji dan umrah
- 7) Makanan Halal

---

<sup>37</sup> Nafis, *Teori Hukum Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Universitas Indonesia), hlm 19