

BAB II

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIDANG STUDI FIQIH BERBASIS ANDROID

A. Deskripsi Pustaka

1. Bahan Ajar

a. Hakikat Bahan Ajar

Menurut Ahmad Sudrajat, bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun sistematis baik tertulis maupun tidak, sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.¹

Sedangkan menurut Abdul Majid, bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang dimaksud biasa berupa tertulis maupun bahan yang tidak tertulis. Bahan ajar atau materi kurikulum (*curriculum material*) adalah isi atau muatan kurikulum yang harus dipahami oleh siswa dalam upaya mencapai tujuan kurikulum.²

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*intructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah di tentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan dan sikap atau nilai yang harus dipelajari siswa dalam rangkan mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar atau materi kurikulum dapat bersumber dari berbagai disiplin ilmu baik yang berupa ilmu-ilmu social (social science) maupun ilmu-ilmu alam (natural science).

Selanjutnya yang perlu diperhatikan ialah bagaimana cakupan dan keluasan serta kedalaman materi atau isi dalam setiap bidang studi. Bahan ajar didefinisikan sebagai materi belajar yang mempunyai sifat fisik yang dapat diobservasi yang digunakan untuk memudahkan proses belajar. Menurut Pannen, bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang

¹Akhmadsudrajat, *pengembangan bahan ajar*, 21 Oktober 2018, <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/24/download-pengembangan-bahan-ajar.com>

² Majid, Abdul, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 174.

disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran bahan ajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah buku ajar.³

Dari defnisi bahan ajar tersebut maka bahan ajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam KBM.

b. Fungsi Bahan Ajar

Menurut panduan pengembangan bahan ajar Depdiknas (2007) disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai:

- 1) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- 2) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasai.
- 3) Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Dengan demikian, fungsi bahan ajar sangat akan terkait dengan kemampuan guru dalam membuat keputusan yang terkait dengan perencanaan (planning), aktivitas-aktivitas pembelajaran dan pengimplementasikan (implementing), dan penilaian (assessing). Menurut David A. Jacobsen dkk dalam bukunya “Methods for Teaching” memaparkan bahwa di era standar-standar pengajaran, pendekatan yang dilaksanakan guru dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran apapun, yang harus mereka lakukan pertama kali adalah merencanakan, kemudian menerapkan rencana-rencana yang telah dibuat dan akhirnya menilai keberhasilan aktivitasnya.

c. Manfaat dan Peranan Penyusunan Bahan Ajar

Dukungan, layanan serta ketersediaan bahan ajar yang beragam akan sangat memberikan manfaat yang

³ Uyun, *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Pendekatan Hermeneutik Bagi Kelas 8 Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTs) 1 Talangpadang* Tesis: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. (Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2010), 34..

sangat besar pada siswa diantaranya suasana dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang, mendorong siswa agar memperoleh kesempatan seluas-luasnya untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap sumber informasi dari guru.

Sejumlah manfaat yang dapat diperoleh apabila seorang guru mengembangkan bahan ajar sendiri, antara lain: *pertama*, diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebetulan belajar siswa; *kedua*, tidak lagi tergantung pada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh; *ketiga*, bahan ajar menjadi lebih kayak arena dikembangkan dengan menggunakan berbagai refrensi; *keempat*, menambah khasanah pengetahuan dan pengan guru dalam menulis bahan ajar; *kelima*, bahan ajar agar mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa.

Adapun *peranan* bahan ajar menurut Iskandar Wassid dan Dadang Sunendar, adalah:

- a) Mencerminkan suatu sudut pandang yang tajam dan inovatif mengenai pengajaran serta mendemonstrasikan aplikasinya dalam bahan ajar yang disajikan.
- b) Menyajikan suatu sumber pokok masalah yang kaya, mudah dibaca dan bervariasi sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- c) Menyediakan suatu sumber yang tersusun rapi dan bertahap.
- d) Menyajikan metode-metode dan sarana-sarana pengajaran untuk memotivasi peserta didik.
- e) Menjadi penunjang bagi latihan-latihan dan tugas-tugas praktis.
- f) Menyajikan bahan/ sarana evaluasi dan remedial yang serasi dan tepat guna.⁴

d. Tujuan Bahan Ajar

Bahan ajar disusun dengan tujuan: (a) membantu siswa dalam mempelajari sesuatu (b) menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar (c) memudahkan guru

⁴ Majid, Abdul, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 182.

dalam melaksanakan pembelajaran (d) agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik.⁵

e. Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar jika dikelompokkan menurut jenisnya, ada 4 jenis yakni bahan cetak seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, foto/gambar, model. Bahan ajar dengan seperti kaset, radio, compact disk audio. Bahan ajar pandang dengar seperti *vidio*, *compact disk*, film. Bahan ajar interaktif seperti compact disk interaktif.⁶

f. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.⁷ Pengembangan yang dimaksud adalah proses penspesifikasian desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu, dan yang dimaksud fisik adalah buku ajar.

Penerapan Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) yang diikuti oleh PP Nomor 28 tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar telah membawa perubahan besar terhadap madrasah sebagai salah satu institusi pendidikan Islam. Madrasah – MI dan MTs- tidak lagi disebut sekolah agama, tetapi berubah menjadi sekolah umum yang bercirikan Islam dan sejajar dengan sekolah- sekolah umum yang lain. Karena berdasarkan SK Mendikbud No. 0487/U/1992 dan No 054/U/1993 yang ditindak lanjuti oleh SK Menag Nomor 368 dan 369 tahun 1993 madrasah wajib memberikan bahan kajian sekurang-kurangnya sama dengan SD/SLTP.

Dengan demikian, tidak ada lagi problem perbedaan mendasar antara MI dan SD, serta MTs dan SMP. Demikian keberadaan SKB tiga menteri, Mendikbud,

⁵ Muhaimin. *Modul Wawasan Tentang Pengembangan Bahan Ajar*. Bab V. (Malang:: LKP2-I, 2008), 12.

⁶ Muhaimin. *Modul Wawasan Tentang Pengembangan Bahan Ajar*. Bab V. (Malang:: LKP2-I, 2008), 1.

⁷ I Nyoman Sudana Dedeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembnagan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989), 7.

Mendagri dan Menag pada 1975 tentang kesetaraan madrasah dengan sekolah umum yang kemudian dikuatkan lagi dengan perubahan struktur kelembagaan madrasah pada UUSPN tahun 1989 yang merekomendasikan bahwa dari sisi kelembagaan madrasah memiliki status yang sama dengan sekolah-sekolah umum dibawah naungan Departemen Pendidikan Nasional, telah menempatkan madrasah mendapatkan hak yang sama dengan sekolah-sekolah umum, baik dari segi pendanaan, pengembangan, perhatian pemerintah, perekrutan dan pembinaan lembaga tenaga pendidik dan kependidikan, serta derajat kelulusan.

Tidak terkecuali satuan pendidikan dasar madrasah dalam hal ini Madrasah Tsanawiyah sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional dituntut untuk selalu berupaya meningkatkan kualitas dalam penyelenggaraan pendidikan, hingga dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas, mampu bersaing serta menghadapi tantangan zaman.

Dari sinilah mengalami sejumlah perubahan dan pengembangan penting. Perubahan dan pengembangan tersebut bermuara pada satu tujuan, yaitu peningkatan kualitas madrasah, baik dari segi manajemen, kelembagaan maupun kurikulum.⁸ Hal itu dikarnakan kebijakan otonomi daerah dan desentralisasi pendidikan member peluang bagi kepala madrasah, guru dan peserta didik untuk melakukan inovasi dan improvisasi di madrasah, berkaitan dengan masalah kurikulum, pembelajaran, dan menejerial yang tumbuh dari aktivitas, kreativitas dan profesionalisme yang dimiliki oleh Madrasah.⁹

Dalam upaya membelajarkan siswa dengan mudah, cepat dan menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat dicapai hasil belajar yang optimal, diperlukan pengembangan bahan ajar pembelajaran yang cocok sesuai kondisi dan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran dengan mengacu paradigma teknologi pendidikan. Hal ini sesuai dengan pencapaian proses pembelajaran yang seyogyanya diikuti oleh setiap satuan pendidikan sebagaimana tercangkup dalam Peraturan

⁸ Steenbrink, *Pesantren Madrasah dan Sekolah pendidikan Islam dalam Kurun Modern*. (Jakarta: LP3ES, 1994), 17.

⁹ Depag RI, *Pedoman Manajemen Berbasis Madrasah*, (Jakarta: Depag , 2005), 25.

Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 yakni;

“Adapun proses pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”¹⁰

1) **Buku ajar sebagai produk pengembangan**

Buku Ajar adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya. Oleh pengarangnya isi buku didapat dari berbagai cara misalnya: hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, otobiografi, atau hasil imajinasi seseorang yang disebut sebagai fiksi. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Guna mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik diperlukan analisis terhadap kurikulum, analisis sumber belajar dan penentuan jenis serta judul bahan ajar.¹¹

2) **Kedudukan Pengembangan Bahan Ajar dalam Kurikulum**

Guna mencapai tujuan pendidikan, kurikulum memiliki karakteristik yang tidak statis. Artinya keberadaan kurikulum mengalami perkembangan sesuai dengan keadaan masyarakat yang dinamis dan terbuka (Nurgiyanto, 1988:2). Oleh karena itu “kurikulum” berupaya melakukan penyediaan dan pemanfaatan sumber belajar, melaksanakan pengembangan, menyelenggarakan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada aktivitas belajar, situasi belajar sesuai tingkat

¹⁰ Sebagaimana Permen No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1.

¹¹ Sebagaimana Permen No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1.

kemampuan siswa (Miarso, 1984).¹²

Sejalan dengan karakteristik “kurikulum” yang dinamis, maka bahan ajar pun perlu disesuaikan kebutuhan dan dinamika masyarakat. Penyesuaian bahan ajar dengan kebutuhan masyarakat yang akan disampaikan pada siswa, berarti memberi peluang pada kurikulum agar tetap eksis, terutama pada pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar itu bagian dari kurikulum, dan dianggap langkah praktis karena melayani, menyiapkan materi dan pengalaman belajar siswa.

Pada hakikatnya dalam setiap kegiatan seharusnya ada azas yang dijadikan dasar pertimbangan kegiatan. Dalam kegiatan pengembangan kurikulum pun, ada asas-asas yang dijadikan dasar pertimbangan kegiatan itu. Menurut S Nasution (1980;10), ada empat dasar yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan kurikulum, yaitu dasar filosofis, psikologis, sosiologis, dan organisatoris.

Pengembangan bahan ajar kurikulum itu merupakan bagian dari pengembangan kurikulum secara keseluruhan. Dalam pengembangan bahan ajar, setidaknya terlebih dahulu diseleksi dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran disekolah. Penyeleksian bahan ajar pun tidak boleh berbeda jauh dari tujuan kurikulum yang didasarkan pada konsep-konsep yang mempengaruhi pandangan kurikulum ini adalah pandangan humanis, rekontruksi sosial, teknologi instruksional dan disiplin akademik.

Dalam mengembangkan bahan ajar tentu perlu memperhatikan prinsi-prinsip pembelajaran. Gafur (1994) menjelaskan bahwa beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran diantaranya meliputi prinsip relevansi, konsistensi. Dan kecukupan.¹³Ketiga penerapan

¹² Andiaka Pratama, *Pengembangan Bahan Ajar Terjemah (Kitab Al-Mabadiul Fiqhiyah Jilid 1) Berbasis Visual Di Pondok Pesantren Roudlotus Sholihin Putri Purwosari Padang*, (Lampung: Ratu, 2014), 14.

¹³ Abdul Gafur, *Disain instruksional: langkah sistematis penyusunan pola dasar kegiatan belajar mengajar*, (Solo: Tiga Serangkai, 1994), 17.

prinsip-prinsip tersebut dipaparkan sebagai berikut: a) *Prinsip relevansi*, artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian SK dan KD. Cara termudah ialah dengan mengajukan pertanyaan tentang kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Dengan prinsip dasar ini, guru akan mengetahui apakah materi yang hendak diajarkan tersebut materi fakta, konsep, prinsip prosedur, aspek sikap atau aspek psikomotorik sehingga pada gilirannya guru terhindar dari kesalahan pemilihan jenis materi yang tidak relevan dengan pencapaian SK dan KD. b) *Prinsip konsistensi*, artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam. c) *Prinsip kecukupan*, artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu SK dan KD. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

Pengembangan bahan ajar merupakan pengembangan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.¹⁴ Pengembangan bahan ajar merupakan suatu proses sistematis penyusunan bahan ajar yang realistis, valid, praktis, dan efektif untuk fiqih kelas VIII MTs. sehingga dengan adanya pengembangan bahan ajar ini mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena terciptanya suasana yang menyenangkan dalam proses belajar dan pembelajaran.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh

¹⁴ Diknas, *Sosialisasi KTSP*, (Jakarta: Diknas, 2008),.4.

terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pembelajaran. Kadang – kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media dan sumber belajar.¹⁵

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.¹⁶

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media diatas, berikut ciri-ciri umum yang terkandung pada tiap batasan itu.

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras)

¹⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, : (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006),160.

¹⁶ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007),142.

yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera.

2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.¹⁷

Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar, memang dalam pengertian yang sederhana (hingga dewasa ini dunia pengajaran praktis masih berpandangan) sumber belajar (learning resources) adalah guru dan bahan-bahan belajar/ pengajaran baik buku-buku pelajaran maupun semacamnya. Dalam desain pengajaran yang biasa disusun guru terdapat salah satu komponen pengajaran yang dirancang berupa sumber belajar / pengajaran yang umumnya diisi dengan buku-buku rujukan (buku bacaan wajib/ anjuran). Pengertian sumber belajar sesungguhnya tidak sesempit itu, sumber belajar bisa berupa pesan (*message*), orang (*people*), bahan (*materials*), alat (*device*), teknik (*teqnique*), dan latar/ lingkungan (*setting*).¹⁸

b. Macam-macam Media Pembelajaran dan Karakteristiknya.

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua di manfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar mekanis. Kemudian lahir teknologi audiovisual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang terakhir muncul adalah teknologi mikroprosesor (otak komputer) yang melahirkan pemakaian komputer dan pencipta teknologi ini adalah orang no 1 terkaya di dunia yaitu Bill Gates sekaligus merupakan pemilik perusahaan mikroprosesor terbesar Microsoft. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 6-7.

¹⁸ Ahmad Rohadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004),161-165..

kelompok, yaitu :

- 1) Media hasil teknologi cetak, Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau foto grafis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Teknologi cetak memiliki ciri - ciri berikut :¹⁹
 - a. Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
 - b. Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
 - c. Teks dan visual ditampilkan statis (diam).
 - d. Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
 - e. Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa.
 - f. Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang pemakai.
- 2) Media hasil teknologi audiovisual, Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, radio, alat perekam magnetic, piringan hitam, laboratorium bahasa, televisi, video dan proyektor visual yang lebar.²⁰ Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak

¹⁹ Ahmad Rohadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), 29-30.

²⁰ Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 2003, 49.

seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut :

- a. Mereka biasanya bersifat linear.
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang /pembuatnya.
- d. Mereka menggunakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi yang lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial (penyajian materi pelajaran secara bertahap), drills and practice (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing). Beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut :

- a. Mereka dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear.
- b. Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana dirancang.
- c. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik.

- d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
 - e. Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.²¹
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random access memory yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan piperial (alat-alat tambahan seperti video disk player, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio). Beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut:
- a. Ia dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear.
 - b. Ia dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangannya.
 - c. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa, dan di bawah pengendalian.
 - d. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran.
 - e. Pembelajaran di tata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan.
 - f. Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa.
 - g. Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.²²

Menurut Wina Sanjaya, mmaporkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 16.

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 25.

klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1.) Media Auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2.) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, tranparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- 3.) Media Audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

- 1.) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2.) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.²³

c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1.) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film *slide*, *operhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan tranparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini, maka media semacam ini tidak akan

²³ Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 2003, 56.

berfungsi apa-apa.

- 2.) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.²⁴

c. Pengertian Media Audiovisual

Menurut perjalanan sejarah, dunia pendidikan telah mengalami empat tahap perubahan ditinjau dari cara penyajian materi pelajarannya. Perkembangan pendidikan yang pertama adalah tatkala dalam masyarakat tumbuh suatu profesi baru yang disebut “guru” yang diberi tanggung jawab untuk melaksanakan pendidikan mewakili orang tua. Dengan demikian, maka terjadi pergeseran peranan pendidikan, yang biasa diselenggarakan di rumah berubah menuju ke pendidikan sekolah secara formal. Perkembangan kedua dimulai dengan dipergunakannya bahasa tulisan disamping bahasa lisan dalam menyajikan ajaran. Perkembangan pendidikan yang ketiga terjadi dengan ditemukannya teknik percetakan yang memungkinkan diperbanyaknya bahan – bahan bacaan dalam bentuk buku-buku teks sebagai materi pelajaran tercetak. Perkembangan pendidikan yang keempat terjadi dengan mulai masuknya teknologi-teknologi yang canggih berdasarkan kemajuan zaman dan peradaban manusia, berikut produknya yang menghasilkan alat-alat mekanis, optis, maupun elektronis.²⁵

Media Audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang

²⁴ Wina Sanjaya, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2007), 170-171.

²⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2003), 41.

banyak, rancangan, dan penelitian.²⁶ Yang didalamnya terdapat media audio dan visual seperti televisi, headphone, video player, radio cassette, dan alat perekam.²⁷

Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa. Hal ini diikuti dengan salinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan-sambung-menyambung dan kemudian menuntut kepada kesimpulan atau rangkuman. Kontinuitas program dapat dikembangkan melalui penggunaan cerita atau permasalahan yang memerlukan pemecahan. Media hasil teknologi audio-visual. Teknologi audio-visual cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual penyajian pengajaran secara audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti mesin proyektor film, tape rekorder, proyektor visual yang lebar. Karakteristik:

- a) Bersifat linear.
- b) Menyajikan visual yang dinamis.
- c) Digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang.
- d) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau abstrak.
- e) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f) Berorientasi pada guru.

Pendekatan yang berorientasi pada guru atau lembaga adalah system pendidikan yang konvensional dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan penuh oleh para guru dan staf lembaga pendidikan. Dalam sistem ini guru mengkomunikasikan pengetahuannya kepada siswa dalam bentuk pokok bahasan dalam beberapa macam bentuk silabus. Biasanya pembelajaran berlangsung dan selesai dalam jangka waktu tertentu.

Sedangkan metode mengajar yang dipakai tidak

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 91.

²⁷ Wikipedia, Laboratorium, 25 Oktober 2018, <http://id.wikipedia.org/wiki/laboratorium.com>

beragam bentuknya, biasanya menggunakan metode ceramah dengan pertemuan tatap muka (*face to face*).²⁸

d. Macam-macam Media Audio Visual dan Pemanfaatannya

Media ini dibagi dalam:

- 1) Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset.
- 2) Audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder.

Dilihat dari daya liputnya, media terbagi menjadi:

- a. Media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Seperti radio dan televisi serta internet.
- b. Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film sound slides film rangkai, yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap.
- c. Media untuk pembelajaran individual. Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.²⁹

Adapun beberapa alat-alat atau media yang termasuk dalam media audio visual dan kelebihan serta kelemahannya, yaitu:

1. Audiotape

Kelebihan-kelebihan Audiotape

- a) Baik untuk siswa yang sedang belajar mendengar.
- b) Pengisi waktu saat menunggu
- c) Mendengar sambil melakukan mobilitas (kegiatan lain)

²⁸ Sunarto, *macam-macammedia-pembelajaran*, 25 Oktober 2018, <http://arsipmakalah.blogspot.com/2008/11/macam-macammedia-pembelajaran.html>.

²⁹ www.arsipmakalah.blogspot.com, diakses pada tanggal 25 Oktober 2018 Pukul 12.04 WIB

- d) Merupakan alternatif bagi yang tidak senang membaca atau yang mempunyai kesulitan membaca
- e) Pendengar dapat mereviewnya sambil menunggu atau melakukan atau melakukan kegiatan lain.

Kelemahan Audiotape

- a) Kaset buku ini kaku (kurang fleksibel), sebab harus tergantung dengan komponen lain yaitu adanya tape dan aliran listrik
- b) Tidak memungkinkan melakukan penjelajahan terhadap isi buku terlebih dahulu
- c) Bila ingin mencermati kembali isi buku, harus mereviewnya kembali sampai menemukan yang dimaksudkan, baru kemudian memutarnya kembali
- d) Hal-hal penting tidak bisa digarisbawahi atau diberi tanda khusus.
- e) Tidak ada grafik, diagram, atau gambar sebagai bahan klarifikasi.

Optimalisasi Audiotape

- a) Matikan tape dan ulangi hal-hal yang perlu dihafalkan
- b) Buatlah catatan selama atau setelah selesai mendengarkan
- c) Dengarkan hal-hal penting atau hal-hal yang sulit beberapa kali.
- d) Kalau ada buku manualnya, lihat dan cermatilah terlebih dahulu sebelum mendengarkan kaset.³⁰

2. Video dan Videotape

Kelebihan Videotape

- a) Baik untuk semua yang sedang belajar mendengar dan melihat
- b) Bisa menampilkan gambar, grafik atau diagram
- c) Bisa dipergunakan di rumah, di luar kelas maupun dalam perjalanan dalam kendaraan
- d) Bisa diperlambat dan diulang
- e) Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang
- f) Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik

³⁰ Daryanto, Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 121-123.

Kelemahan Videotape

- a) Sering dianggap sebagai hiburan TV
- b) Kegiatan melihat videotape adalah kegiatan pasif
- c) Menggunakan video berarti memerlukan dua unit alat, yaitu videotape dan monitor TV
- d) Dibandingkan dengan kaset recorder, harganya relatif lebih mahal
- e) Pemirsa tidak bisa melihat secara cepat bagian-bagian yang sudah tayangan yang sudah terlewatkan.³¹

Optimalisasi Videotape

- a) Kualitas videotape sangat variatif, pilihlah yang menghasilkan gambar dan suara yang jelas
- b) Jangan mempergunakan waktu dengan melihat video yang tidak sesuai dengan yang diinginkan
- c) Anggaplah melihat video seperti dalam proses pembelajaran di kelas dengan membuat catatan, menjawab pertanyaan-pertanyaan.
- d) Terlibat secara aktif
- e) Lengkapilah dengan buku petunjuk dan buku-buku latihan
- f) Cermatilah semua buku yang menyertai videotape
- g) Janganlah menjadi penonton yang pasif
- h) Beristirahatlah ketika anda mulai kehilangan konsentrasi
- i) Jangan ragu-ragu bertanya kepada guru atau instruktur, apabila ada sesuatu yang kurang jelas.

3. *Computer Based Training (CBT)*

Kelebihan *Computer Based Training (CBT)*

- a) Tampilannya bisa menghasilkan kombinasi antara tulisan (teks), suara (audio), gambar (video), serta animasi.
- b) Dapat mengakses informasi secara instan dari manapun yang dicakup dari compact disc tersebut.
- c) Menghasilkan gambar yang lebih jelas.
- d) Program dan sistem computer based training (CBT) yang lebih canggih lebih memungkinkan

³¹Daryanto, Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 124.

- pembelajaran mengakses lebih banyak, bukan hanya satu macam pilihan seperti pada audiotape atau videotape.
- e) Menyediakan fasilitas akses informasi yang lebih banyak.
 - f) Dapat disesuaikan dengan motivasi, kemampuan dan kecepatan pembelajaran.
 - g) Sebagai guru yang sabar
 - h) Mengurangi kekhawatiran pembelajaran jika kurang paham.³²

Kelemahan Computer Based Training (CBT)

- a) Kelemahan mendasar dari penggunaan program ini adalah tidak adanya interaksi antar manusia.
- b) Memerlukan biaya mahal.

Optimalisasi Computer Based Training (CBT)

- a) Kemahiran mengoperasikan peralatan komputer merupakan syarat utama.
- b) Bila ingin mengoperasikan, perhatikan terlebih dahulu mekanismenya.

4. Pelatihan Berbasis Web

Kelebihan Web Based Training (WBT)

- a) Mengkombinasikan kelebihan video, kecepatan komputer, dan akses internet
- b) Mekanisme kerja program ini mampu menyesuaikan dengan semua gaya belajar.
- c) Memungkinkan bagi pembelajar untuk aktif berpartisipasi.
- d) Memungkinkan akses ke materi/subyek yang diinginkan bagi banyak sekali pembelajar di tempat yang berbeda.
- e) Pembelajar dapat berhubungan dengan guru/instruktur, demikian sebaliknya dimanapun mereka berada.³³

³² Daryanto, Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 124.

³³ Daryanto, Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 98.

Kelemahan *Web Based Training (WBT)*

- a) Tidak terjadi temu muka antara guru/instruktur dengan pembelajar.
- b) Perlu biaya mahal untuk melengkapi peralatan.

Optimalisasi *Web Based Training (WBT)*

- a) Kemahiran pembelajar mengoperasikan komputer merupakan syarat utama.
- b) *Web Based Training (WBT)* akan memberikan hasil yang optimal apabila dikombinasikan dengan buku, video dan diskusi-diskusi di kelas.³⁴

5. Internet

Kelebihan Internet

- a) Memungkinkan akses informasi ke banyak narasumber.
- b) Hampir semua tema dapat diperoleh dari Net.
- c) Bisa menjelajah dunia dari rumah, sekolah, kampus, kantor dan perusahaan.
- d) Adanya fasilitas untuk berinteraksi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia yang tertarik pada tema yang sama.
- e) Merupakan komunikasi dua arah, tanya jawab, mengobrol, membuat web sendiri, mengirim berita ke mana saja.

Kelemahan Internet

- a) Biayanya mahal, karena untuk mengoperasikannya membutuhkan kelengkapan seperti komputer, modem ISP (*Internet Service Provider*), dan saluran telepon. Namun demikian kalau kita tidak memiliki perangkat tersebut kita bisa datang ke perpustakaanperpustakaan atau ke tempat penyewaan internet.
- b) Diperlukan kemampuan mengoperasikan komputer, juga kemampuan memilih dari sejumlah pilihan yang semuanya kelihatan menarik bagi kita.
- c) Dibutuhkan ketelitian terhadap informasi yang ada, periksa kebenarannya, sebab tidak semua

³⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 125.

informasi selalu benar atau baik untuk kita.³⁵

Operasikan Internet

- a) Sebaiknya kita tetapkan dulu hal-hal yang ingin kita cari, sebelum kita mengoperasikan internet, kecuali kalau memang mempunyai waktu untuk untuk mengadakan penjelajahan.
- b) Untuk penggemar/ pengguna internet pemula, agar mendapatkan pengalaman awal, lakukanlah penjelajahan terhadap sesuatu yang bersifat hiburan atau yang menarik motivasi agar semakin mencintai internet.
- c) Bertanyalah terlebih dahulu kepada instruktur sebelum mulai membaca, agar tidak terjadi kekeliruan.
- d) Belilah buku tentang hal tersebut.³⁶

3. Fiqih

a. Pengertian Fiqih

Fiqh adalah ilmu tentang hukum Islam yang disimpulkan dengan jalan rasio berdasarkan dengan alasan-alasannya.³⁷ Fiqih adalah salah satu bidang ilmu dalam syariat Islam yang secara khusus membahas persoalan hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik kehidupan pribadi, bermasyarakat maupun kehidupan manusia dengan Tuhannya. Beberapa ulama fikih seperti Imam Abu Hanifah mendefinisikan fikih sebagai pengetahuan seorang muslim tentang kewajiban dan haknya sebagai hamba Allah. Fiqih membahas tentang cara bagaimana cara tentang beribadah, tentang prinsip Rukun islam dan hubungan antar manusia sesuai dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Sunnah.

Dalam bahasa Arab, secara harfiah fikih berarti pemahaman yang mendalam terhadap suatu hal. Beberapa ulama memberikan penguraian bahwa arti fikih secara terminologi yaitu fikih merupakan suatu ilmu yang

³⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 126.

³⁶ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jogyakarta: Lentera, 2006), 142-144.

³⁷ Nasrudin Razak, *Dienul Islam*, (Bandung: Al-Ma'arif, 1985), 251.

mendalami hukum Islam yang diperoleh melalui dalil di Al-Qur'an dan Sunnah. Selain itu fikih merupakan ilmu yang juga membahas hukum syar'iyah dan hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari, baik itu dalam ibadah maupun dalam muamalah.³⁸

Sedangkan definisi fiqih secara terminologi, ialah suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam syari'at atau hukum Islam dan berbagai macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat social atau pengetahuan tentang hukum-hukum syari'at yang berkaitan dengan perbuatan dan perkataan mukallaf (mereka yang sudah terbebani menjalankan syari'at agama), yang diambil dari dalil-dalilnya yang bersifat terperinci, berupa nash-nash al Qur'an dan As sunnah serta yang bercabang darinya yang berupa ijma' dan ijtihad.³⁹ Jadi bisa dikatakan ilmu fiqih merupakan ilmu yang mempelajari tentang berbagai macam syari'at atau hukumm islam dalam mengatur hidup manusia.

b. Hakikat Fiqih

Fiqih merupakan suatu kumpulan ilmu yang sangat besar pembahasannya, yang mengumpulkan berbagai ragam jenis hukum Islam dan bermacam aturan hidup, untuk keperluan seseorang, golongan masyarakat umum. Jadi secara umum ilmu fiqih itu dapat disimpulkan bahwa jangkauan fiqih sangat luas, yaitu membahas masalah-masalah hukum Islam dan peraturan-peraturan yang berhubungan dengan kehidupan manusia.⁴⁰

Sehingga sangat penting pembelajaran fikih dilakukan secara maksimal agar tidak goyah terhadap keyakinan yang sudah dimiliki. Pada hakikatnya fikih mencakup beberapa aspek diantaranya yaitu pertama, aspek keyakinan yang dimana keyakinan ini adalah berhubungan dengan sikap ketika beribadah dan memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan hukum islam, kedua adalah proses yaitu dimana prosedur

³⁸ Wikipedia(<http://id.wikipedia.org/wiki/Fikih.htm> diakses pada tanggal 16 April 2018 pukul. 20.00 WIB

³⁹Ridholloh,*hakikatfiqih*,17april2018,(<http://ridholloh.wordpress.com/2012/10/31/hakikat-fiqih/>).html.

⁴⁰ Nasrudin Razak, *Dienul Islam*, (Bandung : Al-Ma'arif, 1985), 251.

pemecahan masalah melalui dalil-dalil yang sedah jelas adanya sehingga tidak akan tersesat jauh ketika tidak memiliki dalil/pegangan dalam mengambil keputusan, ketiga yaitu aplikasi dimana aplikasi ini adalah penerapan dari keyakinan dengan dalil-dalil yang sudah benar adanya yang bersumber dari al-qur'an dan al- hadits serta fatwa ulama'. keempat aspek diatas ini yang tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lain.

c. Pembelajaran Fiqih di MTs

1) Hakikat Pembelajaran Fiqih di MTs

Fiqh adalah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara' yang diperoleh dari dalil-dalil yang tafsilli.⁴¹ Mata pelajaran fiqh dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamalan dan pembiasaan.⁴²

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fiqh adalah suatu ilmu yang membahas dan menerangkan tentang hal-hal yang berkaitan tentang hukum-hukum syara' dengan dalil-dalil yang terperinci yang dipahami melalui kekuatan rasio atau hasil pemikiran berdasarkan dalil-dalil tersebut.

Fiqh membahas tentang hukum-hukum dan juga tentang ibadah yang diajarkan oleh syara' Islam sehingga seseorang dapat melaksanakan suatu ibadah dengan baik dan benar sesuai dengan tuntunan syari'at yang termasuk dalam Al- Qur'an dan Hadits.

Definisi tersebut disusun sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan tentang syari'at Islam yang harus dikuasai oleh murid-murid dimana tentang pemahaman tentang syari'at Islam, kaifiat ibadah juga

⁴¹ Hasbi Ash Shiddieqy, *Pengantar Ilmu Fiqh*, (Jakarta: Bulan Bintang , 1987), 17.

⁴² Departemen Agama RI, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi MTs*, (, Jakarta: Depag, 2004), 46.

ditekankan kepada taraf pengamalan ibadah sehingga menjadi dorongan kepada siswa untuk mengamalkan dengan baik sesuai dengan tuntunan syariat Islam khususnya dalam menjalankan kewajiban yang utama yaitu ibadah shalat fardhu lima waktu sehari semalam.

Mata pelajaran Fiqih adalah bahan kajian yang memuat ide pokok yaitu mengarahkan peserta didik untuk menjadi muslim yang taat dan saleh dengan mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum Islam sehingga menjadi dasar pandangan hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta pengalaman peserta didik sehingga menjadi muslim yang selalu bertambah keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT.⁴³ Sehubungan dengan itu, mata pelajaran fiqih mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai keagamaan. Secara garis besar mata pelajaran Fiqih terdiri dari :

- 1) Dimensi pengetahuan Fiqih (*fiqh knowledge*) yang mencakup bidang ibadah, muamalah, jinayah dan siyasah. Secara lebih terperinci, materi pengetahuan Fiqih meliputi pengetahuan tentang taharah, shalat, sujud, dzikir, puasa, zakat, haji, umrah, makanan, minuman, binatang halal/haram, qurbqn, aqiqah, macam- macam muamalah, kewajiban terhadap orang sakit/jenazah, pergaulan remaja, jinayah, hudud, mematuhi undang-undang negara (syariat Islam), kepemimpinan, memelihara lingkungan dan kesejahteraan sosial.
- 2) Dimensi keterampilan Fiqih (*fiqh skills*) meliputi keterampilan melakukan taharah, keterampilan melakukan ibadah mahdlah, memilih dan mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal, melakukan kegiatan muamalah dengan sesama manusia berdasarkan syariat Islam, memimpin, memelihara lingkungan.
- 3) Dimensi nilai-nilai Fiqih (*fiqh values*) mencakup antara lain penghambaan kepada (*ta'abbud*), penguasaan terhadap nilai religius, disiplin, percaya

⁴³ Depag RI Ditjen Kelembagaan Agama Islam, *Kurikulum 2004* ; (Jakarta: Pedoman Khusus Fiqih MTs, 2004), 2.

diri, komitmen, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual.

Fiqih dipandang sebagai mata pelajaran yang memegang peran peting dalam membentuk umat Islam yang baik sesuai dengan syariat islam, falsafah bangsa dan konstitusi negara Republik Indonesia. Mata pelajaran Fiqih selain mencakup dimensi pengetahuan, juga memberikan penekanan pada dimensi sikap dan keterampilan. Jadi, pertama-tama seorang muslim perlu memahami dan menguasai pengetahuan yang lengkap tentang konsep dan prinsip-prinsip Fiqih Islam. Selanjutnya seorang muslim diharapkan memiliki sikap atau karakter sebagai muslim yang baik, taat pada aturan hukum, dan memiliki keterampilan menjalankan hukum Fiqih tersebut dalam kehidupannya sehari-hari.⁴⁴

Muslim yang memahami dan menguasai pengetahuan Fiqih (*fiqh knowledge*) dan keterampilan Fiqih (*fiqh skills*) akan menjadi seorang muslim yang ahli beribadah (*muta'abbid*). Muslim yang memahami dan menguasai pengetahuan Fiqih (*fiqh knowledge*) serta nilai-nilai Fiqih (*fiqh values*) akan menjadi seorang muslim yang berakhlak mulia, sedangkan muslim yang telah memahami dan menguasai keterampilan Fiqih (*fiqh skills*) serta nilai-nilai Fiqih (*fiqh values*) akan menjadi seorang muslim yang patuh dan taat. Kemudian muslim yang memahami dan menguasai pengetahuan Fiqih (*fiqh knowledge*), memahami dan menguasai keterampilan Fiqih (*fiqh skills*), serta memahami dan menguasai nilai-nilai Fiqih (*fiqh values*) akan menjadi seorang muslim yang sempurna (*insan kamil*).

2) Tujuan Pembelajaran Fiqih di MTs

Tujuan pembelajaran fiqih di madrasah Tsanawiyah dilihat secara garis besar bahwa pengajaran materi fiqih di madrasah Tsanawiyah adalah salah satu materi yang ada pada mata pelajaran agama. Pendidikan Agama Islam di MTs/SMP bertujuan untuk.⁴⁵

⁴⁴ Hasbi Ash Shiddieqy, *Pengantar Ilmu Fiqh*, (Jakarta: Bulan Bintang , 1987), 17.

⁴⁵ Riyanti, *Hakikat Pembelajaran*, 18 April 2018, ([http://Hakikat Pembelajaran MTs noocomriryanti.blogspot](http://HakikatPembelajaranMTsnoocomriryanti.blogspot)).

- a) Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, pembiasaan serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT;
- b) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berkhlahk mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.
- c) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah, maupunmuamalah untuk dijadikan pedoman dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- d) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dan ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah dengan diri manusia itu sendiri, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

Pendidikan agama Islam terutama mata pelajaran fiqih menekankan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri, dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya.

4. Pembelajaran Berbasis Multimedia

Multimedia sebagai salah satu media dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya ingat seseorang. Penelitian Jacobs dan Schade menunjukkan bahwa daya ingat orang yang hanya membaca saja memberikan persentase terendah, yaitu 1%. Daya ingat ini dapat ditingkatkan hingga 25%-30% dengan bantuan media lain, seperti televisi. Daya ingat makin meningkat dengan menggunakan media 3 dimensi seperti

multimedia, hingga 60%.⁴⁶

Kehadiran multimedia terutama dalam bidang Pendidikan bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dan membantu mengembangkan kemampuan yang sempurna baik fisik, intelektual, maupun emosionalnya. Potensi kemampuan yang dimiliki manusia ini hampir tak terbatas. Namun hanya sebagian kecil saja dari potensi tersebut yang telah dikembangkan. Metode dan media yang tepat untuk mengembangkan kemampuan tersebut sangatlah diperlukan. Teknologi multimedia diharapkan mampu mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar dengan dikemasnya program pendidikan dalam media yang berbasis *ICT*. Meskipun Gagne menyatakan bahwa, tidak ada satu pun media yang sempurna yang dapat memenuhi semua keperluan yang diinginkan.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antar guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, Efisiensi dalam waktu dan tenaga, Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

a. Bahan Ajar Berbasis Android

Pesatnya pertumbuhan sistem operasi Android besutan Google, memicu vendor-vendor smartphone di seluruh penjuru dunia untuk menggunakan sistem operasi ini, bukti pesatnya perkembangan Android dapat dilihat dari penggunaannya di berbagai kalangan, yang mana pada awalnya Android hanya terdapat di smartphone saja, kini Android juga merabak ke perangkat Tablet PC, dan laptop pada akhir-akhir ini. Dalam hal ini pengguna Android dikalangan pelajar pun sangat menjamur, sehingga seorang Guru harus dapat memanfaatkan Android sebagai media pembelajaran yang patut untuk dicoba.

⁴⁶ Made Nuryadi, ([http://made82math/27 Oktober 2013.html](http://made82math/27%20Oktober%202013.html) diakses tanggal 20 April 2018 pukul 17.00 WIB)

1) Pengertian Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, niddleware dan aplikasi android.⁴⁷ Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel/smartpone. Kemudian untuk mengembangkan android, dibukalah Open handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

2) Sejarah Android

Stephanus Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat mobile berbasis Linux. Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh Android Inc. pada tahun 2003 yang kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Eueung Google memprakarsai dan memimpin konsorsium OpenHandset Alliane (OHA) yang salah satu m 21 perusahaan.

Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan standar terbuka untuk perangkat bergerak. Anggotanya antara lain Google, HT, Sony, Dell, Intel, Motorola, Qualcomm, dan lain-lain.⁴⁸

3) Komponen Aplikasi Android

Menurut Mulyadi komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah Android. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu:⁴⁹

1) Activities.

Activity merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh user untuk berinteraksi

⁴⁷ Candra Syahputra, *Guru Kreatif, Pake TIK Dong*, (Bandar Lampung: Harakindo, 2017), 52.

⁴⁸ Safaat H, Nasrudin, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smarthphone dan Tablet PC Berbasis Android*, (Bandung: Informatika, 2011), 12.

⁴⁹ Mulyadi, *Android App Inventor*, (Yogyakarta: Multimedia Center Publishing, 2011), 36-38.

dengan aplikasi. Biasanya dalam satu activity terdapat button, spinner, list view, edit text, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam Android dapat terdiri atas lebih dari satu activity.

2) Services.

Services merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara background, misalnya digunakan untuk memuat data dari server database. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.

3) Contact Provider.

Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi Android dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada 22 sistem Android. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, user memerlukan komponen contact provider.

4) Broadcast Receiver.

Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami handphone Android. Sistem Android dirancang untuk menyampaikan “pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen broadcast receiver, maka user dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain.

4) Fitur-fitur Android

Android adalah sistem operasi gratis dan bisa dicustomize dengan mengkonfigurasi hardware dan software.

Menurut Lee (2011: 3), Android memiliki beberapa fitur di bawah ini:⁵⁰

- a. Storage, menggunakan SQLite, relational database.
- b. Connectivity, supports GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, WiFi, LTE, dan WiMax.
- c. Messaging, supports SMS dan MMS.

⁵⁰ Lee, W. M, *Beginning Android Application Development*, (Jakarta: Wiley Publishing, Inc, 2011),.3.

- d. Web browser, didasarkan pada open-source WebKit bersama dengan Chrome's V8 JavaScript engine.
- e. Media support, termasuk H.263, H.264, MPEG-4 SP, AMR, AMRWB, AAC, HE-AAC, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF, dan BMP.
- f. Hardware support, akselerasi sensor, kamera, digital kompas, proximity sensor, dan GPS.
- g. Multi-touch
- h. Multi-tasking
- i. Flash support
- j. Tathering, support sharing koneksi internet.

b. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh pada smartphone dan gadget yang bersistem operasi android, biasanya sudah tersedia di google play ataupun play store.

Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload di smartphone berbasis android. Aplikasi android merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi android tersebut dijalankan pada smartphone dan gadget bersistem operasi android. Yang mana smartphone dan gadget tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi. Atas dasar tersebutlah media pembelajaran berbasis aplikasi android dikatakan sebagai media elektronik.⁵¹

a. Smartphone dan Gadget

Sebagai Media Pembelajaran Perkembangan teknologi sangat pesat salah satunya perkembanganteknologi dibidang komunikasi yaitu perkembangan handphone pintar atau yang sering dikenal dengan smartphone. Smartphone sendiri telah

⁵¹ Lee, W. M, *Beginning Android Application Development*, (Jakarta: Wiley Publishing, Inc, 2011), 41.

digunakan di berbagai sektor kehidupan manusia dan hadirnya smartphone tersebut dapat dirasakan di berbagai bidang salah satunya yaitu bidang pendidikan. Penggunaan smartphone ataupun gadget mungkin merupakan sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan. Namun, jika dilihat penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran sangatlah baik, karena peserta didik akan lebih mudah mencari-materi pelajaran yang dibutuhkan dan dapat juga memberi kesempatan dan kebebasan kepada peserta didik untuk mengakses materi pelajaran secara luas lebih luas yang mungkin saja materi tersebut belum pernah diajarkan oleh pendidik. Penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran juga akan memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik dan penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar, karena bentuknya yang simpel aksesnya yang luas sehingga smartphone mudah digunakan kapan saja dan dimana saja.⁵²

b. Aplikasi Android

Sebagai media pembelajaran Penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran adalah sesuatu yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan, aplikasi android telah memberi warna baru dalam perkembangan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini membuat media pembelajaran semakin menarik dan beragam. Namun, penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran tidak hanya dinilai satu sisi. Aplikasi android harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dan harus mampu merangsang peserta didik untuk selalu mengingat apa yang sudah dipelajari serta mampu memberi rangsangan belajar bagi peserta didik.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria. Thorn. W dalam buku Hujair A.H Sanaky, mengajukan enam kriteria untuk menilai

⁵² Lee, W. M, *Beginning Android Application Development*, (Jakarta: Wiley Publishing, Inc, 2011), 5.

multimedia interaktif, yaitu:⁵³

- 1) Kemudahan navigasi, artinya sebuah program media harus dirancang sesederhana, serapi, dan seindah mungkin
- 2) Ada kandungan kognisi,
- 3) Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria diatas adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu tela memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum.
- 4) Integrasi media, yaitu media itu harus bisa mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode artinya variasi metode yang digunakan dan kemampuan si pembelajar.
- 5) Untuk menarik minat pembelajar, program media harus mempelajari tampilan yang artistik dan tak lupa estetika juga merupakan kriteria.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar (tujuan pembelajaran), sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program (belajar) dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan.

c. Mobile Learning

Sebagai Konsep Media berbasis Aplikasi Ally menjelaskan mobile learning adalah pembelajaran melalui teknologi mobile wireless yang memungkinkan setiap orang untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik dapat mengatur sendiri kapan dia mau belajar dan dari mana saja sumber belajar yang ia inginkan. Sehingga anusia mempunyai hak untuk mengakses materi pelajaran dan informasi untuk meningkatkan kualitas hidup mereka terlepas dari mana mereka tinggal, status mereka dan budaya mereka.⁵⁴

Darmawan menjelaskan mobile learning

⁵³ AH.Sanaky, Hujair, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Dermawan, 2009),208.

⁵⁴ Ally, Muhamed., *Mobile learning Android*, (Bandung: Gramedia , 2009),1.

adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja. Mobile learning didasari alasan bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Mempunyai cakupan yang luas karena menggunakan jaringan selular komersial. Dapat diintegrasikan dengan berbagai sistem e-learning, sistem akademik dan sistem layanan pesan instan. Mobile Learning dalam konteks saat ini adalah kemampuan yang diberikan kepada seseorang untuk menggunakan teknologi jaringan mobile untuk mengakses informasi yang relevan atau menyimpan informasi baru terlepas dari lokasi fisiknya. Secara teknis dapat dikatakan pembelajaran secara pribadi yang menghubungkan pelajar dengan komputasi awan menggunakan perangkat mobile. Mobile learning kebalikan dari pembelajaran yang terjadi di kelas tradisional di mana pelajar hanya duduk, bergerak, memperhatikan guru yang berdiri di depan kelas.

Melalui mobile learning peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik tidak perlu menunggu waktu tertentu untuk belajar atau pergi ke tempat tertentu untuk belajar. Mereka dapat menggunakan teknologi mobile wireless untuk keperluan belajar mereka baik formal maupun informal. Darmawan menjelaskan perkembangan mobile learning dilatar belakangi oleh penetrasi perangkat mobile yang sangat cepat. Jumlah perangkat mobile lebih banyak daripada PC. Perangkat mobile lebih mudah dioperasikan daripada PC. Perangkat mobile dapat digunakan sebagai media belajar. Mobile learning cenderung diartikan sebagai kondisi dimana siswa dapat belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam konteks saat ini mobile learning adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan perangkat mobile dan jaringan mobile.

Jadi mobile learning adalah pembelajaran dengan menggunakan perangkat mobile dan jaringan mobile sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Woodil menjelaskan ekosistem mobile learning terdiri dari

berbagai jenis perangkat yang terkoneksi dengan berbagai jenis jaringan, seperti: a. Mobile Phone b. Personal digital assistants (PDA) c. Smartphone d. Notebook and netbook computers e. Tablet device and computer f. Digital camera g. Portable media player h. Game console and portable game device i. Audience response systems j. Universal Serial Bus (USB) storage device k. Other mobile learning device in development include: barcode, Biofeedback, Digital ink and paper, Digital pens, etc. Sedangkan Attewell menjelaskan teknologi yang digunakan untuk mobile learning adalah teknologi genggam seperti personal digital assistants (PDAs), mobile phone, smartphone, MP3 and MP4 player, multimedia pleyer portabel yang lain, konsole game, ultramobile PC, mini notebook atau netbook, GPS dan lain-lain.⁵⁵

Dari berbagai perangkat yang digunakan untuk mobile learning salah satunya adalah smartphone. Woodil menjelaskan smartphone berkembang saat telepon selular semakin kecil dan mempunyai lebih banyak fitur dan kegunaan. Pager yang populer pada 1980an berkembang menjadi telepon selular. Telepon selular pada generasi kedua mempunyai fitur yang sangat sederhana seperti telepon dan sms serta beberapa kegiatan sederhana seperti permainan dan alat sederhana seperti kalkulator dan stopwatch. Dalam perkembangannya banyak fitur yang dimasukkan ke dalam telepon selular seperti fitur-fitur yang terdapat pada PDA. Kemudian diperkenalkan telepon tipe baru yang dikenal dengan smartphone. Saat ini smartphone mempunyai berbagai fungsi seperti pada laptop yang memungkinkan mengakses internet, dokumen, gambar, video serta berbagai jenis aplikasi yang dapat memudahkan pekerjaan.. Smartphone biasanya mempunyai miniatur keyboard QWERTY atau keyboard virtual pada layar sentuh. Smartphone saat ini dipandang sebagai salah satu platform yang paling cocok digunakan untuk mobile learning.

⁵⁵ Hermawan. S., Stephanus, "*Mudah. Membuat. Aplikasi. Android*", (Yogyakarta: Andi Offset. Safaat, 2011), 33-34.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan kajian teori yang dikemukakan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Aditiya Wahyu Kristianto dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Kamus Komputer Teknologi Informasi Dan Komunikasi Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 Kelas VII SMP Negeri Welahan”. Dalam penelitiannya peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan. Data yang dianalisis secara deskriptif, maka diperoleh hasil sebagai berikut: aspek Kurikulum dan Desain Intruksional media pembelajaran berbasis e-kamus computer TIK dinilai sangat baik dengan skor persentase sebesar 80,00%. Berdasarkan kategori tingkat validasi, skor ini dapat dipersentasikan bahwa materi pada media pembelajaran TIK sangat baik digunakan.⁵⁶

Adapun persamaan sebagai berikut:

- a. Keduanya sama-sama menggunakan metode kualitatif
- b. pada variabel pertama sama- sama menggunakan pengembangan bahan ajar melalui media pembelajaran

Sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut:

- a. Pada variabel skripsi dalam penelitian Aditiya Wahyu Kristianto yaitu berupa Pengembangan Media Pembelajaran E-Kamus Komputer Teknologi Informasi Dan Komunikasi Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0. Adapun variable pada penelitian ini adalah Pengembangan Bahan Ajar Bidang Studi Fiqih Berbasis Android.
 - b. Lokus penelitian ini di Mts Nu Tamrinut Thullab Undaan Lor Kudus. Sedangkan penelitian Sahdan Mulia di SMP Negeri Welahan.
2. Siti Wahidah dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Terjemah (Kitab Al-Mabadiul Fiqhiyah Jilid 1) Berbasis Visual Di Pondok Pesantren Roudlotus Sholihin Putri Purwosari Padang Ratu Lampung Tengah”. Dalam penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian pengembangan. Data penelitian dianalisis secara deskriptif. Setelah data penelitian dianalisis secara deskriptif, maka diperoleh hasil belajar siswa

⁵⁶ Aditiya Wahyu Kristianto, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Kamus Komputer Teknologi Informasi Dan Komunikasi Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 Kelas VII SMP Negeri Welahan”, (Salatiga: Jurnal IAIN Salatiga, 2015), 43.

memenuhi batas ketentuan secara individual dan klasikal 81,8%.⁵⁷

Adapun persamaan sebagai berikut:

- a. Keduanya sama-sama menggunakan metode kualitatif
- b. pada variabel pertama sama- sama menggunakan pengembangan bahan ajar melalu media pembelajaran

Sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan Bahan Ajar Terjemah (Kitab Al-Mabadiul Fiqhiyah Jilid 1) Berbasis Visual. Adapun variable pada penelitian ini adalah Pengembangan Bahan Ajar Bidang Studi Fiqih Berbasis Android.
- b. Lokus penelitian ini di Mts Nu Tamrinut Thullab Undaan Lor Kudus. Sedangkan penelitian Sahdan Mulia di SMP Negeri Welahan.

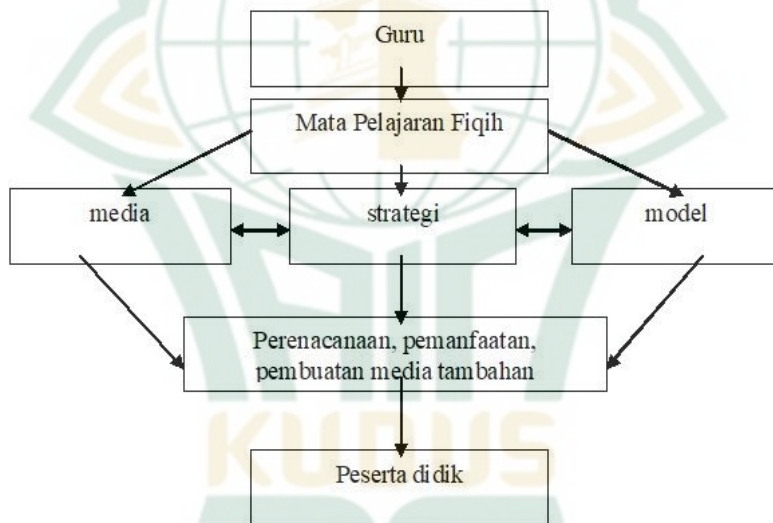
Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, belum ada penelitian yang membahas tentang pengembangan bahan ajar Fiqih yang berbasis android terutama pada materi haji. Pengembangan bahan ajar tentang materi haji pada mata pelajaran Fiqih hanya terbatas pada penelitian tindakan kelas yang mengembangkan media pembelajarannya saja atau bukunya saja tanpa ada pengembangan dua-duanya. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian tentang pengembangan bahan ajar fiqih tentang materi haji yang tidak hanya mengembangkan buku akan tetapi media juga yang berbasis android yang mudah dan praktis untuk digunakan.

C. Kerangka Berfikir

Dalam menggapai suksesnya proses pembelajaran, diperlukan peran penting seorang guru/pengajar dalam menyampaikan bahan ajar maupun materi kepada peserta didik. Hal demikian dapat diusahakan oleh seorang guru dengan cara memilih strategi, metode, model, dan mdia pembelajaran yang tepat dalam mengajar peserta didik. Pengembangan bahan ajar tidak hanya terbatas pada apa yang disediakan oleh suatu Lembaga Pendidikan, guna mendukung lancarnya proses pembelajaran.

⁵⁷ Siti Wahidah, “Pengembangan Bahan Ajar Terjemah (Kitab Al-Mabadiul Fiqhiyah Jilid 1) Berbasis Visual Di Pondok Pesantren Roudlotus Sholihin Putri “,(Purwosari Padang Ratu, Lampung Tengah”: Jurnal e-research, 2013), 46.

Di Lembaga Pendidikan MTs NU Tamrinut Thullab Undaan Lor Kudus, mata pelajaran Fiqih adalah salah satu mata pelajaran menggunakan media pembelajaran utama LKS sebagai sumber pembelajaran. Fiqih adalah suatu hal yang sering digiatkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Seperti halnya sholat, puasa, dll. Yang sifatnya ubudiyah maupun muamalah. Melihat pentingnya pembelajaran Fiqih untuk siswa, maka media pembelajaran harus dikembangkan untuk mendukung lancarnya proses pembelajaran. Jika digambarkan secara sederhana, maka kerangka berfikir penelitian ini adalah:



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir