

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Pemahaman Materi Fiqih Peserta Didik

##### a. Pemahaman

Terkait dengan pemahaman, berikut ini akan disebutkan beberapa definisinya:

- 1) Pemahaman adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan.<sup>1</sup> Adapun tipe hasil belajar domain kognitif dibedakan menjadi 6 yakni; pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.<sup>2</sup>
- 2) Pemahaman adalah kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri.<sup>3</sup>
- 3) Pemahaman artinya kemampuan mengerti tentang hubungan antar faktor, antar konsep, antar prinsip, antar data, hubungan sebab-akibat, dan penarikan kesimpulan.<sup>4</sup>
- 4) Pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan peserta didik mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini, peserta didik tidak hanya hafal secara verbalistis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.<sup>5</sup>

Kesimpulannya, pemahaman merupakan kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru berupa arti atau konsep, situasi dan fakta beserta hubungan-hubungannya serta dapat menyimpulkan atau menjelaskan dengan kata-katanya sendiri.

##### 1) Dalil Pemahaman

Dalam surat al-Ankabut ayat 43, Allah SWT berfirman:

---

<sup>1</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2012), 24.

<sup>2</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), 60.

<sup>3</sup> Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004), 28.

<sup>4</sup> Antonius, *Buku Pedoman Guru* (Bandung: Yrama Widya, 2015), 96.

<sup>5</sup> Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi* (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), 57.

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ يَتَّقُونَ ﴿٤٣﴾ سورة  
العنكبوت: ٤٣

Artinya: “Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia, dan tiada memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu”.(Qs.al-Ankabut: 43)<sup>6</sup>

( وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ ) “Dan perumpamaan-perumpamaan ini” yang ada di dalam Al-Qur’an ( نَضْرِبُهَا ) “Kami buat”, yakni Kami ciptakan ( لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ يَتَّقُونَ ) “untuk manusia. Dan tidak ada yang memikirkannya”, maksudnya memahaminya ( إِلَّا الْعَالِمُونَ ) “selain orang-orang yang berilmu.”, maksudnya orang-orang yang mau berfikir.<sup>7</sup>

Ayat di atas merupakan dalil naqli perintah belajar secara umum. Namun, dapat pula sebagai dalil naqli perintah memahami (pemahaman) materi karena seperti disebutkan dalam ayat di atas “tiada yang memahaminya kecuali orang yang berilmu”. Agar berilmu, orang diharuskan untuk mencari ilmu. Sedangkan mencari ilmu atau belajar itu erat kaitannya dengan memahami materi, sehingga tidak ada proses belajar tanpa memahami sebuah materi. Dalam konteks pembelajaran, dalil ini layaknya dapat menjadi landasan bagi guru dan peserta didik yang beragama islam untuk memperhatikan pemahaman materi secara mendalam dan menyeluruh.

## 2) Kemampuan Internal Mental dan Kata Kerja Operasional Pemahaman

Salah satu term yang berhubungan dengan pemahaman adalah kata kerja operasional. Kata kerja operasional (KKO) adalah kata kerja yang dapat diukur, dievaluasi, dicapai, dan dibuktikan. Kata kerja ini dapat membantu menentukan kejelasan kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan dengan tingkat kesulitan. Ketepatan

<sup>6</sup> Alquran, al-Ankabut ayat 43, *Al-qur’an dan Terjemahnya* (Bandung: Departemen Agama RI, CV Penerbit Diponegoro, 2003), 320.

<sup>7</sup> Jalaluddin Bin Muhammad Al-Mahalli dan Al-Imam Muhammad bin Ahmad, *Tafsir Jalalain*, Terj. Najib Junaidi (Surabaya: Pustaka elBa, 2015), 807.

kata kerja operasional sebaiknya memerhatikan karakter ketepatan kemampuan internal mental.

Pemahaman (*comprehension*) memiliki kemampuan internal diantaranya:

- a) Menjelaskan informasi dengan bahasa sendiri.
- b) Menerjemahkan.
- c) Memperkirakan.
- d) Menentukan (metode/prosedur).
- e) Memahami (konsep/kaidah/prinsip, kaitan antara fakta, isi pokok).<sup>8</sup>
- f) Mengartikan.
- g) Memberikan contoh.
- h) Mengklasifikasi.
- i) Menyimpulkan.
- j) Menduga.
- k) Membandingkan.
- l) Menjelaskan.<sup>9</sup>

Kata kerja operasional untuk pemahaman meliputi: menjelaskan, mendeskripsikan, membuat pernyataan ulang, menguraikan, menerangkan, mengubah, memberikan contoh, menyadur, menerangkan.<sup>10</sup>

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat disimpulkan kemampuan internal pemahaman berkaitan erat dengan kata kerja operasionalnya. Jadi, kemampuan internal mental tingkat pemahaman di atas dapat dijadikan patokan atau indikator dalam mengukur pemahaman seseorang terhadap suatu materi, sedangkan kata kerja operasional (KKO) yang merupakan kata kerja yang diturunkan dari kemampuan internal mental dapat digunakan untuk menyusun pertanyaan dalam suatu tes yang mengukur pemahaman.

### 3) Tingkatan-tingkatan Pemahaman

Tingkatan pemahaman dibedakan ke dalam tiga kategori, yakni: tingkat rendah, tingkat kedua, dan tingkat tinggi. Tingkat rendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni

<sup>8</sup> Bermawy Munthe, *Desain Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2014), 40.

<sup>9</sup> Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2012), 124.

<sup>10</sup> Bermawy Munthe, *Desain Pembelajaran*, 40.

menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Pemahaman 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.<sup>11</sup> Dengan mengetahui ketiga tingkatan pemahaman tersebut, akan mempermudah dalam menentukan indikator pemahaman secara lebih detil dengan menggolongkan kepada ketiga tingkatan tersebut.

#### 4) **Proses Kognitif Pemahaman**

Proses kognitif yang termasuk dalam kategori memahami meliputi:

##### a) **Menginterpretasikan**

Proses ini terjadi pada untuk mampu mengubah sebuah informasi dari satu bentuk penyajian ke bentuk lainnya. Proses ini bisa berupa mengubah suatu kata-kata menjadi kata-kata lain (contoh memparafrasakan kembali), gambar menjadi kata-kata, kata-kata menjadi gambar, angka-angka menjadi kata-kata, kata-kata menjadi angka, not-not musik menjadi nada, dan semacam itu. Nama alternatif untuk proses ini adalah mengklarifikasi, memparafrasakan kembali, menyajikan dan menerjemahkan.

##### b) **Mencontohkan**

Proses mencontohkan terjadi apabila seorang peserta didik memberikan suatu contoh khusus mengenai suatu prinsip atau konsep umum. Proses ini mencakup proses mengidentifikasi sifat-sifat dasar dari suatu konsep atau prinsip umum tertentu. Para peserta didik juga harus mampu menggunakan sifat-sifat tersebut untuk memilih atau menyusun sebuah contoh. Nama alternatif untuk proses ini adalah menggambarkan, merekakan.

##### c) **Mengklasifikasi**

Proses ini terjadi saat seorang peserta didik menyadari bahwa suatu hal (bisa berupa suatu keadaan atau suatu contoh) termasuk ke dalam suatu kategori

---

<sup>11</sup> Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 24.

tertentu (suatu konsep atau prinsip tertentu). Usaha mengklasifikasi juga merupakan usaha untuk mendeteksi sifat-sifat atau pola dari suatu hal (contoh atau keadaan) yang relevan atau sesuai dengan sifat-sifat atau pola dari suatu konsep atau prinsip. Proses mengklasifikasi merupakan proses yang melengkapi proses mencontohkan. Proses mencontohkan berangkat dari sebuah konsep atau prinsip umum yang harus dicarikan contoh atau keadaan khususnya oleh para peserta didik. Sebaliknya, proses mengklasifikasi berangkat dari suatu contoh atau keadaan khusus yang harus dicarikan prinsip atau konsep umum oleh para peserta didik. Nama alternatif untuk proses mengklasifikasikan adalah mengkategorisasi atau menggolongkan.

**d) Merangkum**

Proses ini terjadi saat seorang peserta didik mengajukan sebuah pertanyaan yang mewakili suatu informasi yang telah disajikan sebelumnya atau pada saat seorang peserta didik meringkas suatu tema umum. Proses meringkas ini meliputi usaha menyusun suatu penyajian dari suatu informasi dan kemudian membuat rangkuman dari informasi tersebut, seperti menentukan tema atau pikiran pokok dari suatu informasi.

**e) Menduga**

Proses menduga merupakan proses menemukan suatu pola dari serangkaian contoh atau kasus. Proses menduga terjadi pada saat seorang peserta didik mampu merangkum sebuah konsep atau prinsip umum yang dapat diterapkan pada serangkaian contoh atau kasus yang diberikan kepadanya dengan cara mendaftar sifat-sifat dari contoh kasusnya yang relevan dengan suatu konsep atau prinsip yang diajarkan, dan yang lebih penting lagi, dengan cara menunjukkan hubungan antara contoh kasus yang dia miliki dengan prinsip atau konsep umum yang diajarkan. Nama alternatif untuk proses menduga adalah menyimpulkan, meramalkan, kemungkinan, menyisipkan, dan memprediksi.

**f) Membandingkan**

Proses membandingkan merupakan proses mendeteksi adanya persamaan dan perbedaan antara

dua atau lebih objek, kejadian, pemikiran, permasalahan, situasi, dan lain-lain. Yang termasuk dalam proses membandingkan adalah usaha untuk menemukan persamaan antar elemen dan pola dari suatu objek, kejadian, pemikiran dengan elemen dan pola dari objek, kejadian, dan pemikiran lainnya. Saat proses ini digunakan bersamaan dengan proses menduga dan bersamaan dengan proses mengimplementasikan, maka proses membandingkan dapat mengembangkan proses rasionalisasi dengan menggunakan analogi. Nama alternatif untuk proses ini adalah mengontraskan/ membedakan, memetakan, dan memasangkan.

**g) Menjelaskan**

Proses menjelaskan ini terjadi pada saat seorang peserta didik mampu untuk menyusun suatu pemodelan sebab akibat dari suatu sistem dan menggunakan pemodelan tersebut. Pemodelan tersebut dapat diciptakan dari suatu teori umum (seperti yang sering terjadi pada bidang ilmu pengetahuan alam), atau didasarkan pada hasil suatu penelitian atau pengalaman (seperti yang sering terjadi pada bidang ilmu sosial atau kemanusiaan). Yang dimaksud dengan suatu penjelasan yang utuh adalah penjelasan yang meliputi penyusunan pemodelan sebab akibat dan penggunaan pemodelan tersebut untuk menjelaskan mengapa perubahan dari suatu bagian dan suatu sistem dapat menyebabkan perubahan pada bagian lainnya dari sistem tersebut. Nama alternatif dari proses menjelaskan ini adalah menyusun model.<sup>12</sup>

Kesimpulannya proses kognitif yang termasuk kategori memahami diantaranya adalah menginterpretasikan, mencontohkan, mengklasifikasi, merangkum, menduga, membandingkan dan menjelaskan. Hal ini menjelaskan bahwasannya pemahaman dapat diklasifikasikan sebagai salah satu proses kognitif yang sifatnya dasar.

---

<sup>12</sup> Suwanto, *Pengembangan Tes Diagnostik dalam Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 20-22.

### 5) Faktor-faktor yang mempengaruhi Pemahaman

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni:

- a) Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- b) Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik.
- c) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain.<sup>13</sup> Belajar sangat erat dengan proses mental memahami (pemahaman) materi. Karena tidak mungkin disebut belajar tanpa adanya pemahaman maka, faktor yang mempengaruhi proses belajar seyogyanya juga berpengaruh terhadap pemahaman, begitu pula sebaliknya. Selanjutnya, faktor yang berkaitan dengan tema penelitian ini adalah faktor pendekatan belajar berupa strategi dan metode belajar, yang disebut juga dengan model pembelajaran.

#### b. Pemahaman Materi Fiqih Peserta Didik

Pemahaman jika dikaitkan dengan mata pelajaran fiqih, maka harus diketahui terlebih dahulu tentang pengertian, tujuan, karakteristik materi, ruang lingkup, dan obyek kajian mapel fiqih. Berikut akan dijelaskan satu persatu mengenai mata pelajaran fiqih di madrasah.

##### 1) Pengertian Fiqih

Ada beberapa pengertian fiqih. Berikut ini akan disebutkan diantaranya, sebagai berikut:

- a) Pengertian fiqih menurut bahasa berasal dari kata *faqih*-*yafqahu*-*fiqhan* yang berarti “mengerti atau faham”. Ilmu fiqih ialah suatu ilmu yang mempelajari syari’at yang bersifat amaliyah (perbuatan) yang

---

<sup>13</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 145-146.

diperoleh dari dalil-dalil hukum yang terinci dari ilmu tersebut.<sup>14</sup>

- b) Sedangkan pengertian Ilmu fiqh menurut Abuddin Nata yakni ilmu yang membahas tentang hukum-hukum syari'ah yang bersifat praktis yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci.<sup>15</sup>
- c) Definisi fiqh yang dikemukakan oleh ustadz Abdul Hamid Hakim: “fiqh menurut bahasa: faham, maka aku tahu akan perkataan engkau, artinya faham aku.”<sup>16</sup> Sedangkan menurutnya pengertian fiqh secara istilah ialah mengetahui hukum-hukum agama Islam dengan cara atau jalannya ijtihad.<sup>17</sup>

Menurut beberapa definisi yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan pengertian fiqh adalah ilmu yang membahas hukum-hukum syari'ah (agama Islam) yang bersifat praktis, yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci yang merupakan hasil dari ijtihad.

## 2) Tujuan Fiqih

Tujuan mempelajari ilmu fiqh adalah menerapkan hukum syara' pada setiap perkataan dan perbuatan mukallaf, karena itu ketentuan-ketentuan fiqh itulah yang dipergunakan untuk memutuskan segala perkara dan yang menjadi dasar fatwa, dan bagi setiap mukallaf akan mengetahui hukum syara' pada setiap perkataan atau perbuatan yang mereka lakukan.<sup>18</sup> Sedangkan mata pelajaran fiqh menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam islam serta kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari.<sup>19</sup> Dengan memahami tentang apa yang halal, haram, jaiz, sunnah, dan makruh dalam agama islam, peserta didik akan mengetahui hukum syara' dari perkataan atau perbuatan yang dilakukannya.

---

11. <sup>14</sup> Syafi'i Karim, *Fiqh-Ushul Fiqih* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2001),

<sup>15</sup> Abuddin Nata, *Masail Al-Fiqhiyah* (Bogor: Kencana, 2003), 26.

<sup>16</sup> Syafi'i Karim, *Fiqh-Ushul Fiqih*, 18.

<sup>17</sup> Syafi'i Karim, *Fiqh-Ushul Fiqih*, 19.

<sup>18</sup> Syafi'i Karim, *Fiqh-Ushul Fiqih*, 55-56.

<sup>19</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia “000912 Tahun 2013, Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab,” (09 Desember 2013).

### 3) Karakteristik Fiqih

Dalam ilmu fiqih ada karakteristik yang disebut sebagai pokok-pokok (*mabadi'*) yang sepuluh, yaitu:

- a) *Ta'rif*-nya: arti kata *fiqh* menurut bahasa Arab ialah paham atau pengertian. Menurut istilah ialah ilmu untuk mengetahui hukum-hukum syara' yang pada perbuatan anggota, diambil dari dalil-dalilnya yang *tafsili* (terinci).
- b) Yang mengaturnya: Nabi Muhammad SAW dan yang menyusunnya seperti susunan yang ada sekarang ini adalah Imam Abu Hanifah.
- c) Namanya: adalah ilmu fiqih.
- d) *Nisbatuhu* (bandingannya dengan ilmu lain): ilmu untuk mengetahui perbedaan hukum-hukum agama (syara') dengan ilmu-ilmu lain.
- e) *Maudu'*-nya: tempat berlaku ilmu fiqih ialah pada perbuatan-perbuatan yang mungkin mengakibatkan hukum-hukum yang lima.
- f) Hukumnya: hukum belajar fiqih adalah *fardu 'ain*, sekadar untuk mengetahui ibadah yang sah atau tidak, dan selebihnya (lain dari itu) *fardu kifayah*.
- g) Tujuannya: buah dari mengamalkan dan mengetahui ilmu fiqih adalah mendapatkan keridaan Allah SWT yang menjadi jalan kebahagiaan dunia dan akhirat.
- h) Kelebihannya: fiqih melebihi segala ilmu, seperti sabda Rasulullah SAW: "Barang siapa yang dikehendaki Allah menjadi orang yang baik di sisi-Nya, dijadikan-Nya orang itu ahli agama (ahli fiqih)."
- i) Pengambilannya: fiqih diambil dari Al-Qur'an, Sunnah, Ijma' dan Qiyas.
- j) *Masail*-nya (yang diperbincangkannya): kalimat-kalimat yang mengandung hukum, langsung atau tidak langsung, seperti kita katakan, "fitrah itu wajib", atau "wudlu itu syarat salat".<sup>20</sup>

### 4) Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

Ruang lingkup pembahasan ilmu fiqih itu meliputi:

- a) Hukum-hukum yang bertalian dengan pendekatan diri manusia kepada tuhanNya seperti salat, puasa, zakat, dan haji ,yang disebut ibadah.

---

<sup>20</sup> Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam (Hukum Fiqh Lengkap)* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), 12.

- b) Hukum-hukum yang bertalian dengan aturan tentang keluarga seperti perkawinan, perceraian, pemeliharaan anak, waris, dan washiyah, yang disebut *al ahwal ash shakhshiyah*.
- c) Hukum yang bertalian dengan harta, hak milik, perjanjian, jual beli, utang piutang dan sebagainya. Juga hukum yang mengatur urusan keuangan perorangan dan kelompok yang kesemuanya itu disebut *mu'amalah*.
- d) Hukum yang bertalian dengan kejahatan dan dera yang disebut *hudud* dan *ta'zirat*.
- e) Hukum yang bertalian dengan peradilan dan tata cara pengajuan perkara di muka pengadilan, yang disebut *ahkamul qadla* dan *ahkamul murafaat*.
- f) Hukum yang bertalian dengan pemerintahan dan hubungan antar negara yang disebut *ahkamud dusturiyah* dan *ahkamud dualiyah*.<sup>21</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan materi ilmu fiqh mempunyai ruang lingkup pembahasan yang sangat luas, yang menyangkut seluruh aspek kehidupan kaum muslimin. Sehingga pembahasan lebih detailnya dibagi ke dalam bab-bab tersendiri.

##### 5) Objek Kajian Fiqih

Obyek kajian ilmu fiqh ini adalah perbuatan orang mukallaf (dewasa) dalam pandangan hukum syari'ah, agar dapat diketahui mana yang diwajibkan, disunnahkan, diharamkan, dimakruhkan, dan diperbolehkan, serta mana yang batal atau tidak sah.<sup>22</sup> Pada intinya, objek kajian ilmu fiqh hanya akan membahas tentang hukum yang dikenakan pada suatu perkataan dan perbuatan seorang muslim.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwasannya pemahaman materi fiqh peserta didik sangat berkaitan dengan subbab (tema) materi yang diajarkan, selain itu juga berkaitan dengan hukum-hukum (wajib, sunnah, boleh, makruh, haram) yang dikenakan terhadap suatu perkataan atau perbuatan, serta tuntunan pelaksanaan suatu ibadah atau mu'amalah. Garis besarnya, pemahaman materi fiqh adalah mengetahui hukum-hukum

---

<sup>21</sup> Zakiah Daradjat, *Ilmu Fiqh I* (Jakarta: PT Dana Bhakti Wakaf, 1995), 1-2.

<sup>22</sup> Abuddin Nata, *Masail Al-Fiqhiyah*, 26.

syara' yang menyangkut materi yang diajarkan serta tata cara pelaksanaannya.

## 2. Model Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) Tipe Simulasi

### a. 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.<sup>23</sup> Pengertian lain dari model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>24</sup> Jadi, model pembelajaran adalah suatu rencana dalam melaksanakan pembelajaran dari awal sampai akhir yang berpijak dari teori psikologi tertentu yang disajikan secara khas oleh guru, dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.

#### 1) Karakteristik Model Pembelajaran

Dalam sebuah model mengajar biasanya terdapat tahapan-tahapan atau langkah-langkah yang relatif tetap dan pasti dilakukan untuk menyajikan materi pelajaran secara berurutan. Oleh karena itu, model pembelajaran dapat dianggap sebagai teori mini yang bersifat mekanis dalam arti model mengajar tersebut berjalan secara baik dan konsisten seperti mesin.

Tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. misalnya, model pembelajaran kooperatif memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel seperti tersedia meja dan kursi yang mudah dipindahkan. Pada model pembelajaran diskusi, para peserta didik duduk di bangku yang disusun secara melingkar atau seperti tapal kuda. Sedangkan model

---

<sup>23</sup> Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta: Teras, 2012), 87.

<sup>24</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2013), 89.

pembelajaran langsung, peserta didik duduk berhadapan dengan guru.

Model pembelajaran memiliki empat ciri khusus, yaitu:

- a) Bersifat rasional teoritis.
- b) Berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.
- c) Berpijak pada cara khusus agar model tersebut sukses dilaksanakan.
- d) Berpijak pada lingkungan belajar kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model-model pembelajaran ini dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya karena tiap pelajaran memiliki target dan tujuan berbeda, demikian juga pola urutannya. Urutan materi pelajaran perlu diperhatikan karena untuk materi-materi tertentu ada yang harus runtut ada pula yang bisa tidak runtut. Materi yang runtut merupakan prasyarat untuk melangkah pada materi selanjutnya, dan perlu diperhatikan juga sifat lingkungan belajarnya.<sup>25</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa karakteristik model pembelajaran antara lain, yaitu terdapat tahapan-tahapan yang bersifat mekanis, berorientasi tujuan, terdapat lingkungan belajar yang sesuai, dan semua model pembelajaran sifatnya rasional teoritis. Karena sifat teoritis itu, model pembelajaran perlu diperinci lagi menjadi metode, media, bahan ajar, dan lain-lain jika akan diterapkan dalam suatu pembelajaran.

## 2) **Komponen dalam Model Pembelajaran**

Dalam setiap model pembelajaran memiliki:

- a) Sintak (fase pembelajaran). Sintak adalah tahapan dalam mengimplementasikan model dalam kegiatan pembelajaran. Sintak menunjukkan kegiatan apa saja yang perlu dilakukan oleh guru dan peserta didik mulai dari awal pembelajaran sampai kegiatan akhir.
- b) Sistem sosial. Sistem sosial menggambarkan peran dan hubungan antara guru dengan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

---

<sup>25</sup> Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan Kualitas Guru Di Era Globalisasi* (Jakarta: Esensi, 2013), 135.

- c) Prinsip reaksi. Prinsip reaksi merupakan informasi bagi guru untuk merespon dan menghargai apa yang dilakukan oleh peserta didik.
- d) Sistem pendukung. Sistem pendukung mendeskripsikan kondisi pendukung yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran.
- e) Dampak. Sebuah model pembelajaran juga memiliki efek atau dampak instruksional dan pengiring. Dampak instruksional merupakan dampak langsung yang dihasilkan dari materi dan keterampilan berdasarkan aktivitas yang dilakukan. Sementara itu, dampak pengiring merupakan dampak tidak langsung yang dihasilkan akibat interaksi dengan lingkungan belajar.<sup>26</sup>

Kesimpulannya, komponen suatu model pembelajaran adalah memiliki sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak. Semua itu merupakan hal-hal yang diperlukan dalam suatu model pembelajaran agar model pembelajaran berfungsi sebagaimana mestinya, yakni sebagai kerangka konseptual untuk memandu guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan begitu, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

### 3) Klasifikasi Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil, dikelompokkan dalam empat rumpun, yaitu model interaksi sosial, model pemrosesan informasi, model personal, dan model perilaku.<sup>27</sup> Titik tekan model pembelajaran yaitu berlandaskan pijakan teori psikologi dalam aplikasinya dan penentuannya, tidak hanya asal menentukan model.<sup>28</sup>

Jadi dapat disimpulkan terdapat empat rumpun model pembelajaran. Jika akan memilih model pembelajaran, maka harus melihat teori psikologisnya dan disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya. Hal itu agar

---

<sup>26</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, 97-98.

<sup>27</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 32.

<sup>28</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 42.

sinkron antara model pembelajaran dengan pembelajarannya.

#### 4) Dalil yang Berkaitan dengan Model Pembelajaran

Dalam mengajar, diperlukan sebuah perencanaan agar pembelajaran lebih terarah dan tepat sasaran. Hal ini sesuai dengan hadits yang berbunyi:

عن أمير المؤمنين عمر بن الخطاب رضي الله عنه قال: سمعت رسول الله صلى الله عليه وسلم يقول: ” إنما الأعمال بالنيات، وإنما لكل امرئ ما نوى. فمن كانت هجرته إلى الله ورسوله فهجرته إلى الله ورسوله، ومن كانت هجرته لدنيا يصيبها أو امرأة ينكحها فهجرته إلى ما هاجر إليه”<sup>29</sup>  
(رواه البخاري ومسلم)

*Artinya: “Dari Amirul Mukminin Umar bin Khottob RA, berkata: Saya pernah mendengar Rosulullah Saw bersabda: ”Sesungguhnya amal perbuatan itu disertai niat, dan setiap orang mendapat balasan amal sesuai dengan niatnya. Barangsiapa yang berpijak hanya karena Allah dan Rosulnya, dan barang siapa hijrahnya karena dunia yang diharapkan atau karena wanita yang ia nikahi, maka nikahnya menuju yang ia inginkan.” (HR.Bukhari Muslim).<sup>30</sup>*

Perencanaan merupakan hal yang sangat penting dan esensial, ketika disitir sebuah hadits tentang perencanaan, misalnya hadits “niat seorang mukmin” (hadits di atas), hal itu berkaitan dengan perencanaan. Niat bisa diumpamakan sebagai perencanaan meskipun niat belum terbentuk dan tergambar ke dalam tulisan, namun sudah terlintas dan tergambar di dalam pikiran dan hati seseorang. Perencanaan atau persiapan yang baik dan matang akan mengeluarkan hasil yang baik juga, namun perencanaan yang kurang bahkan tidak baik akan berpengaruh pada hasil yang tidak baik. Begitu juga dengan niat, ketika niat seorang mukmin tidak baik maka hasil yang dikeluarkan dari perbuatannya tentu tidak baik. Maka dari perencanaan atau persiapan dapat dikatakan

<sup>29</sup> Hadis, *Sahih Al-Boukhari* (Beirut: Dar El-Fiker, 1993), 4.

<sup>30</sup> Ahmad Falah, *Hadits Tarbawi* (Kudus: Nora Media Enterprise, 2010),

sebagai niat adalah hal sangat mutlak adanya, tanpa adanya perencanaan atau persiapan atau niat, maka aktifitas seseorang akan tidak berhasil dan sia-sia belaka. Begitu juga dalam perencanaan pendidikan dan pembelajaran harus direncanakan dengan baik dan matang, agar hasil yang dikeluarkan dapat memenuhi standar pendidikan dan pembelajaran.<sup>31</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, niat disamakan dengan perencanaan. Dalam hal apapun niat atau perencanaan adalah hal yang mutlak diperlukan. Tanpa adanya niat, tentu hasilnya kurang maksimal. Khususnya dalam pembelajaran di kelas, guru harus benar-benar niat atau merencanakan suatu pembelajaran akan dilaksanakan. Salah satu caranya yakni dengan menentukan model pembelajaran yang akan digunakan. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru akan memperoleh kerangka konseptual sebagai pedoman pembelajaran yang akan dilaksanakan.

#### **b. Model Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) Tipe Simulasi**

Pengertian computer based instruction atau disingkat CBI (kegiatan instruksional dengan bantuan komputer) adalah segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan.<sup>32</sup> CBI (Computer Based Instruction) juga berarti setiap bentuk kegiatan belajar yang melibatkan komputer baik sebagai bahan belajar maupun sebagai alat bantu.<sup>33</sup> Lebih lanjut, tipe/model simulasi dalam CBI (Computer Based Instruction) pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.<sup>34</sup> Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa CBI (Computer Based Instruction) tipe simulasi adalah setiap kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik secara

---

<sup>31</sup> Ahmad Falah, *Hadits Tarbawi*, 54.

<sup>32</sup> Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2014), 51.

<sup>33</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2007), 138.

<sup>34</sup> Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, 2012), 120.

sebagian maupun secara keseluruhan sebagai alat bantu maupun sebagai bahan belajar melalui penciptaan tiruan yang mendekati suasana sebenarnya.

Firman Allah SWT surat al-‘Alaq ayat 4-5, yang berbunyi:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾ سورة العلق: ٤-٥

Artinya: “Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dialah mengajar manusia, apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. al-Alaq: 4-5).<sup>35</sup>

Kata *al-qalam* terambil dari kata kerja *qalama* yang berarti memotong ujung sesuatu. Memotong ujung kuku disebut *taqlim*. Tombak yang dipotong ujungnya sehingga meruncing dinamai *maqalim*. Anak panah yang runcing ujungnya dan yang bisa digunakan untuk mengundi dinamai pula *qalam* (baca Q.S. Ali Imran: 44). Alat yang digunakan untuk menulis dinamai pula *qalam* karena pada mulanya alat tersebut dibuat dari suatu bahan yang dipotong dan diperuncing ujungnya.

Kata *qalam* disini dapat berarti hasil dari penggunaan alat tersebut, yakni tulisan. Ini karena bahasa sering kali menggunakan kata yang berarti “alat” atau “penyebab” untuk menunjuk “akibat” atau “hasil” dari penyebab atau penggunaan alat tersebut. Misalnya, jika seseorang berkata, “saya khawatir hujan”, yang dimaksud dengan kata “hujan” adalah basah atau sakit, hujan adalah penyebab semata.

Makna di atas dikuatkan oleh firman Allah dalam Q.S.al-Qalam: 1, yakni firman-Nya: *Nun demi Qalam dan apa yang mereka tulis*. Apalagi disebutkan dalam sekian banyak riwayat bahwa awal surah al-Qalam turun setelah akhir ayat kelima surat al-Alaq. Ini berarti dari segi masa turunnya kedua kata *qalam* tersebut berkaitan erat, bahkan bersambung walaupun urutan penulisannya dalam mushaf tidak demikian.

Kedua ayat di atas terdapat apa yang dinamai *ihtibak* yang maksudnya adalah tidak disebutkan sesuatu keterangan, yang sewajarnya ada pada dua susunan kalimat yang bergandengan, karena keterangan yang dimaksud telah disebut pada kalimat yang lain. Pada ayat 4 kata *manusia* tidak disebut karena telah disebut pada ayat 5, dan pada ayat 5 kalimat *tanpa pena* tidak disebut karena pada ayat 4 telah diisyaratkan makna

<sup>35</sup> Alquran, al-Alaq ayat 4-5, *Al-qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Departemen Agama RI, CV Penerbit Diponegoro, 2003), 329.

itu dengan disebutnya pena. Dengan demikian, kedua ayat di atas dapat berarti “Dia (Allah) *mengajarkan dengan pena* (tulisan) (hal-hal yang telah diketahui manusia sebelumnya) dan Dia *mengajarkan manusia* (tanpa pena) *apa yang belum diketahui sebelumnya*”. Kalimat “yang telah diketahui sebelumnya” disisipkan karena isyarat pada susunan kedua, yaitu “yang belum atau tidak diketahui sebelumnya” sedang kalimat “tanpa pena” ditambahkan karena adanya kata “dengan pena” dalam susunan pertama. Yang dimaksud dengan ungkapan “telah diketahui sebelumnya” adalah khazanah pengetahuan dalam bentuk tulisan.

Uraian di atas menjelaskan dua cara yang ditempuh Allah SWT dalam mengajar manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca oleh manusia dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat. Cara yang kedua ini dikenal dengan istilah *‘ilm ladunniy*.<sup>36</sup>

Kesimpulannya *al-qalam* atau pena adalah salah satu alat atau media pembelajaran, yang mana alat tersebut dapat membantu manusia untuk memperoleh pengalaman belajar (ilmu). Lafadz *al-qalam* di sini tidak hanya dimaknai sebagai pena, akan tetapi juga termasuk dalam pengertian berbagai alat atau media yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan tafsir ayat Alquran diatas, maka penggunaan komputer (dan sebagainya) sebagai media pembelajaran diperbolehkan selama penggunaannya untuk membantu terciptanya pembelajaran yang lebih efektif. Karena menurut ayat diatas Allah SWT telah mengajarkan manusia ilmu pengetahuan dengan pena (dengan media/alat) atau tanpa pena (tanpa media/alat). Ini berarti, penggunaan model pembelajaran computer based instruction sangat diperbolehkan dalam Islam.

### 1) **Klasifikasi Tipe Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) dan Pembagian Tipe Simulasi**

Variasi tipe/model pembelajaran dalam computer based instruction (CBI) yakni: tutorial, simulasi, permainan dan latihan.<sup>37</sup> Penjelasan singkat terkait tipe/ model tersebut adalah sebagai berikut:

---

<sup>36</sup> M.Quraish Shihab, *Tafsir Al Misbah : pesan,kesan dan keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 463-464.

<sup>37</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 36.

- a) Model tutorial adalah pembelajaran melalui komputer dimana peserta didik dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal.<sup>38</sup>
- b) Model *games* adalah model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan format permainan, yang bertujuan untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar menambah kemampuan peserta didik.<sup>39</sup>
- c) Model *drill* adalah suatu teknik pembelajaran berbantuan komputer yang bertujuan untuk memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada diri peserta didik melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan peserta didik melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang disediakan oleh program.<sup>40</sup>
- d) Tipe/model simulasi adalah model computer based instruction yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup, dan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak dan paduan warna yang serasi dan harmonis.<sup>41</sup>

Kesimpulannya, model pembelajaran computer based instruction dibagi empat model/tipe. Dalam pengembangannya bisa langsung dua model sekaligus ataupun lebih. Misalnya saja tipe tutorial dipadukan dengan tipe *drill*. Sehingga pengembangannya tergantung kebutuhan pembelajaran. Namun, yang digunakan dalam penelitian ini hanya tipe/model simulasi.

Tipe/model simulasi sendiri dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu fisik, situasi, prosedur, dan proses yang masing-masing kategori tersebut digunakan sesuai dengan kepentingan tertentu.<sup>42</sup> Suatu simulasi fisik

---

<sup>38</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 146.

<sup>39</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 162.

<sup>40</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 138.

<sup>41</sup> Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 120.

<sup>42</sup> Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, 65.

dicontohkan pada simulasi pesawat terbang, terdapat wujud fisik miniatur atau bentuk nyata dari pesawat terbang berikut fungsi dari bagian-bagiannya. Simulasi cara dicontohkan bagaimana cara mendiagnostik kerusakan pada sebuah mobil dengan mendeteksinya melalui komputer, kedua simulasi tersebut melibatkan interaksi antara manusia (*user*) dengan program. Sedangkan simulasi proses dicontohkan pada sebuah kegiatan percobaan menganalisis penyebab suatu kejadian di lingkungan sekitar.<sup>43</sup>

Penggunaan kategori fisik, cara, situasi atau proses tergantung pula pada kebutuhan dalam pembelajaran. Sehingga terdapat keterhubungan antara simulasi yang disajikan dengan materi yang disampaikan. Dengan harapan, lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

## 2) Karakteristik Umum dan Khusus Computer Based Instruction (CBI) Tipe Simulasi

Secara umum, teknologi komputer dalam pembelajaran, biasanya memiliki karakteristik seperti berikut ini.

- a) Digunakan secara acak atau tidak berurutan, di samping secara linier.
- b) Dapat digunakan sesuai keinginan pembelajar, maupun menurut cara yang dirancang oleh desainer atau pengembang.
- c) Gagasan-gagasan biasanya diungkapkan secara abstrak dengan menggunakan kata, simbol, maupun grafis.
- d) Prinsip-prinsip ilmu kognitif diterapkan selama pengembangan.
- e) Belajar dapat berpusat pada pembelajar dengan tingkat interaktivitas yang tinggi.<sup>44</sup>

Program computer based instruction merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran.<sup>45</sup> Karena ciri khas programnya yang bersifat interaktif, maka sering pula model pembelajaran ini disebut dengan

---

<sup>43</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 154-155.

<sup>44</sup> Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, 18.

<sup>45</sup> Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, 62.

“multimedia interaktif”.<sup>46</sup> Pembelajaran interaktif berbasis komputer (multimedia interaktif) tidak sekedar memindahkan teks dalam buku atau modul menjadi pembelajaran interaktif, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif. Misalnya, khusus materi yang perlu terdapat unsur animasi, video, simulasi, demonstrasi, dan *games*, peserta didik tidak hanya membaca teks tapi juga melihat animasi tentang sebuah proses menyerupai proses yang sebenarnya, sehingga mempermudah pemahaman dengan biaya yang relatif lebih rendah dibanding langsung pada objek nyata.<sup>47</sup>

Kesimpulan dari pemaparan tentang karakteristik umum computer based instruction dan karakteristik khusus computer based instruction tipe simulasi di atas adalah bahwa sifat/ciri dari pembelajaran computer based instruction diantaranya penggunaan program komputer yang dapat digunakan secara acak dan linear, berisi konten tulisan, simbol, grafis, maupun animasi, dikembangkan menggunakan prinsip ilmu kognitif, serta pembelajarannya *student oriented*. Jadi, peran guru di pembelajaran computer based instruction lebih banyak sebagai fasilitator atau penyedia program komputer dan pengembang konten yang akan digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran, guru bukan lagi menjadi sumber belajar yang utama, melainkan sebatas menjadi penerang/penjelas jika ada materi yang masih belum atau tidak dipahami oleh peserta didik.

### 3) Kelebihan dan Kekurangan Computer Based Instruction (CBI) Tipe Simulasi

Terdapat beberapa kelebihan pembelajaran computer based instruction dengan menggunakan multimedia interaktif, yakni:

- a) Multimedia interaktif sifatnya lebih dinamis sehingga tidak membosankan.
- b) Multimedia interaktif memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga peserta didik sebagai pemakai media ini memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang lebih sukainya.

---

<sup>46</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 138.

<sup>47</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, 36.

- c) Kajian materi pelajaran yang lebih lengkap memungkinkan multimedia interaktif lebih memiliki keanekaragaman materi yang dapat dipahami peserta didik.
- d) Umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.<sup>48</sup>

Keuntungan yang akan diperoleh dengan pembelajaran berbasis komputer, yaitu sebagai berikut:

- a) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah secara individual.
- b) Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi.
- c) Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam.
- d) Mampu membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar.
- e) Mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik.
- f) Meningkatkan pengembangan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan.
- g) Merangsang peserta didik belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik.
- h) Peserta didik mendapat pengalaman yang bersifat konkret, retensi peserta didik meningkat.
- i) Memberi umpan balik secara langsung.
- j) Peserta didik dapat menentukan sendiri laju pembelajaran.
- k) Peserta didik dapat melakukan evaluasi diri.<sup>49</sup>

Multimedia interaktif juga memiliki kelemahan terutama dilihat dari pengembangannya yang kadang-kadang sedikit kompleks, juga ketersediaan bahan ajar yang di dapat di *link* internet kadang-kadang kurang tervalidasi dengan baik, akibatnya bisa terjadi kesalahan konsep.<sup>50</sup>

Menurut pendapat yang lain, pembelajaran komputer juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain sebagai berikut:

---

<sup>48</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), 226.

<sup>49</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 204.

<sup>50</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 226.

- a) Hanya efektif jika digunakan oleh satu orang atau kelompok kecil. Kelemahan ini mudah diatasi karena saat ini pengadaan komputer sangat mudah, dan hampir tiap lembaga pendidikan mampu menyediakan satu komputer untuk satu anak dalam setiap pembelajaran.
- b) Jika tampilan fisik isi pembelajaran tidak dirancang dengan baik atau hanya merupakan tampilan seperti pada buku teks biasa, pembelajaran melalui media komputer tidak akan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (peserta didik cepat bosan).
- c) Guru yang tidak memahami aplikasi program komputer tidak dapat merancang pembelajaran lewat media komputer, ia harus bekerja sama dengan ahli programmer komputer grafis, juru kamera, dan teknisi komputer.<sup>51</sup>

#### 4) Komponen Computer Based Instruction (CBI) Tipe Simulasi

Komponen-komponen dalam computer based instruction model simulasi secara lengkap dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Pembuka (*start/introduction*) berisi animasi opening program, input identitas pengguna, tampilan halaman judul, dan tampilan menu program.
- b) *About program* berisi penjelasan tentang deskripsi singkat program mirip dengan sinopsis dan penjelasan identitas program (pembuat dan waktu pembuatan).
- c) Menu materi berupa tampilan menu materi yang menggambarkan peta materi.
- d) *Present of information* adalah menggabungkan antara informasi berbasis teks dengan animasi atau video. Teks berfungsi menjelaskan substansi materi, sedangkan animasi atau video menjelaskan simulasinya dalam bentuk gerakan (*motion picture*). Selain itu juga dapat dilengkapi dengan penjelasan naratif oleh narator yang menuntun peserta didik pada fokus pembahasan.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional*, 205.

<sup>52</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 159-161.

### 5) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) Tipe Simulasi

Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran. Skenario harus mencerminkan kehidupan nyata. Ia menentukan apa yang terjadi, siapa karakternya, obyek apa yang ikut terlibat, apa peran peserta didik dan bagaimana peserta didik berhadapan dengan simulasi itu. Untuk mensimulasikan suatu simulasi, komputer harus menanggapi tindakan peserta didik seperti halnya yang terjadi dalam situasi kehidupan sesungguhnya. Model dasar merupakan faktor kedua yang turut mempengaruhi keberhasilan simulasi. Model adalah formula matematis atau aturan jika-maka yang mencerminkan hubungan sebab dan akibat dalam pengalaman hidup nyata. Lapisan pembelajaran adalah taktik dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran dan motivasi.<sup>53</sup>

Kesimpulannya hal-hal yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran computer based instruction adalah skenario, model dasar, dan lapisan pembelajaran. Ketiganya membutuhkan perencanaan sebelumnya, sehingga hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajarannya adalah persiapan yang matang terhadap skenario, model dasar, dan lapisan pembelajarannya.

### 6) Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran Computer Based Instruction Tipe Simulasi

Tahapan pengembangan computer based instruction secara umum terdiri dari *plan*, *development* dan *evaluation*. Tahapan *plan* (perencanaan) dijabarkan menjadi sub tahapan: analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, survei bahan, analisis cost benefit, analisis pembelajaran, menentukan tingkah laku awal peserta didik dan menentukan tujuan pembelajaran. Tahapan *development* merupakan tahapan yang membutuhkan beberapa orang dari berbagai latar belakang keahlian, dan keterampilan yang terkait dengan pemrograman komputer, perancangan pembelajaran, materi (*content*) dan pengembangan media pembelajaran.

---

<sup>53</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 95-96.

Tahapan evaluasi meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah proses mengumpulkan data dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas kegiatan (proyek) yang sedang dikembangkan, sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan untuk memberikan penilaian akhir dari suatu produk media pembelajaran (multimedia) interaktif.<sup>54</sup>

Terdapat tiga langkah utama dalam memproduksi computer based instruction dengan tipe atau model simulasi yakni:

- a) Membuat desain program multimedia interaktif model simulasi dengan menganalisis kurikulum dan kompetensi sehingga menghasilkan satuan pelajaran untuk dituangkan ke dalam garis besar program media (GBPM).
- b) Membuat *flowchart* program pembelajaran model simulasi dan *storyboard* multimedia interaktif model simulasi.<sup>55</sup> *Flowchart* adalah alur program yang dibuat mulai dari pembuka (start), isi sampai keluar program (*exit/quit*) sedangkan *storyboard* adalah uraian yang berisi visual dan audio penjelasan dari masing-masing alur dalam *flowchart*.<sup>56</sup>
- c) *Programing* menggunakan perangkat komputer sebagai peralatan utama dengan melibatkan software dan hardware yang sesuai.<sup>57</sup>

Langkah-langkah pengembangan program di atas, dapat dijadikan pedoman dalam membuat/mengembangkan pembelajaran computer based instruction beserta program pembelajarannya.

---

<sup>54</sup> Sunaryo Soenarto, "Pembahasan Hasil Penelitian: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tata Hidang", *Inotek: Jurnal Inovasi dan Aplikasi Teknologi* 9, no.-- (2005): 117-119 "Diakses pada 27 Juni, 2017",

[http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.%20Sunaryo%20Soenarto,%20M.Pd./3%20Pembahasan%20Hasil%20Penelitian\\_pengembangan%20media%20pembelajaran%20interaktif%20mata%20kuliah%20tata%20hidang.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.%20Sunaryo%20Soenarto,%20M.Pd./3%20Pembahasan%20Hasil%20Penelitian_pengembangan%20media%20pembelajaran%20interaktif%20mata%20kuliah%20tata%20hidang.pdf)

<sup>55</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 157.

<sup>56</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 133-134.

<sup>57</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, 157.

## 7) **Kriteria Penilaian Computer Based Instruction Tipe Simulasi**

Dalam pembelajaran tentu tidak terlepas dari adanya media pembelajaran. Media dalam model pembelajaran computer based instruction (CBI) tipe simulasi yakni menggunakan multimedia interaktif. Multimedia Interaktif merupakan salah satu jenis media audio visual yang memiliki karakteristik tersendiri, yakni penggabungan dari beberapa media yang dewasa ini penggabungan tersebut dapat disatukan dalam komputer.

Kriteria untuk menilai suatu multimedia interaktif diantaranya yaitu:

- a) Kesederhanaan. Kesederhanaan artinya bahwa program multimedia interaktif harus dirancang untuk dapat digunakan siapa saja. Orang yang akan memanfaatkan multimedia yang kita kembangkan tidak perlu belajar lebih dahulu tentang komputer. Pengguna multimedia harus merasa mudah mengoperasikannya.
- b) Kelengkapan bahan pelajaran. Artinya multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki kandungan yang cukup tentang materi pelajaran, sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik tentang pengetahuan yang ingin diperolehnya. Sebaiknya isi kandungan multimedia tidak hanya data atau fakta, akan tetapi juga berisi konsep, prinsip, generalisasi bahkan mungkin teori.
- c) Komunikatif. Multimedia yang dikembangkan harus bersifat komunikatif. Artinya baik bahasa maupun format penampilan harus dapat “berbicara”, harus mengajak pengguna untuk melakukan sesuatu, bukan hanya diajak mendengar saja. Dengan demikian format penyajian multimedia jangan bersifat deskriptif yang menempatkan pengguna sebagai objek belajar akan tetapi juga sebagai subjek belajar.
- d) Belajar mandiri. Multimedia interaktif yang baik dirancang untuk dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan orang lain termasuk guru. Untuk itu format penyajian harus disusun lengkap dari mulai petunjuk menggunakan, isi pelajaran, sampai pada alat evaluasi berserta kunci jawaban sehingga pengguna dapat menentukan sendiri keberhasilan penggunaannya.
- e) Belajar setahap demi setahap. Pembelajaran melalui multimedia adalah proses belajar setahap demi setahap.

Oleh sebab itu, materi harus disusun secara unit-unit terkecil mulai dari yang sederhana menuju yang kompleks, dari yang konkret menuju yang abstrak.

- f) *Unity* multimedia adalah penggabungan beberapa jenis media. Oleh sebab itu pemakaian berbagai jenis media seperti media audio, video, foto, film dan sebagainya harus ditata secara serasi dan seimbang dengan tidak mengabaikan unsur artistik dan estetikanya.
- g) Kontinuitas. Melalui multimedia, harus dapat mendorong secara terus menerus untuk belajar, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar lebih lanjut. Bukan hanya itu, melalui multimedia harus dapat meninggalkan bekas. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.<sup>58</sup>

Pelaksanaan evaluasi/ penilaian terhadap program computer based instruction yang telah dibuat dilakukan dengan mempertimbangkan indikator-indikator yakni kesederhanaan, kelengkapan bahan ajar, komunikatif, dapat digunakan secara mandiri, belajar setahap demi setahap, *unity* multimedia, dan kontinuitas. Jika telah memenuhi kriteria diatas, maka dapat dikatakan program yang dibuat sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **8) Langkah-langkah Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) Tipe Simulasi**

- a) Kegiatan pendahuluan diantaranya:
  - (1) Persiapan/pengondisian
  - (2) Apersepsi
  - (3) Menjelaskan pokok bahasan dan tujuan pembelajaran
  - (4) Memberikan acuan bahan ajar
  - (5) Melaksanakan tes awal
- b) Kegiatan inti diantaranya:
  - (1) Guru memberikan petunjuk penggunaan program computer based instruction (CBI)
  - (2) Peserta didik melaksanakan pembelajaran berbasis komputer
  - (3) Mengadakan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan

---

<sup>58</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 233-235.

- c) Kegiatan penutup diantaranya:
- (1) Membuat kesimpulan dan ringkasan materi yang telah disampaikan
  - (2) Memberikan tes akhir<sup>59</sup>

Langkah-langkah pembelajaran yang sudah disebutkan diatas dapat diimplementasikan dalam kelas, dengan menggunakan metode atau strategi yang dinilai sesuai untuk peserta didik. Guru seyogyanya melakukan analisis yang mendalam sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas, dengan melakukan pertimbangan-pertimbangan situasional.

### 3. Pengaruh Model Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) Tipe Simulasi terhadap Pemahaman Materi Fiqih Peserta Didik

Model pembelajaran adalah deskripsi suatu lingkungan pembelajaran yang disusun berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, pembelajaran di kelas, kelompok belajar, dan latihan-latihan untuk mendesain instruksional berbagai materi pelajaran, program multimedia, serta program-program pembelajaran melalui komputer. Dengan dipersiapkannya berbagai kebutuhan pembelajaran bagi pembelajar, memungkinkan terwujudnya kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada diri pembelajar.<sup>60</sup> Model pembelajaran memberi rekomendasi berbagai perilaku mengajar dan susunan kelas yang dibutuhkan untuk mewujudkan berbagai tipe pembelajaran yang berbeda.<sup>61</sup>

Tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik dari model pembelajaran lainnya. Artinya, setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam memilih suatu model pembelajaran harus mempertimbangkan antara lain: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan peserta didik, lingkungan belajar, dan fasilitas penunjang yang tersedia. Dengan cara itu, tujuan pembelajaran

---

<sup>59</sup> Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 127.

<sup>60</sup> Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif* (Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya, 2014), 56-57.

<sup>61</sup> Agus Suprijono, *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 52.

yang telah ditetapkan dapat dicapai.<sup>62</sup> Dengan melakukan pertimbangan-pertimbangan terhadap beberapa faktor terkait dalam pembelajaran tersebut, dapat ditemukan suatu model yang paling cocok dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran tertentu. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih untuk diterapkan dalam pembelajaran di era sekarang adalah model pembelajaran computer based instruction (CBI) tipe simulasi.

Pengertian computer based instruction atau disingkat CBI (kegiatan instruksional dengan bantuan komputer) adalah segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan.<sup>63</sup> Sedangkan simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Dengan simulasi lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata. Simulasi yang menyangkut hidup-mati seperti pada bidang kedokteran atau penerbangan dan pelayaran sangat bermanfaat jika tidak dikatakan merupakan cara terbaik untuk memperoleh pengalaman nyata.<sup>64</sup> Nama lain dari model pembelajaran computer based instruction (CBI) secara umum juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis komputer (PBK).

Secara konsep, pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai piranti sistem pembelajaran individual, dimana peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dirancang atau dimanfaatkan oleh guru. Kontrol pembelajaran dalam pembelajaran berbasis komputer ini sepenuhnya ada di tangan peserta didik (*student center*), karena pembelajaran berbasis komputer menerapkan pola pembelajaran bermedia, yaitu secara utuh sejak awal hingga akhir menggunakan piranti sistem komputer.<sup>65</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, pembelajaran berbasis komputer akan disajikan dalam bentuk perangkat lunak (*software*)

---

<sup>62</sup> M.Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran: Menjadikan Proses Belajar lebih Variati, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan* (Lombok: Holistica, 2014), 69.

<sup>63</sup> Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, 51.

<sup>64</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 95.

<sup>65</sup> Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 98.

komputer yang berisi bahan pelajaran yang disusun dalam unit-unit kecil. Sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis komputer menerapkan pola pembelajaran bermedia (komputer) dan sistem individual, yang didasarkan atas pertimbangan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan memperhatikan perbedaan individu peserta didik. Dengan begitu, diharapkan peserta didik dapat berkembang dengan efektif dan efisien sesuai dengan pengetahuan atau keterampilan awal yang dimiliki.

Secara umum beberapa isi pembelajaran memuat prinsip-prinsip atau konsep-konsep yang cukup rumit dan abstrak. Permasalahan yang sangat rumit dan kompleks bagi peserta didik yang memiliki kemampuan sedang (menengah), tentu akan membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajarinya. Untuk bisa memahami dengan cepat, mudah dan benar, konsep/prinsip dalam pembelajaran yang sifatnya abstrak, rumit, dan kompleks memerlukan multimedia (program komputer) yang sesuai dengan isi pembelajaran tersebut.<sup>66</sup> Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector*, dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi).<sup>67</sup> Berdasarkan hal itu, dapat disimpulkan pembelajaran tentang konsep atau prinsip yang rumit dapat diatasi dengan menggunakan multimedia melalui pembelajaran berbasis komputer atau computer based instruction (CBI).

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.<sup>68</sup> Gambar-gambar multimedia melalui komputer akan berusaha secermat dan senyata mungkin melukiskan konsep/prinsip dalam suatu pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan sejelas mungkin. Dengan demikian, penggunaan pembelajaran melalui komputer dalam pembelajaran akan membuat kegiatan

---

<sup>66</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional*, 204.

<sup>67</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2000), 170.

<sup>68</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 171.

pembelajaran berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.<sup>69</sup>

Dalam Alquran terdapat ayat yang berkaitan dengan penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran yakni:

وَلَقَدْ آتَيْنَا لُقْمَانَ الْحِكْمَةَ أَنْ اشْكُرْ لِلَّهِ ۚ وَمَنْ يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ ۗ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ حَمِيدٌ ﴿١٢﴾ وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۗ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾ سورة لقمن: ١٢-١٣

Artinya: "Dan sesungguhnya telah Kami berikan hikmah kepada Luqman, yaitu: "Bersyukur kepada Allah. Dan barang siapa yang bersyukur (kepada Allah), Maka sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan barang siapa yang tidak bersyukur, Maka sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji. Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". (Q.S.Luqman: 12-13).<sup>70</sup>

Ayat Alquran tersebut menggunakan kata *al-wa'z* atau *al-idzdzah* sebagai istilah pendidikan. Kata tersebut menurut Al-Maraghi berarti *tadzkir bi al-khair yariqqu lahu al-qalb*, yang artinya peringatan agar melakukan kebaikan dengan cara yang menyenangkan hati. Pada ayat tersebut Allah memerankan diri-Nya sebagai guru yang mengajar Luqman dengan al-hikmah dan memerankan Luqman sebagai guru yang mengajar anaknya.<sup>71</sup> Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan, Allah SWT telah mengisyaratkan penggunaan simulasi dalam pembelajaran, dan menganjurkan pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan hikmah (menyenangkan). Hal ini penting dilakukan agar dapat tercapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Dilihat dari segi pengamalan ajaran islam, yang jelas pengajaran fiqih ini adalah pengajaran yang bersifat amaliah, harus mengandung unsur teori dan praktek. Belajar fiqih untuk diamalkan. Bila berisi suruhan atau perintah, harus dapat

<sup>69</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional*, 204.

<sup>70</sup> Alquran, al-Luqman ayat 12-13, *Al-qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Departemen Agama RI, CV Penerbit Diponegoro, 2003),329.

<sup>71</sup> Abuddin Nata, *Pendidikan Dalam Perspektif Al-Qur'an* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 176.

dilaksanakan, dan bila berisi larangan, harus dapat ditinggalkan atau dijaui. Bukan sekedar teori yang berarti ilmu untuk ilmu. Lebih ekstrim lagi kalau dikatakan ilmu fiqih untuk diketahui, diamalkan dan sekaligus menjadi pedoman atau pegangan hidup.<sup>72</sup> Dengan mengerti karakteristik materi fiqih tersebut, proses memahami materi fiqih memerlukan pembelajaran yang bersifat konkrit, atau yang dapat membawakan pembelajaran fiqih yang banyak mengandung konsep, prinsip, fakta, dan prosedur kepada pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memahami semua materinya dengan jelas, tanpa mengalami kesalahan konsep (miskonsepsi). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah computer based instruction tipe simulasi.

Simulasi pada dasarnya memberikan informasi secara kronologis mengenai suatu proses, kejadian, cara kerja dan fenomena tertentu baik alami maupun rekayasa melalui berbagai demonstrasi terutama secara audio visual melalui petunjuk dan prosedur berkondisi yang mengharapkan peserta didik mampu mengikuti alur pembelajaran secara utuh serta memahaminya.<sup>73</sup> Salah satu keuntungan yang didapat dari pembelajaran berbasis komputer adalah meningkatkan pengembangan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan.<sup>74</sup> Dengan menggunakan simulasi tersebut peserta didik mampu memahami alur pembelajaran yang disajikan secara utuh, termasuk materi pembelajaran fiqih yang disajikan dalam simulasi baik berupa teori, maupun praktek. Di dalam simulasi itu disajikan demonstrasi-demonstrasi secara audio visual, sehingga dapat lebih memahamkan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sifatnya abstrak. Dengan demikian, model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi sangat cocok digunakan untuk memahami materi pembelajaran fiqih yang menuntut adanya praktek. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran computer based instruction (CBI) tipe simulasi akan berpengaruh positif terhadap pemahaman materi fiqih peserta didik.

---

<sup>72</sup> Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2001), 85.

<sup>73</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, 136.

<sup>74</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional*, 204.

## B. Penelitian Terdahulu

Dalam kajian pustaka, penulis menemukan beberapa karya ilmiah yang memiliki kaitan dengan penelitian ini. Berikut ini ada beberapa karya ilmiah yang penulis temukan, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bayu Firman Nugraha, (2013), mahasiswa Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (T.IPS) Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon dengan skripsinya yang berjudul “*Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran E-Learning dengan Konsep CBI (Computer Based Instruction) pada Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 1 Maja Kabupaten Majalengka*”.

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan model *e-learning* pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA N 1 Maja Kabupaten Majalengka. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu; perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA N 1 Maja Kabupaten Majalengka dengan jumlah 36 peserta didik. Penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran ekonomi berdampak meningkatkan motivasi peserta didik sehingga nilai rata-rata dan ketuntasan belajar meningkat pada setiap siklus. Hasil tes yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana pretest dilakukan dengan nilai rata-rata 68 dan ketuntasan belajar 67% mengalami peningkatan pada siklus I dengan nilai rata-rata 71 dan ketuntasan belajar peserta didik sebesar 83% dan hasil belajar peserta didik pada siklus II dengan nilai rata-rata 87 dan ketuntasan belajar mencapai 100%.<sup>75</sup>

Hal yang menjadi persamaan dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan konsep CBI, yang berarti menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Selain itu, sama-sama menggunakan hasil belajar sebagai tolak ukur keberhasilan program CBI, hanya saja penelitian penulis lebih spesifik ke hasil

---

<sup>75</sup> Bayu Firman Nugraha, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran E-Learning dengan Konsep CBI (Computer Based Instruction) pada Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 1 Maja Kabupaten Majalengka*, Skripsi, Cirebon, Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon, 2013, Diakses pada 28 April, 2017, jam 10.29 wib, [http://repository.syekh Nurjati.ac.id/892/1/BAYU%20FIRMAN%20NUGRAHA\\_58440895](http://repository.syekh Nurjati.ac.id/892/1/BAYU%20FIRMAN%20NUGRAHA_58440895)

belajar domain kognitif yang termasuk dalam aspek pemahaman. Perbedaannya antara lain dalam skripsi ini menggunakan media *e-learning* sedangkan penulis menggunakan media interaktif (flash) sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lina Puspitasari, (2017), mahasiswi STAIN Kudus dengan skripsinya dengan judul: “*Pengaruh Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dan Index Card Match terhadap Pemahaman Materi Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs NU Tamrinut Thullab Undaan Kudus Tahun Ajaran 2016/2017*”.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan dalam situasi alamiah akan tetapi didahului oleh semacam intervensi (campur tangan) dari pihak peneliti. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa : 1) penerapan metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dalam kategori baik yaitu 81, *index card match* dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak dalam kategori cukup, masing-masing 80,2 & 47,52. 2) terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak, dengan model  $Y = 21,302 + 0,325 X_1$ , hubungan keduanya positif & cukup signifikan. 3) terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan *index card match* dengan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak, dengan model  $Y = 0,390 + 0,588 X_2$ , hubungan keduanya positif & signifikan 4) terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dan *index card match* secara simultan terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak, dengan model  $Y = 0,429 + 0,035 X_1 + 0,563 X_2$  dan hubungan *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dan *index card match* secara simultan dengan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak adalah positif & signifikan.<sup>76</sup>

Persamaan penelitian Lina Puspitasari dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif serta menggunakan variabel dependen yang sama, yakni menggunakan pemahaman materi. Sedangkan perbedaannya adalah

---

<sup>76</sup> Lina Puspitasari, *Pengaruh Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dan Index Card Match terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di Mts NU Tamrinut Thullab Undaan Kudus*, Skripsi, Kudus, Perpustakaan Sekolah Tinggi Agama Islam Kudus, 2017.

variabel independen dan mata pelajarannya. Dalam skripsi Lina Puspitasari menggunakan metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dan *index card match* dan diterapkan pada mata pelajaran aqidah akhlak, sedangkan penulis menggunakan model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi dan akan diterapkan pada mata pelajaran fiqih.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Ancylostomi Sholehudin dan I.G.P Asto Buditjahjanto, (2014), mahasiswa program studi S1 pendidikan teknik elektro fakultas teknik Universitas Negeri Surabaya dengan jurnalnya yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) pada Standart Kompetensi Dasar-dasar Elektronika terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X TITL di SMK YPM 1 Taman.*"

Penelitian ini bertujuan untuk membedakan hasil kerja peserta didik antara pembelajaran computer based instruction (CBI) dan pembelajaran langsung untuk menjawab permasalahan kondisi proses pembelajaran yang masih menggunakan model ceramah dan demonstrasi sehingga mengakibatkan peserta didik merasa jenuh, bosan, kurang termotivasi, tidak bias mengemukakan, tidak bekerja sama, tidak terlibat dalam kelompok, tidak berpartisipasi dalam pembelajaran, tidak efektif, dan mempengaruhi minat belajar dari masing – masing peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental design* dengan menggunakan desain *posttest equivalent group*. Pengumpulan data melalui tes, observasi, dan angket. Sampel dari penelitian adalah kelas X TITL 1 dan X TITL 2, penentuan kelas yang diberi model pembelajaran computer based instruction (CBI) atau pembelajaran langsung ditentukan tanpa randomisasi melainkan dengan langsung menggunakan kelas X TITL 1 sebagai kelas kontrol dan X TITL 2 sebagai kelas eksperimen. Dari hasil tes hasil belajar (postes) penerapan model pembelajaran computer based instruction (CBI) lebih baik dari pada metode pembelajaran langsung dengan rata-rata nilai peserta didik 77,19 untuk kelas yang diberi model pembelajaran computer based instruction (CBI) dan nilai rata-rata 68,22 untuk kelas yang diberi model pembelajaran langsung. Analisis uji hipotesis mendapatkan nilai  $t_{hitung} = 4,431 > t_{tabel} = 1,67$  ( $\alpha = 0,05$ ), sehingga prioritas H1 diterima dan Ho ditolak, hal ini berarti hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran computer based instruction (CBI) berbeda signifikan dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung.<sup>77</sup>

---

<sup>77</sup> Dimas Ancylostomi Sholehudin dan I.G.P Asto Buditjahjanto, *Pengaruh Model Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) pada Standart*

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah terletak pada variabel X, yakni model pembelajaran computer based instruction (CBI) dan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y-nya, yakni hasil belajar peserta didik, sedangkan dalam penelitian penulis menggunakan pemahaman materi peserta didik sebagai variabel Y-nya. Selain itu, perbedaan juga terdapat dalam mata pelajarannya, dalam penelitian ini menggunakan standar kompetensi dasar-dasar elektronika sebagai materi yang diimplementasikan, sedangkan penulis akan menggunakan mata pelajaran fiqih sebagai bahan atau materi yang akan diimplementasikan.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>78</sup> Dalam penelitian diketahui ada dua variabel, satu variabel *independent* dengan symbol X dan satu variabel *dependent* dengan symbol Y. Variabel *independent* disini adalah model computer based instruction tipe simulasi sedangkan variabel dependennya adalah pemahaman materi peserta didik.

Pemahaman materi merupakan mengetahui secara keseluruhan hubungan-hubungan antar konsep, fakta, dan sebagainya menyangkut materi pembelajaran. Sedangkan model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dengan cara menciptakan tiruan suasana atau benda atau proses yang mendekati kebenaran. Dalam pembelajaran, model ini akan membuat materi pembelajaran yang rumit menjadi lebih simpel dan mudah dipahami. Jika penerapan model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi berlangsung optimal, maka pemahaman peserta didik terhadap materi juga akan optimal. Sebaliknya jika penerapan model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi tidak optimal, maka pemahaman peserta didik terhadap materi juga belum bisa optimal. Dengan demikian, model pembelajaran

---

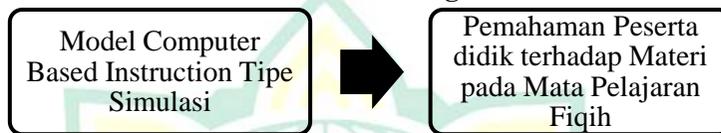
*Kompetensi Dasar-dasar Elektronika terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X TITL di SMK YPM 1 Taman*, jurnal, Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Volume 03 Nomor 01 (2014): 205-208, Diakses pada 3 Mei, 2018, pukul 11.34 WIB, <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/download/6880/3552>

<sup>78</sup> Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Kudus: Buku Daros STAIN KUDUS, 2009), 119.

computer based instruction tipe simulasi memiliki hubungan yang signifikan terhadap pemahaman materi.

Penelitian ini akan menguji apakah penggunaan model pembelajaran computer based instruction (CBI) tipe simulasi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran fiqih di MTs NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus. Jika digambarkan maka akan terlihat seperti berikut:

**Gambar 2.1. Kerangka berfikir**



#### D. Hipotesis

Arti kata hipotesis memang berasal dari 2 penggalan kata yaitu “*hypo*” yang artinya “di bawah” dan “*thesa*” yang artinya “kebenaran”. Dengan demikian hipotesa dapat diartikan: sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>79</sup> Sehubungan dengan penelitian yang akan penulis lakukan maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran fiqih yang menggunakan model pembelajaran discovery di kelas VIII MTs NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus tahun ajaran 2018/2019 tergolong tinggi.
2. Pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran fiqih yang menggunakan model pembelajaran computer based instruction tipe simulasi di kelas VIII MTs NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus tahun ajaran 2018/2019 tergolong tinggi.
3. Ada 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) terhadap di kelas VIII MTs NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus tahun ajaran 2018/2019.

<sup>79</sup> Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 123.