

## BAB II

APLIKASI *E-BOOK*, SUMBER BELAJAR, MATA PELAJARAN FIQH

## A. Deskripsi Pustaka

1. Manfaat teknologi *E-book*

## a. Pengertian Teknologi

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata Teknologi berarti, *skill, science* atau keahlian, keterampilan, ilmu.<sup>6</sup>

Teknologi adalah cara dimana kita bisa menggunakan ilmu pengetahuan dengan cara yang praktis. Teknologi telah mempengaruhi masyarakat dan lingkungan dalam berbagai hal. Di kalangan masyarakat, teknologi telah membantu mengembangkan ekonomi yang lebih maju (termasuk ekonomi global saat ini).

Satu bentuk produk teknologi atau biasa kita kenal TIK adalah internet yang berkembang pesat di abad 20 tepatnya antara tahun (1910-1920) bahkan di percaya bahwa TIK masih akan berkembang dan belum terlihat titik jenuhnya pada beberapa decade mendatang.<sup>7</sup> Kehadirannya telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Internet merupakan salah satu instrumen dalam era globalisasi yang telah menjadikan dunia ini menjadi transparan dan terhubung dengan sangat mudah dan cepat tanpa mengenal batas-batas kewilayahan atau kebangsaan bahkan tidak mengenal waktu. Melalui internet setiap orang dapat mengakses ke dunia global untuk memperoleh informasi

---

<sup>6</sup> Rusman, et.al., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta, Rajawali Press, 2012. hlm. 78

<sup>7</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, Bandung, PT Remaja Rosda Karya, 2013. Hlm. 2

dalam berbagai bidang dan pada gilirannya akan memberikan pengaruh dalam keseluruhan perilakunya. Dalam kurun waktu yang amat cepat beberapa tahun terakhir telah terjadi revolusi internet di berbagai negara serta penggunaannya dalam berbagai bidang kehidupan. Keberadaan internet pada masa kini sudah merupakan satu kebutuhan pokok manusia modern dalam menghadapi berbagai tantangan perkembangan global. Kondisi ini sudah tentu akan memberikan dampak terhadap corak dan pola-pola kehidupan umat manusia secara keseluruhan. Dalam kaitan ini, setiap orang atau bangsa yang ingin maju dalam menghadapi tantangan global, perlu meningkatkan kualitas dirinya untuk beradaptasi dengan tuntutan yang berkembang. TIK telah mengubah wajah pembelajaran yang berbeda dengan proses pembelajaran tradisional yang ditandai dengan interaksi tatap muka antara guru dengan siswa baik di kelas maupun di luar kelas. Sistem pembelajaran jarak jauh adalah hasil dari teknologi komunikasi yang berimbas pada mudahnya informasi yang di dapat oleh setiap manusia di belahan dunia manapun, termasuk daerah-daerah terpencil di Indonesia. Karena tidak dapat di pungkiri bahwa teknologi yang di realisasikan melalui system belajar jarak jauh akan membantu masyarakat Indonesia yang letak geografisnya terdiri dari banyak pulau akan berdampak pada sulitnya masyarakat menerima dan mengirimkan informasi atau sulit berkomunikasi.<sup>8</sup>

Teknologi masa kini telah banyak berkembang di masyarakat. Penggunaan teknologi oleh manusia sendiri diawali dengan alat-alat sederhana yang dibuat oleh manusia pada zaman dahulu. Contohnya saja pada teknologi otomotif, mungkin roda saat ini dianggap oleh manusia biasa saja, namun pada zaman dahulu teknologi tersebut adalah teknologi yang inovatif, karena roda sangat membantu manusia untuk perjalanan.

---

<sup>8</sup> Hamzah dan Nina Lamatenngo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, Jakarta, Bumi Aksara, 2011, hlm.93

Berkaitan dengan peran agama Islam yang pertama, aqidah Islam sebagai dasar ilmu pengetahuan dan teknologi. Inilah peran pertama yang dimainkan Islam dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, yaitu aqidah Islam harus dijadikan basis segala konsep dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi. Inilah paradigam Islam sebagaimana yang telah dibawa oleh Rasulullah SAW. Namun disini perlu dipahami , bahwa ketika aqidah Islam dijadikan landasan ilmu pengetahuan, bukan berarti konsep-konsep ilmu pengetahuan harus bersumber dari Al-Qur'an dan Al-Hadits, tapi maksudnya adalah ilmu pengetahuan harus dengan tolak ukur Al-Qur'an dan Al-Hadits dan tidak boleh bertentangan dengan keduanya.

Dalil naqli menjelaskan bahwa :

مِنْهُ جَمِيعًا الْأَرْضُ فِي وَمَا السَّمَاوَاتِ فِي مَا لَكُمْ وَسَخَّرَ  
يَتَفَكَّرُونَ لِقَوْمٍ لآيَاتِ ذَلِكَ فِي إِنَّ ( )

*“Dan Dia telah menundukan untukmu apa yang dilangit dan apa yang dibumi semuanya, (sebagai rahmat) daripada-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir”*. (Aljatsiyah ayat 13).<sup>9</sup>

Maksud dari firman diatas adalah aqidah Islam sebagai landasan Ilmu pengetahuan dan teknologi bukanlah bahwa konsep ilmu pengetahuan dan teknologi wajib bersumber kepada Al-Qur'an dan Al-Hadits, tapi yang dimaksud, bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi wajib bersandar pada Al-Qur'an dan Al-Hadits. Ringkasnya, Al-Qur'an dan Al-Hadits adalah standar ilmu

<sup>9</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Tejemahnya Dilengkapi Dengan Asbabun Nuzul dan Hadits Shahih*, Jakarta, Shamil Qur'an, 2007, hlm. 499

pengetahuan dan teknologi, dan bukannya sumber ilmu pengetahuan dan teknologi. Artinya, apa pun konsep yang dikembangkan, harus sesuai dengan Al-Qur'an dan Al-Hadits.

Mengacu pada ayat diatas teknologi saat ini banyak nilai positif dan negatif semua itu tergantung yang menggunakan, dalam dunia pendidikan teknologi banyak nilai positifnya salah satunya dengan semakin banyak guru yang menggunakan teknologi pada proses belajar mengajar guru tersebut akan lebih aktif terhadap muridnya dengan menggunakan metode-metode yang membuat siswa lebih aktif daripada menggunakan metode tradisional.

#### b. Pengertian *E-book*

*E-book* dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar. *e-book* merupakan buku dalam format elektronik berisikan informasi yang dapat berwujud teks atau gambar. Saat ini, *e-book* yang beredar di pasaran telah mengalami berbagai perkembangan. *E-book* diminati karena ukurannya yang kecil, tidak mudah lapuk, dan mudah di bawa. Keunggulan *e-book* yang lain adalah dapat menampilkan ilustrasi multimedia, misalnya animasi.<sup>10</sup>

Dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, penggunaan teknologi telah meningkat, *e-book* telah menjadi salah satu hasil teknologi yang meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah dalam proses pembelajaran.

*E-book* merupakan salah satu sumber belajar, yang sesungguhnya *e-book* itu sendiri adalah *printed material* yang disimpan dalam bentuk software atau perangkat lunak. Jadi melalui *e-book* ini bahan bahan yang biasanya tercetak dalam buku yang tersimpan di website, hasilnya peserta didik bisa langsung membaca baik di perpustakaan ataupun di bawa dirumah ataupun bisa di print out.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup><http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/298/512>

<sup>11</sup>Bahrul Hayat dan Muhammad Ali, *Khazanah Dan Prasis Pendidikan Islam Di Indonesia*, Bandung, CV. Pustaka Cendekia Utama, 2013, hlm.168

*E-book* hampir sama dengan *e-learning* perbedaannya kalau *e-learning* harus menggunakan dunia Internet pada dunia pendidikan sedangkan *e-book* bisa digunakan dalam keadaan *offline*.

Konsep *e-learning* ini sudah banyak diterapkan pada sekolah-sekolah maupun universitas. *e-learning* juga dikenal dengan istilah *Distance Learning* atau pembelajaran jarak jauh, diterapkan pada kalangan pelajar atau mahasiswa.<sup>12</sup>

Dunia *e-book* saat ini memang menjadi suatu trend dan sangat memudahkan orang-orang penulis untuk dapat menyebarkan tulisan-tulisannya dengan mudah dan gampang. Dengan pemikiran teknisnya aja, kita dapat membayangkan jika *e-book* tidak memakan biaya yang sangat besar seperti halnya dengan sebuah buku. Macam-macam tulisan terdapat dalam *e-book* yang mempunyai beberapa kategori penulisan juga. *E-book* juga semakin populer karena simple dan mudah untuk dibaca dimanapun, dan kapanpun, bisa di download pakai aplikasi Hp smartphonedanggih yang sering kita jumpai android, dengan modal internet saja kita sudah bisa mendownload *e-book* yang di sediakan di PlayStore pada smartphone canggih kita, salah satu yang menarik dari *e-book* itu sendiri adalah ada fitur pencarian, jadi ketika kita akan mencari topic tertentu, tinggal ketikkan dan tidak usah buka halaman demi halaman sebagaimana buku konvensional, bahkan beberapa buku atau kitab zaman dahulu kala (lebih dikenal dengan istilah kitab salafi atau kitab kuning) juga sudah ada versi *e-book*-nya meskipun masih perlu dipertanyakan kevalid-an dari *e-book* tersebut. *E-book* juga bisa disebut buku digital, *Digital library* merupakan database bahan-bahan refrensi, yaitu buku-buku, journal-journal, makalah dan lain-lain yang telah digitalkan.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta, Media Pembelajaran, 2013, hlm. 203

<sup>13</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta, Kaukaba Dipantara, 2013. Hlm.248

*E-book* juga bisa digunakan pada kelas eksperimen selain berisi materi pelajaran juga dilengkapi dengan penambahan unsur multimedia seperti animasi gambar, video tutorial, serta soal - soal evaluasi untuk melatih dan mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Selain itu, penggunaan *e-book* juga tepat pada materi sistem koordinasi yang cukup sulit dipahami tanpa adanya visualisasi yang menarik, baik itu dalam bentuk animasi gambar maupun video. Oleh sebab itu, penambahan unsur multimedia pada *e-book* sangat membantu siswa dalam memahami materi. Hal ini didukung oleh Munir bahwa penggunaan unsur multimedia dalam pembelajaran sangat efektif dan efisien untuk siswa dalam memahami materi. Semua itu dikarenakan kemampuannya dalam menyentuh berbagai aspek panca indera baik itu penglihatan maupun pendengaran.<sup>14</sup>

Format *e-book* secara umum adalah berformat PDF (Portable Document Format) dan hanya dapat dibaca oleh PDF Reader (Adobe Reader, Foxit, dan sebagainya). Penjualan *e-book* merupakan buku yang berbentuk digital, maka konsep penjualan *e-book* ini berbeda dengan konsep penjualan buku secara konvensional. *E-book* dapat dipasarkan dengan dua cara, yaitu melalui penjualan CD yang berisi *e-book*, atau menjualnya melalui internet dengan sistem download.<sup>15</sup>

Dengan adanya teknologi aplikasi *e-book* sekarang lebih memudahkan kehidupan masyarakat khususnya para pelajar yang menempuh pendidikan, karena tidak harus membeli buku cukup download dari Smartphone sudah bisa membaca buku.

---

<sup>14</sup> <http://jurnal.fmipa.unila.ac.id/index.php/semirata/article/viewFile/678/498> tanggal 18 Juni 2016

<sup>15</sup> <http://amikom.ac.id/research/index.php/KIM/article/view/3897/2236> tanggal 18 Juni 2016

## 2. Sumber Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengikat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.<sup>16</sup>

Hasil belajar bukan merupakan suatu penugasan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga keliang tanah nanti, salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya tingkah laku dalam dirinya, perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).<sup>17</sup>

Belajar adalah seseorang yang awal mula tidak tahu menjadi tahu, dan ada perubahan sikap seseorang setelah melalui belajar.

Sumber belajar adalah semua sumber baik yang berupa data. Orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam mengajar baik secara terpisah maupun secara terkombinasi, sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar. Sumber belajar menurut AECT dibedakan menjadi 6 (enam) jenis yaitu : pesan, orang, bahan, alat teknik dan lingkungan.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Arief Sadiman, et.al., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2011. Hlm.2

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm.2

<sup>18</sup> Daryanto, *Belajar Dan Mengajar*, Bandung, CV. Yrama Widya, 2010, hlm.60-61

Sumber belajar adalah sesuatu yang ada disekitar lingkungan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar (*output*) namun juga dilihat dari proses berupa interaksisiswa dengan berbagai macam sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan dibidang ilmu yang dipelajarinya.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang tersedia disekitar lingkungan belajar yang berfungsi untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar saja, namun juga dilihat dari proses pembelajaran yang berupa interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajari.

Dilihat dari segi tipe atau asal usul sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori :

- a. Sumber belajar yang dirancang, (*learning resources by design*).  
Yaitu sumber belajar yang sengaja di buat untuk tujuan intruksional, oleh karena itu dasar rancangannya adalah isi, tujuan kurikulum dan cirri-ciri siswa tertentu. Sumberbelajar jenis ini sering disebut sebagai bahan intruksional (*intruksional material*). Contoh bahan pengajaran perprogram, modul, tranparansi untuk kajian tertentu, slide untuk sajian tertentu, guru bidang studi, film topic ajaran tertentu, video topic khusus, computer intruksional, dan sebagainya.
- b. Sumber belajar yanag mudah tersedia, sehingga tinggal memanfaatkan (*learning resources by utilization*).  
Yaitu sumber belajar yang telah ada untuk maksud non-intruksional, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar *by design*. Contohnya :safari garden, kebun raya, taman nasional, musium bahari, musium

wayang, musium satria mandala, kebun binatang, film tentang binatang buas, slide tentang kota new York, buku biografi soekrno, biografi soeharto, dan sebagainya.<sup>19</sup>

Sumber belajar yang sengaja direncanakan (*by design*) yaitu semua sumber belajar yang secara khusus dikembangkan sebagai komponen sistem intruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal. Sumber belajar karena dimanfaatkan (*by utilization*) yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasi, dan digunakan untuk keperluan belajar.

Konsep sumber belajar bersifat terbuka untuk diinterpretasikan sehingga dapat dipelajari, dikembangkan, dan digunakan oleh pengguna.<sup>20</sup>

Berdasarkan konsep-konsep di atas, sumber belajar pada dasarnya merupakan komponen sistem intruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan latar (lingkungan). Sedangkan sumber belajar yang dipakai dalam pendidikan adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan, dikembangkan, dan digunakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa agar belajar secara individual.

Meluasnya penggunaan TIK dikalangan masyarakat juga mengubah cara pemanfaatannya dalam belajar, dari (1) belajar dari teknologi, (2) belajar tentang teknologi, dan (3) belajar dengan teknologi.<sup>21</sup>

Pada tahap pertama, TIK digunakan sebagai pengembangan kemampuan untuk latihan menggunakan teknologi. Pada tahap kedua,

---

<sup>19</sup> *Ibid*, Hlm.62

<sup>20</sup> Ishak Abdullah dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, Bandung, PT Rosda Karya, 2015, hlm.120

<sup>21</sup> Sitepu, *Pengembangan Sumber Belajar*, Jakarta, Raja Grafindo, 2014, hlm.7-8

teknologi menjadi kajian pengetahuan. Pada tahap ketiga, ketika semakin mudah dan meluasnya teknologi yang digunakan masyarakat.

### 1. Proses Belajar

Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik seseorang. Dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa atau peserta didik. Salah satu peran yang dimiliki oleh seorang guru untuk melalui tahap-tahap ini adalah sebagai fasilitator. Untuk menjadi fasilitator yang baik guru harus berupaya dengan optimal mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik, demi mencapai tujuan pembelajaran.

Memberikan pengalaman kepada para calon tentang “perencanaan” seandainya dia menyusun pelajaran sehari-hari dalam bentuk unit. Dengan cara ini guru dapat menjadikan pengalaman-pengalaman belajar itu bermakna bagi murid-murid. Dan hal ini kiranya merupakan hal-hal inti dalam mengajar.<sup>22</sup>

Pengalaman-pengalaman yang diceritakan oleh seorang guru dalam pembelajaran secara tidak langsung akan menjadi sumber pengetahuan baru bagi murid-murid.

Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah lakunya secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal-balik yang berlangsung dalam situasi

---

<sup>22</sup> James Pophan dan Eva L. Baker, *Teknik Mengajar Secara Sistematis*, trj. Amirul dkk., Jakarta, PT Rineka Cipta, hlm.139

edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal-balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Pada kenyataannya di sekolah-sekolah, sering kali guru terlalu aktif dalam proses pembelajaran, sementara siswa dibuat pasif, sehingga interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran tidak efektif. Jika proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, maka efektifitas pembelajaran tidak dapat dicapai. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru dituntut agar mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga ia mau dan mampu belajar. Belajar adalah sebuah tindakan aktif untuk memahami dan mengalami sesuatu. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Jadi, proses belajar terjadi jika anak merespon stimulus (rangsangan) yang diberikan guru, selain itu untuk meraih pembelajaran yang efektif peserta didik juga dapat dibimbing oleh guru dari pengetahuan sebelumnya yang mereka miliki yang tersimpan dalam ingatan dan pemikiran mereka (kognitif) dengan menggunakan teori dan metode pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan optimal tanpa menyiapkan sejumlah perangkat pembelajaran yang tepat.

## 2. Mata Pelajaran Fiqh

Dunia pendidikan kita sudah berkali-kali mengalami perubahan kurikulum. Setidaknya enam kali perubahan kurikulum tercatat dalam sejarah, yaitu kurikulum 1962, 1968, 1975, 1984, 1994 dan KBK.<sup>23</sup>

Hal ini berdampak pada kurikulum yang digunakan untuk mata pelajaran fiqh yang semula menggunakan KTSP pada tahun ini harus menggunakan Kurikulum 2013 yang mengedepankan lebih aktifnya siswa dalam proses belajar mengajar.

---

<sup>23</sup> Rusdiana, *Kebijakan Pendidikan Dari Filosofi Ke Implementasi*, Bandung, CV Pustaka Setia, 2015, hlm. 202

Implementasi KTSP maupun Kurikulum 2013, saat ini tidak lagi terjebak kedalam praktik semu, yaitu perubahan kurikulum hanya momentum adu konsep, sedangkan dimensi proses dan hasilnya tidak terurus.<sup>24</sup> Dengan demikian lebih baik sekolah mengoptimalkan pelajaran fiqh dengan kurikulum yang berdampak positif bagi siswa.

#### a. Pengertian Fiqh

Fiqh secara etimologis artinya memahami sesuatu secara mendalam, adapun secara terminologis fiqh adalah hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (amaliah) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci. contohnya hukum wajib shalat, diambil dari perintah Allah dalam ayat aqimu al-shalat (dirikanlah sholat). Karena dalam al-Qur'an tidak di rinci bagaimana tata cara menjalankan shalat, sebagaimana kalian melalui sabda Nabi SAW : "Kerjakanlah shalat, sebagaimana kalian melihat aku menjalankannya" (Shollu kama raaitumuni usholli). Dari Praktek Nabi inilah, sahabat-sahabat, tabi'in, dan fuqoha merumuskan tata aturan sholat yang benar dengan segala syarat dan rukunnya. Fiqih dalam pendapat lain juga disebut sebagai koleksi (Majmu') hukum-hukum syari'at Islam yang berkaitan dengan perbuatan mukallaf dan diambil dari dalil-dalilnya yang tafshili.<sup>25</sup>

#### b. Pengertian Mata Pelajaran Fiqh

Mata Pelajaran Fiqih pada tahun 2015 diwajibkan menggunakan Kurikulum 2013 oleh menteri pendidikan Muh. Nuh yang di teruskan pada era Anis Baswedan yang masih menggunakan Kurikulum 2013 pada mata pelajaran PAI, Mata pelajaran fiqh di MTs adalah bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik yang lebih baik, untuk

---

<sup>24</sup> *Ibid*,

<sup>25</sup> Ahmad Falah, *Materi dan Pembelajaran Fiqih MTs-MA*, Stain Kudus, 2009, hlm.2

mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari

Dalam Fiqh 1994 bahwa tujuan pembelajaran Fiqh dimadrasah yang tercantum dalam kurikulum adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan mengajarkan amalan islam dalam aspek hokum baik berupa ajaran hokum, ibadah muamalah dalam rangka membentuk manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk melanjutkan kejenjang perguruan tinggi.<sup>26</sup>

Menurut bahasa “Fiqh” berasal dari kata faqiha-yafqahu-fiqihan yang berarti mengerti atau paham berarti juga paham. Dari sinilah ditarik perkataan Fiqh, yang member pengertian kepahaman dalam hokum syari’at yang sangat dinjurkan oleh Allah dan Rosulnya, Jadi Ilmu Fiqh ialah suatu ilmu yang mempelajari syariat yang bersifat amaliyah (perbuatan) yang diperoleh dari dalil-dalil hukum yang terinci dari ilmu tersebut.<sup>27</sup>

Jadi, Fiqih adalah ilmu untuk mengetahui hukum Allah yang berhubungan dengan segala amaliah mukallaf baik yang wajib, sunah, mubah, makruh atau haram yang digali dari dalil-dalil yang jelas.

Definisi Fiqih secara umum, ialah suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam syariat atau hukum Islam dan berbagai macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial.

Mata pelajaran fiqih adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang Fiqh ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam mulai dari ketentuan dan tata cara

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hlm.2

<sup>27</sup> Syafi’I Karim, *Fiqh Ushul Fiqh*, Bandung, Pustaka Sejahtera, 2004, hlm.1

pelaksanaan bersuci, shalat, puasa, zakat, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan tentang makanan dan minuman, khitan, kurban, dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.

Sedangkan Arti Fiqh menurut fuqaha berbeda dengan arti Fiqh yang dilakukan oleh ahli ushul Fiqh, mereka mengartikan Fiqh dengan “ Mengetahui (menghafal) hukum-hukum furu’, baik bersama-sama dengan dalilnya maupun tidak.” Jelasnya, Fiqh menurut Fuqaha adalah mengetahui hukum-hukum syara’ yang menjadi sifat para perbuatan mukallaf, yaitu wajib, sunnat, haram, makruh dan mubah.<sup>28</sup>

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, belum ada penelitian yang berkaitan dengan aplikasi teknologi *e-book* sebagai salah satu sumber belajar mata pelajaran Fiqh di Madrasah, tetapi terdapat tiga hasil penelitian terdahulu yang mempunyai kemiripan jika dilihat dari variabel penelitiannya. Penelitian yang pertama adalah penelitian yang berjudul “Studi Diskriptif Pemanfaatan *E-book* Sebagai Sumber Belajar Dikalangan Santri Pondok Pesantren Al- Luqmaniyah” yang dilakukan oleh Umi Nasuhah dari UIN Sunan Kalijaga pada tahun 2014. Penelitian ini mengukur adanya pemanfaatan *e-book* sebagai sumber belajar yang dilakukan dipondok pesantren Al-Luqmaniyah terhadap proses belajar dikalangan santri.

Hasil Penelitiannya adalah pemanfaatan *e-book* sebagai sumber belajar dikalangan santri Pesantren Al-Luqmaniyah ini adalah :

- a) Dimanfaatkan untuk mencari ibarat atau landasan dalam berargumentasi ketika kegiatan diskusi baik dalam forum besar maupun forum kecil.

---

<sup>28</sup> Zakarsji Abdussalam dan Oman Fahurohman, *Pengantar Ilmu Ushul Fiqh*, PT Kurnia Kalam Semesta, Yogyakarta, 1994, Hlm.43

- b) Santri memanfaatkan *e-book* untuk sebagai sumber belajar untuk menambah wawasan keagamaan.
- c) Santri memanfaatkan *e-book* untuk mengerjakan ketertinggalan materi di kelas.
- d) Santri memanfaatkan *e-book* untuk mengerjakan tugas.

*E-book* yang dimanfaatkan santri Pesantren Al-Luqmaniyah sebagai sumber belajar memberikan dampak positif bagi santri, akan tetapi santri masih membutuhkan kitab dalam bentuk cetak dengan kata lain santri masih membutuhkan perpustakaan sebagai sumber belajar.<sup>29</sup>

Penelitian terdahulu lainnya, yang hampir memiliki kesamaan adalah penelitian yang dilakukan oleh Dian Mahendra Bromantya Perdana dari Universitas Negeri Semarang pada tahun 2013 berjudul “ Pengembangan Buku Digital Interaktif (Budin) Berbasis *Adobe Creative Suite* Pada Materi Genetika di SMK ”. Penelitian penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R&D), tahapan penelitian yang dilakukan oleh Dian Mahendra adalah identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan produk final. BUDIN dikembangkan menggunakan paket *software adobe creative suite* dengan memadukan antara teks, animasi, video, gambar, serta audio. Berdasarkan analisis potensi dan masalah, maka uji coba skala kecil dan skala luas dilakukan di SMK 1 Wanareja, Cilacap. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan materi dari jurusan biologi universitas negeri semarang. Data yang diambil dalam penelitian adalah validitas BUDIN oleh ahli media dan ahli materi, angket tanggapan siswa, angket tanggapan guru terhadap penerapan BUDIN, serta hasil belajar siswa, data-data tersebut dianalisis secara deskriptif persentase. Hasil penelitian ini yaitu, validator ahli media dan ahli materi memberikan

---

<sup>29</sup>Digilib.uin-suka.ac.id/12986/ tanggal 18 Juni 2016, Umi Nasuha, *Studi Diskriptif Pemanfaatan E-book Sebagai Sumber Belajar Dikalangan Santri Pondok Pesantren Al-Luqmaniyah*, Skripsi, Program Studi Ilmu Perpustakaan, Faakultas Adab dan Ilmu Budaya, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta 2014

penilaian dengan rerata persentase 95,3% (kriteria sangat layak). Siswa member tanggapan dengan persentase 86% (kriteria sangat baik), guru member tanggapan dengan persentase 100% (kriteria sangat baik) dan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal sebesar 87,85%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa buku digitalinteraktif (BUDIN) berbasis *adobe creative suite* layak dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran materi genetika di SMK.<sup>30</sup>

Penelitian terdahulu lain yang hampir memiliki kesamaan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Interaktif Pada Pembelajaran Geografi Materi Hidrosfer Kelas X SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014” yang diteliti oleh Armas Bella Nurbahari dari Universitas UNS-FKIP Jurusan Pendidikan Geografi tahun 2014. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas *e-book* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi materi Hidrosfer di SMA Negeri 2 Karanganyar. Penelitian ini berbentuk *research and development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan dengan pendekatan *walter dick dan lou carey*. Subjek dalam media ini meliputi ahli media, ahli materi, serta 47 peserta didik SMA Negeri 2 Karanganyar.

Data yang diperoleh berasal dari lembar penilaian validasi ahli materi dan ahli media, penilaian peserta didik, test, dan dokumentasi. Tahap-tahap dari penilaian ini terdiri dari beberapa langkah meliputi :

- a). Analisis kebutuhan (*need assessment*),
- b). Perencanaan,
- c). Pengembangan produk awal,

---

<sup>30</sup>[ib.unnes.ac.id/18853/](http://ib.unnes.ac.id/18853/) Tanggal 12 Juni 2016, Dian Mahendra Bromantya Perdana, Pengembangan Buku Digital Interaktif (BUDIN) Berbasis Adobe Creative Suite Pada Materi Genetika di SMK, Skripsi, Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2013

d). Uji coba produk.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-book* interaktif layak dan efektif untuk digunakan pada mata pelajaran Geografi Materi Hidrosfer Pada Kelas X SMA Negeri 2 Karanganyar. Berdasarkan penilaian ahli media, produk mendapatkan modus skor 5 dan dapat disimpulkan bahwa keseluruhan produk dalam pengembangan awal sudah sangat baik.<sup>31</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka teoritis adalah kerangka berfikir yang bersifat teoritis atau konseptual mengenai masalah yang diteliti. Kerangka berfikir tersebut menggambarkan hubungan antara konsep-konsep atau variabel-variabel yang akan diteliti. Skema kerangka berfikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Gambar 2.1**



<sup>31</sup><https://digilib.uns.ac.id/.../Pengembangan-Media-Pembelajaran-E-book> Tanggal 12 Juni 2016, Armas Bella Nurbahri, Pengembangan Media Pembelajaran E-book Interaktif Pada Pembelajaran Geografi Materi Hidrosfer Kelas X SMA Negri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014, Skripsi, Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negri Semarang, Semarang, 2014

Dari kerangka berfikir di atas dapat dijelaskan teknologi *e-book* atau elektronik buku menjadi salah satu sumber belajar bukan hanya buku yang dicetak di kertas yang menjadi sumber belajar siswa, sumber belajar bukan hanya buku saja tetapi banyak hal sumber belajar yang ada disekitar kita, dengan menggunakan *e-book* sebagai sumber belajar pada saat proses belajar berlangsung akan menjadi alternatif strategi bagi guru, karena siswa bisa memiliki hal baru yang jarang di lakukan waktu masih bersekolah di SD/MI sederajat.

