

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### IMPLEMENTASI TEKNIK *FLOW CHART SIMULATION*

##### A. Teknik Pembelajaran

###### 1. Pengertian Teknik

Armai Arief menjelaskan bahwa pendekatan selalu terkait dengan tujuan, metode dan teknik. Karena teknik yang bersifat implementasional dalam pengajaran tidak terlepas dari metode apa yang digunakan. Sementara metode sebagai rencana yang menyeluruh tentang penyajian materi pendidikan selalu didasarkan dengan pendekatan, dan pendekatan merujuk kepada tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>1</sup>

Istilah teknik dalam pembelajaran didefinisikan dengan cara-cara dan alat yang digunakan oleh guru dalam rangka mencapai suatu tujuan, langsung dalam pelaksanaan pelajaran pada waktu itu. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan oleh Azhar Arsyad, bahwa teknik yaitu apa yang sesungguhnya terjadi di dalam kelas dan merupakan pelaksanaan dari metode yang sifatnya implementatif.<sup>2</sup>

Teknik dalam pembelajaran merupakan penjelasan dan penjabaran suatu metode pembelajaran, maka sudah barang tentu bahwa kutipan definisi teknik tersebut di atas perlu dilengkapi dengan pijakan pada metode tertentu. Teknik dalam pembelajaran bersifat taktis, dan cenderung bernuansa siasat.

Jadi, teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah

---

<sup>1</sup> Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 99.

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 19.

pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

Adapun macam-macam teknik dalam pembelajaran diantaranya meliputi teknik syarahan, teknik perbincangan, teknik penyelesaian masalah, teknik dapatan, dan teknik permainan.

Dengan demikian maka penulis dapat memahami bahwa teknik dalam pembelajaran dapat didefinisikan sebagai daya upaya, atau usaha-usaha yang ditempuh oleh seseorang guru dalam rangka untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dengan cara yang paling praktis, namun tetap harus selalu merujuk dan berpijak pada metode tertentu.

Dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing-masing guru, sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari guru yang bersangkutan. Dalam teknik ini, pembelajaran akan menjadi sebuah ilmu sekaligus juga seni.

## 2. Pengertian Pembelajaran

### a. Pengertian Pembelajaran

Hakikatnya pembelajaran merupakan sadar guru/pengajar untuk membantu peserta didik atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.<sup>3</sup>

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar peserta didik dan kurikulum. Tujuan

---

<sup>3</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2011, hlm.5

belajar pada peserta didik adalah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>4</sup>

Dengan demikian tujuan pembelajaran adalah agar mencapai perkembangan optimal dalam ketiga aspek tersebut. Untuk mencapai tujuan yang sama yaitu peserta didik melakukan kegiatan belajar, sedangkan guru melakukan pembelajaran. Kedua kegiatan tersebut saling melengkapi untuk mencapai tujuan yang sama. Oleh karena itu, guru harus memperlihatkan dan mengembangkan unsur-unsur dinamis tersebut pada saat membelajarkan peserta didik. Penguasaan materi pada peserta didik tidak dapat diharapkan terjadi dalam waktu singkat. Peserta didik perlu melakukan pengulangan belajar, oleh karena itu guru harus melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik melakukan pengulangan belajar.

Sebagai pengajar, guru harus memiliki tujuan yang jelas, membuat keputusan yang rasional agar peserta didik memahami keterampilan yang dituntut oleh pembelajaran. Untuk kepentingan tersebut, perlu dibina hubungan yang positif antara guru dengan peserta didik.<sup>5</sup>

#### **b. Sumber Belajar**

Sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik yang keberadaannya memudahkan terjadinya proses belajar. Kita belajar berbagai pengetahuan, keterampilan, sikap, atau norma-norma tertentu dari lingkungan sekitar kita baik itu guru, dosen, teman sekelas, buku laboratorium, perpustakaan maupun sumber belajar lainnya.

Berbagai sumber tersebut juga memungkinkan perubahan diri seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil. Karena sumber-sumber belajar itulah anak didik bisa membedakan mana yang baik dan mana

---

<sup>4</sup>*Ibid*, hlm.6

<sup>5</sup> E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, PT Remaja RosdaKarya, Bandung, 2012, hlm.40

yang buruk, mana yang terpuji dan mana yang tercela, mana perintah dan mana larangan. Bahkan sumber belajar seseorang dapat memahami sikap-sikap atau norma-norma tertentu.<sup>6</sup>

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sumber daya yang meliputi materi pelajaran, manusia, alat, teknik dan lingkungan yang dapat digunakan untuk mendukung mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar tidak hanya manusia, tetapi juga alam dan lingkungan yang didesain dan digunakan untuk mendukung efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

## **B. Flow Chart**

### **1. Pengertian Flow Chart**

Untuk menghasilkan sebuah model program pembelajaran berbasis komputer, maka salah satu langkah awal yang harus dikembangkan dalam memproduksinya adalah dengan mendesain model alur berpikir isi program tersebut, yaitu yang biasa disebut dengan model *Flow Chart*.

Dalam setiap desain alur kerja atau alur suatu pemrosesan informasi (*information processing*) hendaknya berdasarkan atas visualisasi *flow chart* yang komunikatif. Tujuannya adalah dengan alur dan jalur, proses pengerjaan sesuatu dapat dengan mudah dipahami dan dilalui serta diikuti *user* secara menyeluruh dan bermakna. Demikian halnya masalah alur kerja atau dikenal dengan *flow chart* berlaku dalam pemrosesan informasi dalam model-model pembelajaran khususnya pembelajaran berbasis komputer yang mencakup istilah-istilah CAI, CBI, CBT, Cad Came, ICT, dan teleconference dan istilahnya dalam pengembangan Sistem e-learning.

Dalam sistem pembelajaran berbasis komputer model apapun, istilah *flow chart* ini lebih dikenal dengan istilah prosedur pembelajaran. Dalam kesempatan ini, masalah prosedur pembelajaran tidak akan dibahas begitu banyak, tetapi lebih fokus pada komponen dan model-model *flow*

---

<sup>6</sup>HM. Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2012, hlm.129

*chart* dalam pembelajaran berbasis komputer. Dalam pembelajaran berbasis komputer ini dikenal dengan dengan model drill, tutorial, simulasi, dan games, maka pada kajian kali ini bagaimanakah kita memulai mendesain model-model tersebut dari awal, yaitu di antaranya mulai dengan membuat *flow chart* untuk keempat jenis model-model tersebut.

Hakikat *flow chart* atau bagan alir adalah suatu bagan yang berisi grafis yang menunjukkan arah aliran kegiatan dan data-data yang dimiliki program sebagai suatu proses eksekusi.<sup>7</sup>

## 2. Model-model *Flow Chart*

Aplikasi atau penggunaan simbol-simbol *flow charts* di atas akan lebih berbunyi dan komunikatif jika programmer telah memiliki informasi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam sebuah perencanaan produksi. Berikut ini adalah contoh-contoh model *flow chart* secara sederhana dalam langkah selanjutnya bisa dikembangkan sesuai dengan kepentingan atau isi dari sebuah skenario atau lebih dikenal dengan story board.

### a. Metode *Flow Chart* Untuk Drill (Tipe Latihan)

Secara umum tahapan pembelajaran dengan model drill adalah sebagai berikut.

- 1) Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan peserta didik.
- 2) Peserta didik mengerjakan soal-soal latihan
- 3) Program merekam penampilan peserta didik, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik
- 4) Jika jawaban yang diberikan peserta didik benar program menyajikan materi selanjutnya dan jika jawaban peserta didik salah program menyediakan fasilitas untuk mengulangi latihan atau

---

<sup>7</sup>Deni Darmawan, Inovasi Pendidikan, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm.67-68.

*remediation*, yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

Disarankan prosedur pembelajaran dengan drill ini tidak ada proses pengulangan di tengah-tengah penyajian soal-soal latihan yang merupakan sajian materi itu sendiri (soal sama dengan materi) yang dilatihkan. Jadi, proses pengerjaan bersifat mengalir dan baru bisa mengulang setelah si pembelajar menyelesaikan satu tahap pengerjaan latihan, itu pun setelah ia mengecek hasil kemampuannya apakah sudah memenuhi standar atau belum. Dengan demikian, kita sudah dapat membayangkan bagaimana model *flow chart* yang harus didesain.

b. Metode *Flow Chart* Untuk Program Tutorial

Adapun tahapan pembelajaran dengan bantuan komputer model tutorial adalah sebagai berikut.

- 1) Direction (pengenalan/petunjuk).
- 2) Presentation of information (penyajian informasi materi).
- 3) Question of responses (pertanyaan dan respon-respon).
- 4) Judging of responses (penilaian respon).
- 5) Providing feedback about responses (pemberian balikan respon).
- 6) Recommendation (pengulangan).
- 7) Sequencing lesson segment (segment pengaturan pelajaran).
- 8) Introduction (pendahuluan).
- 9) Closing (penutup).

Bagan alir atau *flow chart* untuk program tutorial ini ada yang bersifat umum artinya tidak bergantung pada bahasa pemrograman dan ada yang bersifat khusus jika disesuaikan dengan sistem pemrograman yang dikuasai oleh programmer. Dengan demikian, dalam hal ini terdapat dua macam proses terstruktur dasar dalam desain *flow chart* program tutorial ini, yaitu:

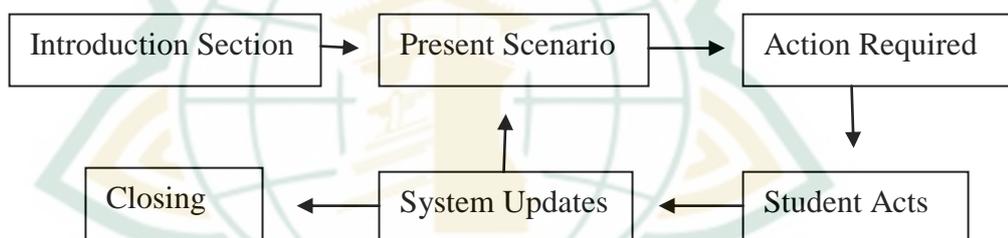
- 1) Pemilihan Berkondisi adalah pemilihan langkah berikutnya ditentukan atas suatu kondisi terpenuhi, maka proses berlanjut,

jika tidak proses menempuh alternatif lain, diungkap melalui pernyataan jika-maka-lainnya, baik untuk aplikasi macromedia flash, swiss, maupun director.

- 2) Proses pengulangan berlangsung atas jumlah pengulangan yang ditetapkan saat program ditulis, atau ditetapkan kemudian saat program dijalankan, diungkapkan melalui pernyataan pengulangan-sampai 10 kali – kerjakan.

c. Metode *Flow Chart* Untuk Program Simulasi

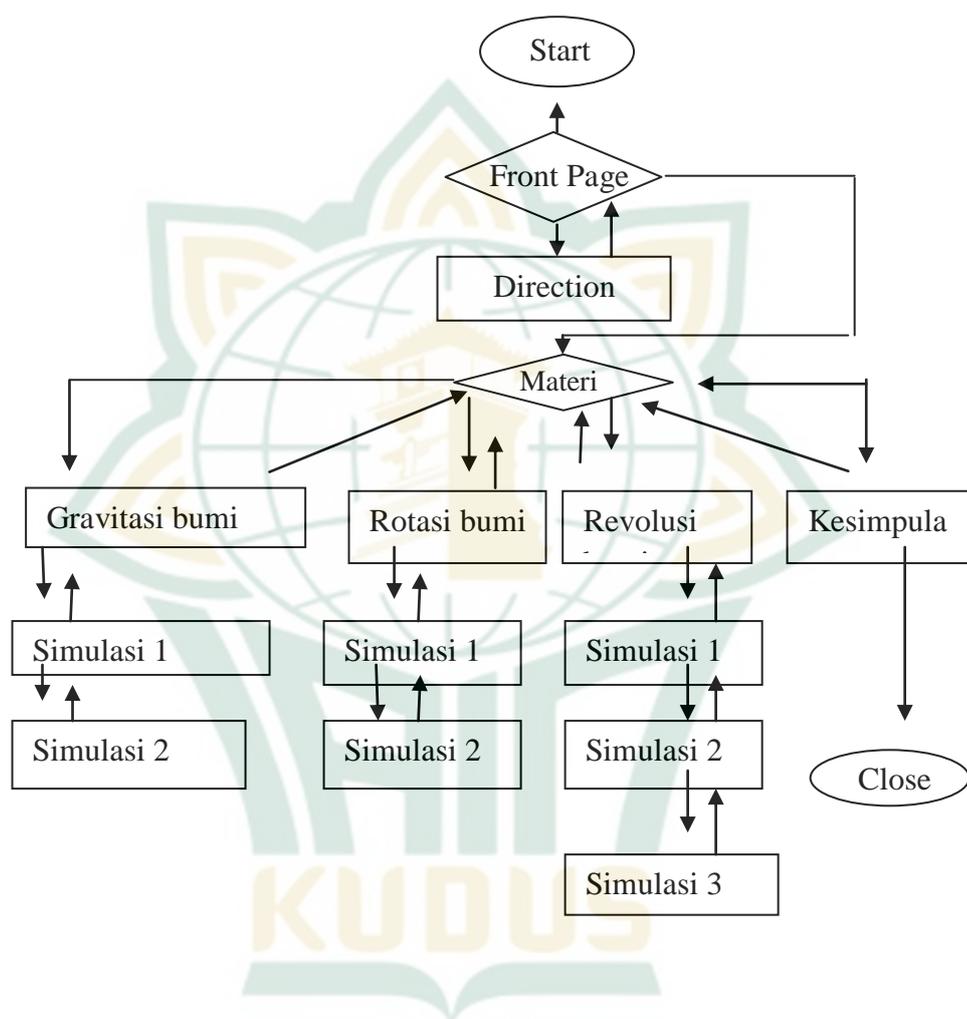
Secara umum dalam suatu proses produksi model simulasi akan mengikuti alur *flow chart* sebagai berikut.



**Gambar 2.1**  
**Model *Flow Chart* Untuk Program Simulasi**

Adapun penjelasan terhadap bagan 2.1 adalah tahap pertama dimulai dengan *introduction section*, yakni membeberkan materi ajar yang hendak disampaikan. Kemudian *present scenario* di mana pendidik menampilkan skenario yang akan berlangsung dalam pembelajaran. Dan dilanjutkan dengan *action required*, yakni serangkaian tindakan yang direncanakan pendidik untuk dipraktikkan peserta didik. Setelah itu *student acts*, yakni peserta didik mempraktikkan serangkaian tindakan yang telah direncanakan oleh pendidik. Disusul dengan *system updates* di mana pendidik melakukan perbaikan atau semacam evaluasi yang berlandaskan dengan *present scenario*. Terakhir yaitu *closing* (penutup), guru mengakhiri pembelajaran yang berlangsung dengan memberikan kesimpulan materi dari awal hingga akhir.

Berikut adalah model *flow chart* yang disesuaikan dengan kebutuhan informasi pembelajaran yang sudah diidentifikasi berdasarkan kebutuhan dan pengembangan dalam program simulasi dapat dilihat sebagai berikut.



**Gambar 2.2**

### **Model *Flow Chart* Yang Disesuaikan**

Adapun penjelasan bagan 2.2 adalah, pertama *start*, yaitu guru memulai pelajaran. Kemudian *front page*, yakni tampilan awal teknik pembelajaran *flow chart simulation*. Disusul dengan *direction*, yaitu arah/petunjuk mengenai alur pembelajaran yang akan berlangsung. Lalu

materi, adalah tema yang akan disampaikan pendidik. Selanjutnya simulasi, berisi tentang simulasi untuk menjelaskan sub tema materi ajar tertentu. Kesimpulan, pendidik mengambil kesimpulan dari beberapa simulasi yang ada. Yang terakhir *close*, pendidik mengakhiri pembelajaran.

d. *Flow Chart* Untuk Model Permainan

Sebagaimana bentuk *flow chart* pada model terdahulu bahwa dalam program pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk permainan juga memiliki dua model *flow chart*, yaitu standar (umum) dan khusus (disesuaikan dengan kebutuhan informasi pembelajaran yang sudah didesain dalam sebuah program).<sup>8</sup>

### 3. Kelebihan dan Kekurangan *Flow Chart*

Dalam pembelajaran guru dituntut untuk kreatif menggunakan salah satu metode belajar. Bahkan terkadang guru harus mengkolaborasikan beberapa metode guna memperbesar peluang peserta didik untuk bisa memahami materi ajar.

Pada setiap metode belajar tentunya terdapat kelebihan dan kelemahan dari setiap masing-masing metode tersebut. Oleh karenanya guru harus mampu menerapkan metode-metode belajar sesuai kebutuhan.

- a. Adapun kelebihan yang akan diperoleh bila menggunakan *flow chart* dalam pemecahan masalah komputasi diantaranya :
  - 1) Terbiasa berfikir secara sistematis dan terstruktur
  - 2) Mudah mengecek dan menemukan bagian-bagian prosedur yang tidak valid dan bertele-tele.
  - 3) Prosedur akan mudah dikembangkan.<sup>9</sup>
  - 4) Mudah dipahami karena materi disuguhkan dalam bentuk bagan.

---

<sup>8</sup>Deni Darmawan, Inovasi Pendidikan, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm.70-76.

<sup>9</sup>Jurnal, Rini Nuraini. *Desain Algoritma Operasi Perkalian Matriks Menggunakan Metode Flowchart*. Vol.1 No.1 Februari 2015

- 5) Mempermudah pemahaman bagi anak yang belajarnya terbiasa dengan gaya belajar visual.
- b. Adapun kekurangan yang akan diperoleh bila menggunakan *flow chart* dalam pemecahan masalah komputasi diantaranya :
  - 1) Harus menggunakan media komputer
  - 2) Terlalu panjangnya prosedur perancangan desain pembelajaran
  - 3) Peserta didik cenderung pasif
  - 4) Pendidik cenderung menjadi pusat kegiatan belajar

### C. Mata Pelajaran Fikih

#### 1. Pengertian Mata Pelajaran Fikih

Pembelajaran Fikih pada dasarnya adalah pemahaman tentang hukum-hukum syari'at yang sesuai dengan anjuran Allah dan Rasul-Nya. Hal ini dapat dipahami dari pengertian Fiqih yang menurut bahasa berasal dari kata *فَقِهًا - يَفْقَهُ - فَهْمًا* yang berarti mengerti atau faham.<sup>10</sup>

Dalam hal ini dapat diartikan faham tentang bagaimana cara beribadah yaitu hubungannya dengan norma atau aturan tentang ajaran agama Allah yang sifatnya vertikal (hubungan manusia dengan Tuhannya), karena pada hakikatnya manusia diciptakan untuk beribadah kepada-Nya.

Menurut Abdul Wahab Khalaf pembelajaran Fikih adalah pembelajaran yang menyiapkan peserta didik untuk mengetahui hukum-hukum syara' yang praktis, yang diambil dari dalil-dalilnya secara rinci.<sup>11</sup>

Mata pelajaran fikih dalam Kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan, pengamalan dan pembiasaan.

<sup>10</sup> Syafi'i Karim, *Fiqih Ushul Fiqih*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2001, hlm. 11.

<sup>11</sup> Abdul Wahab Khalaf, *Ilmu Ushul Fiqh*, Dina Utama, Semarang, 1994, hlm.1.

Jadi, pembelajaran fikih adalah suatu pembelajaran yang menekankan pada peserta didik untuk menjalin hubungan baik kepada Allah sebagai hamba-Nya dengan cara beribadah melalui syari'at yang bersifat amaliah (perbuatan) yang diperoleh dari dalil-dalil hukum terperinci yang sesuai dengan Al-Qur'an dan hadits yang diperoleh melalui latihan dan pembiasaan.

## 2. Fungsi dan Tujuan Fikih

Fungsi mata pelajaran Fikih adalah:

- 1) Agar peserta didik dapat memahami Islam secara terperinci dan menyeluruh, meliputi pengetahuan dan pengalaman. Yang nantinya menjadi pedoman dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- 2) Agar peserta didik dapat melaksanakan dan menanamkan ketentuan hukum Islam dengan benar sehingga dapat menumbuhkan ketaatan dalam menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan sosial dan pribadi.
- 3) Agar peserta didik dapat menjadi anggota masyarakat yang berakhlak mulia dan berusaha menjadi teladan masyarakat.<sup>12</sup>

Sedangkan tujuan pembelajaran Fikih untuk sekolah atau madrasah yaitu sebagai berikut<sup>13</sup>:

- 1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam secara rinci dan menyeluruh baik berupa dalil aqli maupun dalil naqli.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan benar.
- 3) Pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, serta akhlak mulia siswa seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam kehidupan keluarga.
- 4) Mencegah peserta didik dari hal-hal negatif budaya asing yang akan dihadapi sehari-hari.

---

<sup>12</sup>Yasin dan Solikhul Hadi, *Fiqh Ibadah*, STAIN Kudus, Kudus, hlm.53.

<sup>13</sup>*Ibid.*, hlm. 54.

### 3. Ruang Lingkup Fikih Madrasah Tsanawiyah

Adapun ruang lingkup mata pelajaran fikih adalah sebagai berikut: Fikih ibadah, Muamalah dan Jinayat. Dengan rincian materi sebagai berikut :

- a. Materi Fikih pada kelas VII, semester I meliputi thaharah, shalat lima waktu dan sujud sahwi, adzan, iqamah dan shalat berjama'ah, dzikir dan do'a<sup>14</sup>; dan semester II meliputi shalat jum'at, shalat jama' dan qashar, shalat dalam keadaan darurat, shalat sunnah muakkad dan ghairu muakkad.<sup>15</sup>
- b. Materi Fikih pada kelas VIII, semester I meliputi Tata cara sujud syukur dan tilawah, puasa, zakat; dan semester II meliputi hibah, hadiah, sedekah, haji, umrah, makanan dan minuman yang halal dan haram, binatang yang halal dan haram.<sup>16</sup>
- c. Materi Fikih pada kelas IX, semester I meliputi tata cara menyembelih binatang, akikah, qurban, jual beli, riba; dan semester II meliputi gadai dan borg, upah, pinjam meminjam, pengurusan jenazah, waris.<sup>17</sup>

Sebagaimana lazimnya suatu bidang studi, materi keilmuan mata pelajaran fikih mencakup dimensi pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan nilai (*values*). Hal ini sesuai ide pokok mata pelajaran fikih, yaitu mengarahkan peserta didik untuk menjadi muslim yang taat dan saleh dengan mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam sehingga menjadi dasar pandangan hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta

---

<sup>14</sup> Citra Armelia, *Buku Tugas Siswa Untuk SMP/MTs semester 1, Fikih*, CV. Duta Karya Mandiri, Solo, 2015

<sup>15</sup> Citra Armelia, *Buku Tugas Siswa Untuk SMP/MTs semester 2, Fikih*, CV. Duta Karya Mandiri, Solo, 2015

<sup>16</sup> Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Departemen Agama, *Model Pengembangan Silabus Pendidikan Agama Islam Madrasah Tsanawiyah*, Departemen Agama RI, 2006, hlm.51-82.

<sup>17</sup> Tatang Ibrahim, *Buku Paket Fikih Untuk Kelas IX semester 1 dan 2*, CU Armico, Bandung, 2009

pengalaman peserta didik sehingga menjadi muslim yang selalu bertambah keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT.

Di sini peneliti membatasi ruang penelitiannya ke dalam mata pelajaran Fiqih kelas VIII saja. Lebih khususnya pada materi yang berkaitan dengan hibah.

#### 4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran Fiqih

Belajar sebagai proses suatu aktivitas disyaratkan oleh banyak sekali hal-hal atau faktor-faktor. Adapaun faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan kognitif dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- a. Faktor-faktor yang berasal dari dalam si peserta didik, dan inipun dapat dibagi digolongkan menjadi dua :
  - 1) Faktor-faktor fisiologis, faktor fisiologis adalah faktor yang terkait tentang keadaan jasmani peserta didik. Seperti faktor kesehatan, apakah keadaan peserta didik dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya dari penyakit. Kemudian keadaan tubuh cacat tubuh yaitu dimana sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.
- b. Faktor-faktor psikologis, sedangkan faktor psikologis adalah faktor yang berasal dari dalam (*psikis*) peserta didik. Psikologis ini meliputi, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan suatu tingkat pertumbuhan, kesiapan peserta didik dalam menerima pelajaran.<sup>18</sup>
- c. Faktor-Faktor Non sosial dan Sosial
  - 1) Faktor Non sosial, adalah faktor yang tidak berupa manusia, artinya faktor yang tidak ada keterlibatan antara peserta didik dengan sesamanya. Faktor non sosial seperti misalnya : keadaan

---

<sup>18</sup> Slameto, Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya, Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm.54-55.

udara, suhu udara, waktu (pagi atau siang, ataupun malam), tempat letak gedungnya, alat-alat yang dipakai untuk belajar.

Faktor tersebut yang telah mempengaruhi kegiatan kognitif peserta didik dalam menerima pelajaran, maka untuk itu harus diatur sedemikian rupa agar dalam proses pembelajaran tidak mengganggu peserta didik dalam mengolah pelajaran. Misalnya jika letak sekolah berada di dekat jalan raya, atau di dekat pasar. Ini akan sangat mempengaruhi pola pikir peserta didik.<sup>19</sup>

- 2) Faktor Sosial Dalam Belajar, faktor-faktor sosial disini adalah faktor sesama manusia. Kehadiran orang-orang atau orang lain pada waktu proses pembelajaran banyak kali mengganggu belajar peserta didik, seperti misalnya kalau satu kelas murid sedang mengerjakan ujian, lalu terdengar banyak anak-anak lain bercakap-cakap di samping kelas atau seorang sedang belajar di kamar satu dua orang hilir mudik masuk kamar belajar.<sup>20</sup>

#### **D. Hasil Penelitian Terdahulu**

Di dalam penelitian terdahulu, penulis menemukan penelitian penulis lain yang hampir sama dengan penelitian penulis ini, namun penulis hanya menemukan terkait pembelajaran fikih dengan kemampuan memecahkan masalah peserta didik. Yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian oleh Halimatus Sadiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, tahun 2010 dengan Judul “ Kontribusi Media Chart Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Pada Konsep Permintaan dan Penawaran”. Dengan hasil bahwa hasil belajar peserta didik pada konsep permintaan dan penawaran lebih baik dengan media chart daripada yang tidak menggunakan media chart. jadi terdapat kontribusi dalam

---

<sup>19</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Raja Grafindo, Jakarta, 2013, hlm.234-236.

<sup>20</sup> *Ibid.*, hlm.233-234

penggunaan chart terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik pada konsep permintaan dan penawaran.<sup>21</sup>

2. Penelitian oleh Penelitian oleh Fitri Yani Subagyo Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Media Visual Berbentuk Bagan Pohon Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Autis Kelas VI SD di SLB Autisma Dian Amanah Yogyakarta”. Dengan hasil bahwa penerapan media visual berbentuk bagan pohon berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik autis kelas VI SD di SLB Autisma Dian Amanah Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor frekuensi kemampuan membaca pemahaman yang ditunjukkan oleh kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi bacaan dengan benar secara mandiri dari fase baseline hingga fase pemberian perlakuan atau intervensi.<sup>22</sup>
3. Jurnal penelitian oleh Suriya Emanita Br. Karo dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Bagan dalam Meningkatkan Kemampuan Berpidato oleh Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2013/2014”. Dengan hasil bahwa kemampuan berpidato peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Pancur Batu Negeri 1 Pancur Batu yang menggunakan media bagan berada pada rata-rata 70,65 dalam kategori baik, kemampuan berpidato peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Pancur Batu yang tidak menggunakan media bagan berada pada rata-rata 58,06, dalam kategori kurang, penggunaan media bagan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpidato peserta didik kelas 1 pancur batu

---

<sup>21</sup> Halimatus Sadiyah, Kontribusi Media Chart Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Pada Konsep Permintaan dan Penawaran, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, tahun 2010, diakses dari <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/2275/1/96347-HALIMATUS%20SADIYAH-FITK.pdf> pada tanggal 09/10/2017

<sup>22</sup> Fitri Yani Subagyo, Pengaruh Media Visual Berbentuk Bagan Pohon Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Autis Kelas VI SD di SLB Autisma Dian Amanah Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, tahun 2014, diakses dari [http://eprints.uny.ac.id/42644/1/10103244023\\_FITRI%20YANI%20SUBAGYO.pdf](http://eprints.uny.ac.id/42644/1/10103244023_FITRI%20YANI%20SUBAGYO.pdf) pada tanggal 09/10/2017

telah memberikan hasil yang signifikan. Hal ini juga diperkuat dari hasil uji “t” pada taraf signifikan 5%, ternyata perbedaan skor rata-rata di atas adalah signifikan yaitu hitung  $> t$  tabel (0,05), yakni:  $21,47 > 2,00(0,05)$ .<sup>23</sup>

Setelah menelaah beberapa hasil penelitian terdahulu terkait dengan judul penelitian penulis, dapat diambil persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian penulis. Persamaan antara beberapa penelitian terdahulu yakni metode yang digunakan dalam pembelajaran berupa media visual dengan pembuatan bagan dalam penyampaian materi. Sedangkan perbedaan yang dapat ditemukan adalah ada yang menggunakan komputer dan ada yang tidak.

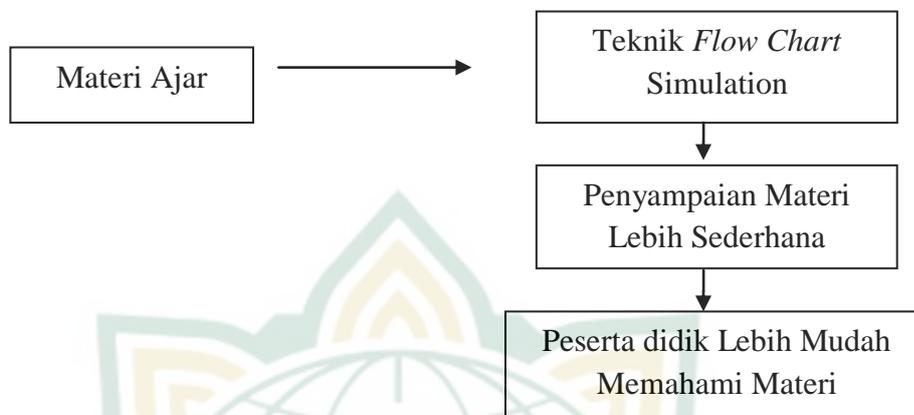
#### **E. Kerangka Berpikir**

*Flow chart*/bagan alir adalah gambaran dari sesuatu yang dilukiskan dengan garis dan kata-kata. Maksudnya untuk memperagakan suatu pokok pelajaran yang menunjukkan adanya hubungan, perkembangan atau perbandingan sesuatu. Chart pada umumnya digunakan untuk menggambarkan sebuah peristiwa secara kronologis, jumlah kuantitas secara kronologis. Jadi *Flow Chart* adalah salah satu metode pembelajaran yang menggunakan bagan-bagan dengan simbol-simbol tertentu yang akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi, serta memudahkan peserta didik untuk memahaminya.

---

<sup>23</sup> Suriya Emanita Br. Karo, Efektivitas Penggunaan Media Bagan dalam Meningkatkan Kemampuan Berpidato oleh Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2013/2014, Batu, tahun 2013, diakses pada <https://media.neliti.com/media/publications/56708-ID-efektivitas-penggunaan-media-bagan-dalam.pdf> pada tanggal 09/10/2017

Maka penulis akan memberikan gambaran bagaimana kerangka berpikir dari penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut :



**Gambar 2.3**  
**Bagan Kerangka Berpikir**

#### **Penjelasan Gambar 2.3**

Sebelum mengajar, guru menyiapkan materi ajar Fikih kelas VIII yang hendak disampaikan. Kemudian materi ajar tersebut disampaikan menggunakan teknik *flow chart simulation* dengan media komputer. Kegiatan belajar mengajar dengan metode *flow chart simulation* terkesan menarik bagi siswa sehingga penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik menjadi lebih sederhana serta mudah dipahami.