

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“.¹Media adalah alat bantu atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif.

Istilah pembelajaran lebih berfokus pada proses belajar, karena esensi dari pembelajaran merupakan pendampingan yang dilakukan pendidik kepada peserta didiknya. Oleh karena itu, secara sederhana pembelajaran dapat dimaknai proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk membantu peserta didik mendapatkan pembelajaran dan mampu memahami bahan pembelajaran yang diberikan. Dalam proses pembelajaran guru harus mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didiknya, meliputi motivasinya, latar belakang akademisnya, ekonominya, dan lain sebagainya.²

Media pembelajaran merupakan alat dan bahan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran.³Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk dengan memberikan stimulus kepada

b. Jenis Media Pembelajaran

Banyak sekali jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para praktisi pendidikan. Meskipun

¹ Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktek)*, (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2018), 106.

² Ramen A. Purba, dkk.,*Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 26.

³ Santrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 5

beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yakni sebagai berikut:

1. Media Visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya, seperti buku, jurnal, poster, globe bumi, peta, foto, alam sekitar dan sebagainya.
2. Media Audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
3. Media AudioVisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran.
4. Multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer⁴.

c. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Pada hakekatnya, pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Adanyabantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk bisa mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati yang pada akhirnya siswa akan memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar. Beberapa peran media pembelajaran menurut Umar, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan metode komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

⁴Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018), 30.

- 2) Menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar dapat mendorong kegiatan belajar sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna
- 3) Menumbuhkan keinginan dan stimulus peserta didik sehingga perhatiannya dapat terpusat pada bahan pelajaran yang diberikan guru
- 4) Menggunakan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar sehingga membuat pelajaran lebih lama diingat
- 5) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri dikalangan peserta didik.⁵
Adapun fungsi dari media pembelajaran, yaitu:
 - a) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
 - b) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret)
 - c) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
 - d) Semua indera siswa dapat diaktifkan
 - e) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar
 - f) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.⁶

d. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari media pembelajaran adalah memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap senang untuk belajar, membantu konsentrasi peserta didik, memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan dalam pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar mengajar dan meningkatkan efisiensi belajar mengajar.⁷

⁵RamenA.Purba,dkk.,*PengantarMediaPembelajaran*,(Medan:YayasanKita Menulis,2020),34.

⁶Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Sidoarjo:NizamiaLearningCenter,2018),29

⁷RamenA.Purba,dkk.,*PengantarMediaPembelajaran*,(Medan:YayasanKita Menulis,2020),30.

e. Pentingnya Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dipersiapkan untuk digunakan guru dalam pembelajaran guna mempermudah proses pembelajaran. Bila guru tidak menggunakan media pembelajaran maka proses belajar mengajar di kelas tidak akan dapat terlaksana dengan optimal. Seperti yang dikemukakan Tafanao bahwa bila guru tidak menggunakan media pembelajaran, maka yang akan terjadi adalah:

- 1) Mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan peserta didik merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik
- 2) Siswa sulit mengerti dan memahami materi pembelajaran
- 3) Siswa susah menangkap penjelasan dari guru
- 4) Siswa merasa bosan dengan materi tersebut
- 5) Siswa susah berfikir.⁸

Untuk itu media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu bila dibutuhkan, namun media pembelajaran sangat penting sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran yang menjadi pendukung tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah dan akan memberikan dampak dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Kemp dan Dayton mengemukakan hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari media pembelajaran sebagai bagian integral pembelajaran di kelas sebagai berikut: Penyampaian pelajaran tidak kaku, pembelajaran biasanya lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif karena adanya partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena hanya mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkan dapat diserap oleh siswa lebih besar, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasi dengan baik spesifik dan jelas pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja

⁸Ramen A. Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 31.

sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.⁹

Berdasarkan pendapat para ahli bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam sebuah pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan media memiliki berbagai keunggulan dalam bidang tersebut.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media harus sesuai dengan karakteristik siswa dengan menyesuaikan bahan apa yang sekiranya dapat mencuri perhatian siswa.¹⁰Tiap-tiap media mempunyai karakteristik yang perlu dipahami oleh pemakainya.Pengenalan jenis media dan karakteristiknya merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Rusman berpendapat bahwa dalam menentukan ataupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran, yakni:

1) Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.

2) Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia.

3) Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar- benar memperhatikan bahwa media tersebut murah dan hemat biaya, tetapi juga dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud.Persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

⁹RamenA.Purba,dkk.,*PengantarMediaPembelajaran*,(Medan:YayasanKita Menulis,2020),32.

¹⁰ RamenA.Purba,dkk.,*PengantarMediaPembelajaran*..52

4) Berguna

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

5) Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa.¹¹

Selain berdasarkan prinsip di atas, untuk memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a) Media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran
- b) Media yang dipilih hendaknya selalu disesuaikan dengan kemampuan dan daya ingat peserta didik
- c) Media yang digunakan hendaknya bisa digunakan sesuai fungsinya
- d) Media yang dipilih harusnya memang tersedia, artinya alat/bahannya memang tersedia, baik dilihat dari waktu untuk mempersiapkan maupun untuk menggunakannya
- e) Media yang dipilih hendaknya disenangi oleh pendidik dan peserta didik
- f) Persiapan dan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia
- g) Kondisi fisik lingkungan kelas harus mendukung. Oleh karena itu, perlu diperhatikan baik-baik kondisi lingkungan pada saat merencanakan penggunaan media.¹²

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan komponen didalam pembelajaran yang manfaat serta fungsinya sangat dirasakan oleh peserta didik maupun tenaga pendidik. Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar siswa ditentukan bagaimana kemampuan guru dalam memilih mediayang akan digunakan.

¹¹Rusman,*BelajardanPembelajaranBerorientasiStandarProsesPendidikan*,(Jakarta:KENCANA, 2017),221.

¹²MuhammadAnwar,*MenjadiGuruProfesional*,(Jakarta:PrenadaMediaGroup,2018),122

Guru dalam pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa aspek sebagai berikut:

1) Variabel Tugas

Guru harus menentukan jenis kemampuan yang diharapkan dari pembelajar sebagai hasil pembelajaran. Disarankan untuk menentukan jenis stimulus yang diinginkan sebelum melakukan pemilihan media.

2) Variabel Pembelajar

Karakteristik pembelajar di sini memang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, walaupun belum ada kesepakatan karakteristik mana yang penting. Namun, guru menyadari bahwa para pembelajar mempunyai gaya belajar yang berbeda.

3) Lingkungan Belajar

Pertimbangan disini lebih bersifat administrative. Berbagai hal yang termasuk di dalamnya adalah besarnya biaya sekolah, ukuran ruangan kelas, kemampuan mengembangkan materi baru, ketersediaan perlengkapan lainnya, kemampuan guru dan ketersediaan usaha-usaha mendesain pembelajaran, ketersediaan bahan-bahan buku ajar untuk pembelajaran individual, dan juga sikap pemimpin sekolah maupun guru terhadap inovasi arsitektural sekolah.

4) Lingkungan Pengembangan

Sumber-sumber pendukung pengembangan untuk bisa mempengaruhi keberhasilan penyajian. Misalnya ketersediaan waktu, pengembangan personal.

5) Ekonomi dan Budaya

Pemilihan media sangat perlu untuk mempertimbangkan penerimaan si pemakai dan disesuaikan dengan sumber dana serta peralatan yang tersedia. Selain itu sikap terhadap berbagai media mungkin berbeda antara penduduk kota dengan desa, antar subkelompok bangsa dan sosial ekonomi.

6) Faktor-Faktor Praktis

- a) Besarnya kelompok yang dapat ditampung dalam satu ruangan
- b) Jarak antara penglihatan dan pendengaran untuk penggunaan media.
- c) Seberapa jauh media dapat mempengaruhi respon pembelajar atau kegiatan lain untuk kelengkapan umpan balik.

- d) Adakah penyajian itu sesuai dengan respon pembelajar.
 - e) Apakah stimulus pembelajaran menuntut gerak, warna, gambar, kata-kata lisan, atau tertulis.
 - f) Apakah media yang dipakai mempunyai urutan yang pasti.
 - g) Media manakah yang paling mendukung kondisi belajar untuk pencapaian tujuan
 - h) Media manakah yang lebih lengkap untuk maksud peristiwa-peristiwa pembelajaran tersebut.
 - i) Media yang dipandang kemungkinan lebih efektif bagi pembelajar perlu ditentukan apakah perangkat lunak dapat disimpan dan bernilai.
 - j) Apakah guru memerlukan training tambahan.¹³
- 7) Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran
- a) Penyusunan rancangan

Dalam pembuatan media perlu persiapan dan perencanaan yang teliti dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Setelah analisis dilakukan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arahan tindakan yang akan dilakukan. Adapun tujuan tersebut meliputi tujuan instruksional yang berorientasi pada siswa dan tujuan yang dinyatakan dengan kata kerja operasional. Untuk dapat mengembangkan bahan instruksional yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang telah dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

- b) Penulisan

Dalam pokok-pokok materi instruksional yang telah ada, untuk penyajiannya dapat disampaikan melalui media yang dituangkan dalam tulisan dan gambar yang disebut dengan naskah program media.

¹³HamidullohIbda,*Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)*,

(Semarang, CV. Pilar Nusantara, 2019), 8.

Sebelum penulisan dilakukan, perlu menuliskan treatmentnya terlebih dahulu agar bisa mempunyai gambaran tentang urutan visual yang akan nampak pada media, setelah treatment dilakukan barulah penulisan dilakukan.

c) Produksi media

Setelah penulisan dilakukan, maka selanjutnya yakni memproduksi media yang telah dirancang dan siap disajikan kepada siswa.

d) Evaluasi media

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.¹⁴

2. Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Permainan (games) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain)
- 2) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Permainan dalam pembelajaran dapat mengembangkan motivasi kegiatan belajar aktif dengan alasan sebagai berikut:

- 1) Permainan mampu menembus kebosanan,
- 2) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira,
- 3) Permainan menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat,
- 4) Permainan dapat membantu peserta didik yang lamban dan kurang motivasi,
- 5) Permainan menggalakkan guru untuk kreatif.²⁶

¹⁴Nur Azizah, Skripsi: “*Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang*”, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), 21.

Peran media permainan dapat membuat siswa seolah-olah mereka sedang bermain sehingga rasa tegang dan jenuh dalam diri siswa dapat dikurangi. Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan lancar dan optimal.

Permainan monopoli merupakan sistem ekonomi yang disederhanakan dan terdapat transaksi pembelian, penyewaan maupun pertukaran properti. Berbagai komponen dalam monopoli dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga monopoli dapat menjadi media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan.¹⁵

b. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran

Permainan *monopoli* dalam hal ini bukan berarti peserta didik disuruh untuk bermain *monopoli* seperti yang ada di pasaran. Namun, permainan ini telah dimodifikasi menjadi sebuah games simulasi untuk mempelajari materi tertentu.¹⁶ Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa media permainan *monopoli* yang disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam mata pelajaran fiqh kelas III materi di semester ganjil. Uraian mengenai spesifikasi produk di antaranya:¹⁷

- 1) Dimulai dari bidak start
- 2) Peserta didik membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang.
- 3) Setiap anggota kelompok mendapat giliran 2x lempar dadu secara bergantian.
- 4) Setiap siswa yang mendapat giliran bermain akan melempar dadu ditengah media monopoli
- 5) Setiap siswa dibantu teman kelompok menjawab soal dari kolom bergambar dan kolom kesempatan sesuai hasil lemparan dadu dan jawaban dicatat di lembar kerja kelompok.
- 6) Apabila siswa menjawab soal dengan benar, maka akan mendapatkan pin smile yaitu mendapatkan 15 poin,

¹⁵ Annisa Nur Isnaini, Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”, (Yogyakarta: UNY, 2016), 30.

¹⁶ Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*,..

¹⁷ Annisa Nur Isnaini, Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar....46

sedangkan yang tidak bisa menjawab soal pada kolom atau kesempatan, maka akan mendapat pin denda yaitu pengurangan 5 poin.

- 7) Jumlah poin akan dijumlah setiap kelompok.
- 8) Setiap kelompok harus ada satu siswa yang mewakili kelompoknya untuk menyimpulkan hasil pembelajaran menggunakan media monopoli.
- 9) Setiap perwakilan kelompok yang berhasil menyimpulkan hasil pembelajaran menggunakan media monopoli akan mendapatkan reward.

c. Kelebihan dan kekurangan media monopoli

Media monopoli memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yaitu:¹⁸

- 1) Kelebihan media monopoli
 - a) Pembelajaran menggunakan permainan monopoli bila dirancang dengan baik merupakan media pembelajaran yang menarik, efektif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - b) Membuat pembelajaran yang bersifat hafalan menjadi lebih menyenangkan.
 - c) Media monopoli merupakan media visual yang dapat digunakan dimana saja dan tidak harus di kelas.
 - d) Permainan monopoli mudah dimainkan.
 - e) Permainan monopoli dibuat dengan desain dan warna yang menarik sehingga tidak membuat siswa cepat bosan.
 - f) Media monopoli mudah untuk disimpan dan tidak memerlukan tempat yang luas untuk menyimpannya.
 - g) Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada siswa dengan menggunakan media monopoli.
- 2) Kekurangan media monopoli
 - a) Media monopoli cenderung terlalu menyederhanakan konteks pembelajaran sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah
 - b) Permainan hanya melibatkan beberapa orang peserta didik saja (minimal 3 orang).
 - c) Untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar.

¹⁸ Siti Ulfaeni. Skripsi : Pengembangan Media Monergeri (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas Iii Sdn Pedurungan Kidul 02 (Semarang, 2018).

3. Mata Pelajaran Fiqih di MI NU Khoiriyah Getaspejaten Jati Kudus

a. Pengertian Fiqih

Menurut Al-Ghazali Fiqih ialah hukum syariat yang berhubungan dengan perbuatan orang mukallaf, seperti: mengetahui hukum wajib, haram, mubah, mandup dan makruh; atau mengetahui suatu akad itu sah atau tidak; dan suatu ibadah itu diluar waktunya yang semestinya (qadla') atau di dalam waktunya (ada').¹⁹

Sedangkan menurut istilah yang digunakan para ahli Fiqih (Fuqaha), Fiqih merupakan ilmu pengetahuan yang membicarakan atau membahas tentang hukum-hukum Islam yang bersumber pada Al-Qur'an, As-Sunnah dan dari dalil-dalil terperinci.²⁰

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Fiqih merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang hukum-hukum syara' yang bersumber dari Al-Qur'an, As-Sunnah dan dari dalil-dalil terpenchi.

b. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Fiqih

Dalam undang-undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 3 di sebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.²¹

Sedangkan Fungsi dan tujuan mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyyah adalah:²²

- 1) Mendorong tumbuhnya kesadaran beribadah siswa kepada Allah SWT.

¹⁹Bambang Subandi Dkk, *Studi Hukum Islam*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2012), 39.

²⁰Zakiyah darajat, *Metode khusus pengajaran agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 78.

²¹Undang-undang RI No 20 tahun 2003, op.cit, 2.

²²Keputusan Menteri Agama No 165 Tahun 2014, *Pedoman Kurikulum madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, (Jakarta : Depag) , 35.

- 2) Menanamkan kebiasaan melaksanakan syariat Islam di kalangan siswa dengan ikhlas.
- 3) Mendorong tumbuhnya kesadaran siswa untuk mensyukuri nikmat Allah SWT dengan mengolah dan memanfaatkan alam untuk kesejahteraan hidup.
- 4) Membentuk kebiasaan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di madrasah dan di masyarakat.
- 5) Membentuk kebiasaan berbuat/berperilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di madrasah dan masyarakat.

c. Pemahaman Pembelajaran Fiqih

Pemahaman didefinisikan proses berpikir dan belajar. Dikatakan demikian karena untuk menuju ke arah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berpikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami.²³ Pemahaman adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat lebih kurang sama dengan yang sudah diajarkan dan sesuai dengan maksud penggunaannya.²⁴ Dalam taksonomi bloom *Knowledge*, “kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan”. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak dipertanyakan sebab untuk memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.²⁵

Sedangkan pembelajaran mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang Fiqih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta Fiqih muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang

²³ W.J.S. Porwadarminto, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), 636.

²⁴ Yusuf Anas, manajemen pembelajaran dan instruksi pendidikan, (Jogja: IRCiSoD, 2009), 151.

²⁵ Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 24.

halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.²⁶

Dari devinisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman dalam pembelajaran Fiqih yaitu kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang telah diinggit dalam hal ibadah, pelaksanaan rukun islam, hukum wajib, haram, mubah, khitan, kurban, serta hukum syara' yang bersifat praktis (amaliah) yangdiperolehdari dalil-dalil yangrinci.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan sekarang yang dijadikan rujukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Ajeng Trinovitasari 2015²⁷, Peneliti. Dengan judul *“Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah menengah pertama”*. Menurut temuan penelitian ini, menggunakan pendekatan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran IPS menjadi lebih menarik, terlihat bahwa siswa menyukai media pembelajaran monopoli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Siswa mengatakan bahwa setelah menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran, pelajaran IPS menjadi lebih menarik, terlihat bahwa siswa menyukai media permainan monopoli. Selain itu upaya guru IPS kelas VIII SMP Islam Harapan Ibu Pondok Pinang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran, hal tersebut telah dimanfaatkan dengan baik oleh guru dan dapat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

²⁶ Keputusan Menteri Agama No 165 Tahun 2014, Pedoman Kurikulum madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, (Jakarta : Depag) , 35.

²⁷ Ajeng Trinovitasari,“Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah menengah pertama, (Skripsi, Fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri syarif hidayatullah jakarta), diakses pada tanggal 1 april 2015.

2. Anastasia Putri Virlianingtyas²⁸2018, Peneliti. “Penerapan metode permainan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional monopoli untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada materi protista siswa kelas x ipa 1 sma pangudi luhur sedayu”. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil belajar siswa, penilaian hasil belajar tidak sesuai dengan target yang diharapkan karena adanya beberapa faktor, antara lain pembagian kelompok yang tidak merata dan materi yang lebih sulit pada siklus II. Berdasarkan data, dapat disimpulkan bahwa metode permainan monopoli pada materi Protista hanya meningkatkan minat belajar siswa kelas X IPA 1 SMA Pangudi Luhur Sedayu.

C. Kerangka Berfikir

Salah satu faktor penting dalam membangun pendidikan yang baik yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Guru harus terus mengembangkan kemampuan yang dimiliki, agar mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan siswa dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana belajar menyenangkan yang merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Maka, guru harus mampu menyajikan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Guru dapat mengembangkan beragam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya adalah media permainan monopoli. Media permainan monopoli ini akan dikembangkan dengan inovasi lain yang di dalamnya termuat isi

²⁸ Anastasia Putri Virlianingtyas, “Penerapan metode permainan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional monopoli untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada materi protista siswa kelas x ipa 1 sma pangudi luhur sedayu”, (Skripsi, Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas sanata Dharma Yogyakarta), diakses pada tanggal 9 juli 2018.

materi mata pelajaran fiqih. Media permainan monopoli yang dikembangkan adalah media visual berbentuk kotak persegi yang dimainkan oleh 4 orang pemain. Pemain mengawali permainan pada garis start, namun pemain harus terlebih dahulu mengocok dadu, dadu yang angkanya paling besar akan terlebih dahulu memulai permainan. Di dalam papan monopoli ini terdapat banyak petak yang masing-masing isinya beraneka ragam, seperti pemain dapat, membayar sedekah, dan lain sebagainya. Dan juga di beberapa petak pada permainan monopoli ini menyiapkan kartu berisi beberapa pernyataan dan pertanyaan yang dapat memberikan edukasi terkait materi mata pelajaran fiqih.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris tersebut, dapat dirumuskan kerangka berpikir yang digambarkan ke dalam sebuah bagan. Kerangka berpikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

