

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar mengajar atau boleh dikatakan proses pembelajaran adalah sebuah interaksi yang bernilai normatif. Belajar mengajar adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan bertujuan. Tujuan adalah sebagai pedoman ke arah mana akan dibawa proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar akan berhasil bila hasilnya mampu membawa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai pada diri anak didik. Maka dikatakan bahwa bila hakikat belajar adalah perubahan, maka hakikat mengajar adalah proses pengaturan yang dilakukan oleh guru.¹ Dalam mengatur pembelajaran itu, agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran, guru membutuhkan suatu perencanaan yang matang. Salah satu hal penting yang perlu diperhatikan untuk membuat suatu perencanaan pembelajaran adalah menentukan model pembelajaran.

Pengertian dari model pembelajaran adalah suatu rencana yang berpijak dari teori psikologi yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, model pembelajaran juga berarti bentuk pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.² Pengertian lain dari model pembelajaran yaitu kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.³ Maka dengan menentukan model pembelajaran berarti guru merencanakan pola dasar kegiatan pembelajaran di kelas, hal ini menyangkut materi yang disampaikan serta metode atau cara yang digunakan. Walaupun dalam kurikulum 2013 tujuan pembelajaran sudah ditargetkan oleh pemerintah melalui silabus, kompetensi inti dan kompetensi dasar, namun materi pembelajaran masih menjadi wilayah guru untuk dipilih yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Walaupun materi sangat berkaitan dengan tujuan pembelajaran, akan tetapi guru bisa saja menambah materi pembelajaran yang tidak

¹ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta: Teras, 2012), 1.

² Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, 87.

³ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2013), 89.

berkaitan dengan tujuan, seperti menyangkut hal-hal yang sifatnya baru atau sedang hangat-hangatnya dibicarakan. Sedangkan untuk metode pembelajarannya pemerintah hanya menitik beratkan pada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang diharapkan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga ada banyak pilihan metode yang bisa digunakan untuk membelajarkan peserta didik.

Titik tekan model pembelajaran yaitu berlandaskan pijakan teori psikologi dalam aplikasinya dan penentuannya, tidak hanya asal menentukan model.⁴ Adapun model pembelajaran menurut Joyce dan Weil, dikelompokkan dalam empat rumpun yaitu model interaksi sosial, model pemrosesan informasi, model personal, dan model perilaku.⁵ Jadi, hal mendasar yang perlu diperhatikan dalam memilih suatu model pembelajaran, apakah nantinya menggunakan rumpun model interaksi sosial, model pemrosesan informasi, model personal atau model perilaku, semua itu harus melalui pertimbangan yang didasarkan pada kesesuaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan landasan teori psikologis yang menjadi cikal bakal lahirnya suatu model pembelajaran tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di era sekarang adalah model pembelajaran computer based instruction. Pengertian computer based instruction atau disingkat CBI (kegiatan instruksional dengan bantuan komputer) adalah segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan.⁶ CBI (computer based instruction) juga berarti setiap bentuk kegiatan belajar yang melibatkan komputer baik sebagai bahan belajar maupun sebagai alat bantu.⁷ Adapun variasi tipe pembelajaran dalam computer based instruction yakni: tutorial, simulasi, permainan dan latihan.⁸ Pengertian tipe simulasi yakni merupakan salah satu strategi pembelajaran yang

⁴ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 42.

⁵ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 32.

⁶ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2014), 51.

⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2007), 138.

⁸ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 36.

bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui tiruan-tiruan yang mendekati bentuk sebenarnya.⁹ Mengenai pengertian tipe tutorial, permainan maupun latihan tidak dibahas karena fokus penelitian ini hanya mengenai computer based instruction tipe simulasi. Maka dari itu, dapat diambil kesimpulan computer based instruction tipe simulasi merupakan suatu pembelajaran dengan bermediakan komputer atau menggunakan komputer sebagai bahan pembelajaran dengan strategi memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit dengan menciptakan tiruan-tiruan yang mendekati bentuk sebenarnya.

Terkait dengan peningkatan mutu pembelajaran secara garis besar komputer dimanfaatkan dalam dua macam penerapan, yaitu dalam bentuk pembelajaran berbantuan komputer (Computer Assisted Instruction-CAI) dan pembelajaran berbasis komputer (Computer Based Instruction-CBI).¹⁰ Menurut pendapat lain, pembelajaran CBI (Computer Based Instruction) maupun CAI (Computer Assisted Instruction) itu pada dasarnya sama, perbedaannya hanya istilah saja. Istilah lain yang juga digunakan adalah “multimedia interaktif”. Karena ciri khas programnya yang bersifat interaktif. Bahkan istilah yang berkembang di pendidikan kejuruan atau vokasional ditambah dengan modul hingga menjadi “modul multimedia interaktif” atau disingkat MMI.¹¹ Pada dasarnya model pembelajaran computer based instruction atau computer assisted instruction dalam implementasinya di dalam kegiatan belajar mengajar yakni dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer. Sehingga dapat dikatakan baik CAI (Computer Assisted Instruction), CBI (Computer Based Instruction) maupun multimedia interaktif merupakan suatu perbedaan istilah yang hakikatnya adalah pembelajaran menggunakan komputer.

Model pembelajaran computer based instruction (CBI) juga dikenal dengan pembelajaran berbasis komputer (PBK). Menurut Rusman, dkk, pembelajaran berbasis komputer (PBK) diambil dari istilah computer assisted instruction (CAI), istilah lain yang sering digunakan juga adalah computer assisted learning (CAL) yaitu pembelajaran berbantuan komputer dan computer based learning (CBL) atau computer based instruction (CBI) yaitu pembelajaran berbasis komputer (PBK). Istilah CAI (Computer Assisted Instruction)

⁹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 154.

¹⁰ Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi :Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 96-97.

¹¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 138.

lebih banyak digunakan di kalangan pendidik di Amerika Serikat, sedangkan istilah CBI (Computer Based Instruction) atau CBL (computer based learning) digunakan di kalangan pendidik di Eropa.¹² Jadi, terdapat banyak istilah yang memiliki arti yang hampir mirip dengan CBI diantaranya yakni PBK, CAI, CAL, CBL, dan sebagainya.

Aplikasi komputer secara umum di bidang pendidikan mencakup tiga macam kegunaan yaitu (1) komputer untuk kegiatan administrasi pendidikan, (2) pembelajaran tentang komputer dan (3) pembelajaran melalui komputer. Pembelajaran berbasis komputer (PBK) sendiri merupakan pembelajaran melalui komputer yakni komputer difungsikan sebagai media pembelajaran di kelas atau di rumah dimana peserta didik berinteraksi dengan komputer. Komputer berada dalam latar interaksi dengan peserta didik, secara mandiri atau bersama-sama dengan media lainnya seperti guru dengan buku teks sesuai dengan pembelajaran yang dirancangnya. Fungsi ini mengacu pada PBK sebagai *software* atau perangkat lunak pembelajaran.¹³ Jadi, fungsi PBK adalah sebagai *software* pembelajaran. Karena sebagai perangkat lunak pembelajaran, maka sangat diharapkan pembelajaran CBI / PBK / multimedia interaktif atau yang searti dengan itu, dapat membantu peserta didik memaksimalkan belajarnya terhadap suatu mata pelajaran dari pada belajar tanpa *software* itu.

Diantara tujuan multimedia interaktif adalah: (1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik, (3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti: meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk menguasai materi pelajaran secara utuh, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya terutama bahan ajar yang berbasis ICT (Information and Communication Technology), memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.¹⁴ Dengan melihat tujuan multimedia interaktif tersebut, maka penggunaan multimedia interaktif atau CBI (Computer Based Instruction) akan sesuai untuk mengatasi permasalahan dalam

¹² Rusman,dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi :Mengembangkan Profesionalitas Guru*, 98.

¹³ Syaad Padmanthara, “Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) dan Manfaat Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Tekno*, no.1(2004): 15-16 “Diakses pada 24 Mei, 2017”, <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/viewFile/3234/3918>

¹⁴ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 125.

pembelajaran seperti verbalitas, keterbatasan ruang dan waktu serta daya indra peserta didik, kurangnya motivasi belajar, kurangnya kemampuan peserta didik berinteraksi dengan sumber belajar, serta kurangnya kemandirian belajar peserta didik.

Penulis melakukan wawancara dengan narasumber guru mata pelajaran fiqh kelas VIII mengenai proses pembelajaran yang diampunya. Menurutnya, dalam melaksanakan pembelajaran ia menyesuaikan dengan kurikulum 2013, yakni menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran aktif, serta metode pembelajaran yang digunakanpun bervariasi mulai dari penugasan, ceramah, diskusi, dan lain-lain. Metode ceramah digunakan ketika guru ingin menerangkan materi yang sifatnya konsep atau faktual. Metode diskusi, baik diskusi kelompok maupun diskusi kelas digunakan ketika peserta didik bosan dengan metode ceramah. Metode penugasan digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan kompetensi atau keterampilan peserta didik. Selain itu, guru juga menggunakan media audio visual berupa video atau *powerpoint* yang ditampilkan melalui proyektor untuk menyampaikan materi pembelajaran. Setelah ditampilkan video atau *powerpoint* biasanya guru memberikan pertanyaan menyangkut materi yang sudah disampaikan untuk menguji pemahaman peserta didik. Ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik dinilai antusias mengikuti pembelajaran maupun menjawab pertanyaan. Sehingga dapat dikatakan peserta didik memiliki cukup motivasi dalam belajar mata pelajaran fiqh.¹⁵

Hal senada juga diutarakan salah satu peserta didik kelas VIII A dalam wawancara. Menurutnya dalam pembelajaran fiqh di kelasnya, guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi misalnya ceramah, kadang diskusi, kadang di laboratorium komputer dengan menggunakan fasilitas proyektor untuk menampilkan materi, video, atau gambar. Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas yakni diskusi, tanya jawab, mengerjakan soal. Dalam hal kemandirian belajar, peserta didik cukup mandiri yakni dengan membaca sendiri buku LKS (Lembar Kerja Siswa) ketika guru berhalangan hadir dan tidak ada tugas. Walaupun, peserta didik masih belum menggunakan fasilitas internet untuk menambah wawasan terhadap materi pelajaran fiqh.¹⁶

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, ketika pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat paling antusias ketika

¹⁵ Zuhriyah, S,Pd.I (guru mata pelajaran fiqh kelas VIII), wawancara oleh penulis, 29 Maret, 2018.

¹⁶ Eka Indrayani (peserta didik kelas VIII A), wawancara oleh penulis, 29 Maret, 2018.

guru menggunakan fasilitas proyektor. Hal ini karena peserta didik mendapat suasana yang berbeda yakni suasana laboratorium yang berbeda dari biasanya yang berada di kelas. Selain itu, juga mendapat stimulus pembelajaran yang lebih bervariasi, yakni dengan adanya video, gambar, dan audio berupa audio dari video maupun ceramah dari guru yang mengajar.¹⁷

Berdasarkan wawancara dan observasi diatas, nyaris tidak ada kendala yang berarti dalam pembelajaran fiqih. Dalam pembelajaran fiqih tersebut, guru menggunakan model pembelajaran aktif dengan pendekatan saintifik yang sesuai dengan kurikulum 2013. Metode yang digunakanpun bervariasi, diantaranya ceramah, diskusi, penugasan. Media yang digunakan juga bervariasi yakni kadang menggunakan papan tulis, proyektor, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, penulis akan menerapkan model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi, sehingga pembelajaran akan lebih inovatif, lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga berdampak meningkatkan pemahaman materi peserta didik.

Dilihat dari sudut lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: (1) tujuan kognitif, yaitu tujuan yang berhubungan dengan pengertian dan pengetahuan. (2) tujuan afektif, yaitu tujuan yang berhubungan dengan usaha merubah minat, setiap nilai, dan alasan (3) tujuan psikomotor, yaitu tujuan yang berkaitan dengan keterampilan motorik atau gerak dari siswa.¹⁸ Adapun tipe hasil belajar domain kognitif dibedakan menjadi 6 yakni; pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.¹⁹ Jadi, pemahaman adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan.²⁰

Pemahaman artinya kemampuan mengerti tentang hubungan antar faktor, antar konsep, antar prinsip, antar data, hubungan sebab-akibat, dan penarikan kesimpulan. Dalam kegiatan belajar ditunjukkan melalui mengungkapkan gagasan atau pendapat dengan kata-kata sendiri, membedakan, membandingkan, menginterpretasikan data,

¹⁷ Hasil observasi terhadap pembelajaran fiqih kelas VIII A Mts NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus, tanggal 29 maret 2018, pukul 07.00-08.20 WIB .

¹⁸ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, 40-41.

¹⁹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), 60.

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2012), 24.

mendeskripsikan dengan kata-kata sendiri, menjelaskan gagasan pokok, dan menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri.²¹

Pemahaman dapat dibagi menjadi tingkatan-tingkatan. Tingkatan pemahaman dibedakan ke dalam tiga kategori, yakni: (1) tingkat rendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya. (2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. (3) tingkat tiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya.²²

Bukti seseorang itu memiliki kemampuan pemahaman, misalnya mampu menjelaskan pengertian iman dan islam dengan susunan kalimatnya sendiri berdasarkan yang telah dipelajarinya, memberi contoh lain tentang bacaan *mad thabi'i* dari yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan, sebab untuk memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.²³

Pemahaman materi fiqih peserta didik berhubungan dengan kemampuan kognitif, yakni mengerti tentang hubungan antar faktor, antar konsep, antar prinsip, antar data, hubungan sebab-akibat, dan menarik kesimpulan. Untuk memperoleh pemahaman, harus terlebih dahulu memiliki pengetahuan. Ini berarti pengetahuan adalah prasyarat untuk memperoleh pemahaman. Walaupun pada prosesnya, pemberian pengetahuan dan pemahaman sulit untuk dipisahkan. Namun agaknya dapat disimpulkan, pengetahuan adalah mengetahui materi pelajaran. Sedangkan pemahaman adalah menjelaskan gagasan pokok dengan bahasa atau kata-katanya sendiri, memberikan contoh yang lain dari yang sudah dicontohkan, memprediksi konsekuensi berdasarkan apa yang telah dipelajari serta menghubungkan, membedakan dan membandingkan antar materi pelajaran yang sedang atau telah dipelajari.

²¹ Antonius, *Buku Pedoman Guru*, (Bandung: Yrama Widya, 2015), 96.

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 24.

²³ Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi* (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), 57.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh kelas VIII, Pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran fiqh termasuk baik atau sudah bagus, meskipun beberapa peserta didik ada yang kurang baik dalam pemahaman materi fiqihnya. Indikatornya menurutnya dapat dilihat dari peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, peserta didik antusias mengajukan pertanyaan bila tidak menguasai materi, peserta didik antusias mengikuti pembelajaran fiqh, serta peserta didik dapat mempraktekkan materi yang diajarkan. Faktor peserta didik juga sangat berperan dalam perolehan pemahaman, misalnya adalah riwayat pendidikan, IQ (*Intelligence Quotient*) dan keadaan ekonomi keluarga. Peserta didik yang tamat dari madrasah ibtidaiyah (MI) cenderung mempunyai pemahaman yang baik terhadap materi fiqh, sedangkan peserta didik yang tamat dari sekolah dasar (SD) sebagian besar kurang baik pemahaman fiqihnya. Peserta didik yang mempunyai IQ (*Intelligence Quotient*) tinggi/superior tentu akan berbeda nilainya dengan yang IQ (*Intelligence Quotient*) -nya normal/cenderung rendah. Begitu pula dengan keadaan ekonomi keluarga, peserta didik dari keluarga yang ekonominya pas-pasan atau miskin cenderung kurang termotivasi dan fokus dalam belajar karena harus membantu orang tuanya. Hal-hal tersebut dinilai menjadi faktor dari dalam yang menentukan peserta didiknya dalam memperoleh pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran.²⁴

Mata pelajaran fiqh menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam islam serta kemampuan cara melaksanakan ibadah dan mu'amalah yang benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari.²⁵ Dengan kata lain, materi dalam mata pelajaran fiqh selain berisi term, konsep, fakta juga berisi prosedur/ tata cara pelaksanaan hukum islam. Untuk memperoleh pemahaman materi fiqh tersebut, tentulah dibutuhkan suatu model pembelajaran yang cocok dengan materi fiqh yang tidak hanya mengandung teori tetapi juga praktek. Model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi dinilai penulis sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran fiqh karena mengandung teks, audio, video bahkan animasi. Selain itu juga, model pembelajaran computer based instruction sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar yang berimbas peningkatan pada pemahaman materi fiqh peserta didik.

²⁴ Zuhriyah, S.Pd.I (guru mata pelajaran Fiqih kelas VIII), wawancara oleh penulis, 29 Maret, 2018.

²⁵ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, "000912 Tahun 2013, Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab,"(09 Desember 2013).

Terdapat dalil yang menguatkan penggunaan model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi dalam pembelajaran mencakup prinsip penting yang diutarakan dalam pendidikan. Dalam Alquran surat an-Nahl ayat 125, Allah SWT berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿سورة النحل: ١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang mendapat petunjuk”. (Surat an-Nahl: 125)²⁶

Hal ini mengindikasikan bahwa dalam pembelajaran dianjurkan menggunakan model pembelajaran yang baik (hikmah), yakni dengan menyenangkan. Model pembelajaran computer based instruction (CBI) tipe simulasi merupakan model pembelajaran yang sifatnya sangat menarik yakni menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer sehingga menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Atas dasar itu, penulis tertarik menulis skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) Tipe Simulasi untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Fiqih Peserta Didik di MTs NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus T.A. 2018/2019.”

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa rumusan masalah. Yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa tinggi pemahaman peserta didik terhadap materi mata pelajaran fiqh yang menggunakan model pembelajaran discovery di MTs NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus tahun ajaran 2018/2019?
2. Seberapa tinggi pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran fiqh yang menggunakan model pembelajaran computer based instruction (CBI) tipe simulasi di MTs NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus tahun ajaran 2018/2019?
3. Adakah perbedaan yang signifikan pemahaman peserta didik terhadap materi fiqh antara kelompok eksperimen (menggunakan

²⁶ Alquran, An-Nahl ayat 125, *Al-qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Departemen Agama RI, CV Penerbit Diponegoro, 2003), 224.

model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi) dengan kelompok kontrol (menggunakan model pembelajaran discovery) di MTs NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus tahun ajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tidak dapat memperoleh hasil yang baik jika tidak ditentukan tujuan penelitian. Adapun tujuan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran fiqih yang menggunakan model pembelajaran discovery di MTs NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus tahun ajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran fiqih yang menggunakan model pembelajaran computer based instruction (CBI) tipe simulasi di MTs NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus tahun ajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pemahaman peserta didik terhadap materi fiqih antara kelompok eksperimen (menggunakan model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi) dengan kelompok kontrol (menggunakan model pembelajaran discovery) di MTs NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus tahun ajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Sebagai pembuktian, bahwa model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran fiqih.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik, memicu motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran fiqih pada khususnya.
 - b. Bagi guru, menambah pengalaman dan pengetahuan dalam menggunakan model pembelajaran yang interaktif terhadap peserta didik.
 - c. Bagi pihak madrasah, secara tidak langsung mendorong untuk pengadaan atau peningkatan fasilitas di madrasah, baik dari segi kuantitas maupun kualitas fasilitas belajar.

E. Sistematika Penulisan

Dalam memahami lebih jelas tentang penelitian ini, maka laporan skripsi ini disusun menjadi beberapa bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bagian awal berisi halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, pedoman transliterasi Arab-Latin, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

Bagian utama berisi beberapa bab, diantaranya:

- BAB I : Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II : Landasan Teori membahas teori-teori yang berkaitan dengan tema penelitian. Adapun subbabnya terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis.
- BAB III : Metode Penelitian, berisi tentang jenis dan pendekatan yang digunakan peneliti, populasi dan sampel, identifikasi variabel, variabel operasional, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian berupa gambaran obyek penelitian, analisis data penelitian, dan pembahasan berupa komparasi hasil analisis data dengan teori.
- BAB V : Penutup, berisi simpulan dan saran-saran.
- Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.