

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. CAI (*Computer Assisted Instruction*) Model Tutorial

1. Pengertian pembelajaran CAI (*Computer Assisted Instruction*) Model Tutorial

a. CAI (*Computer Assisted Instruction*)

Komputer adalah suatu medium interaktif, dimana siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dalam bentuk mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan. Sebagaimana halnya dengan penggunaan sumber-sumber audio visual yang dapat meningkatkan motivasi dan menyajikan informasi dan prakarsa melalui stimuli visual dan audio, komputer punya nilai lebih karena dapat memberi siswa pengalaman kinestetik melalui penggunaan *keyboard* komputer.¹

Komputer sudah benar-benar terintegrasi kedalam kehidupan setiap orang. Hal ini tentu akan menjadi sesuatu yang sangat luar biasa bagi pengajaran didalam kelas. Beragam teknik pendidikan berbasis komputer bisa digunakan dalam sistem pendidikan. Pendidikan berbasis komputer telah memperluas pengalaman dalam kelas dengan memberikan materi secara langsung kepada siswa berkaitan dengan mata pelajaran yang dipilih, serta menganalisis berbagai respon siswa dengan segera untuk menentukan besar atau tidaknya waktu yang dibutuhkan dalam satu topik tertentu.²

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini

¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, PT Bumi Aksara, Jakarta, hlm. 236.

² Dina indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Diva Press, Jogjakarta, hlm. 107

dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)*. CAI mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.³

Seperti telah dikemukakan sebelumnya, penggunaan komputer sebagai media pengajaran dikenal dengan nama pengajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction-CAI*, atau *Computer Assisted Learning-CAL*). Dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, drills dan practice, simulasi, dan permainan.⁴

CAI adalah tipe CBI yang dapat digunakan sendiri atau digunakan bersama dengan sistem instruksional lain. CAI dapat digunakan sebagai pemandu simulator instruksi atau dapat dipakai dalam komponen dalam sistem CMI. Simulasi disini berarti cara kerja program, seperti teks, gambar, dan perintah-perintah yang harus dilakukan untuk menjalankan program, lalu kita dapat melihat hasilnya.

Media pembelajaran berbasis komputer atau yang biasa disebut pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instruction/CAI*) adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.⁵ Namun, media berbasis komputer ini kemungkinan akan gagal jika siswa tidak diorientasikan pada perangkat keras dan lunak, serta tidak ada mekanisme untuk memberikan bantuan ketika ada masalah. Karena itu anak didik patut mendapatkan pengetahuan tentang perangkat keras dan lunak tersebut terlebih dahulu, dan memberikan bantuan terhadap anak didik dalam menjalankannya.⁶

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 1997, hlm. 93

⁴ *Ibid*, hlm. 157

⁵ Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, Diva Press, Jogjakarta, 2013, hlm. 204

⁶ Dina Indriana *Op.Cit*, hlm. 109

Komputer dewasa ini tidak lagi merupakan konsumsi mereka yang bergerak dalam bidang bisnis atau dunia kerja, tetapi juga dimanfaatkan secara luas oleh dunia pendidikan. Menurut Hannafin dan Peck, potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran antara lain sebagai berikut :⁷

- 1) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran.
- 2) Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik.
- 3) Mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar (multimedia).
- 4) Dapat memberikan umpan balik terhadap respons peserta didik dengan segera.
- 5) Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Pemakaian komputer dalam kegiatan pembelajaran untuk tujuan kognitif yakni komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut secara sederhana dengan menggabungkan visual dan audio yang dianimasikan, sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

Untuk tujuan psikomotor, dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam membentuk games dan simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain : simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan yang paling berat dan sebagainya.

Untuk tujuan afektif, bila program didesain secara tepat, dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah

⁷ Hamzah B. Uno, *Profesi kependidikan*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2007, hlm. 126.

perasaan, pembelajaran sikap atau afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.⁸

Jika lingkungan komputer itu terbentuk, maka komputer dapat bekerja dengan baik dengan menunjukkan kemampuan yang dimilikinya, seperti :⁹

- 1) Kecepatan, waktu yang dibutuhkan computer dalam menyelesaikan suatu operasi dasar, misalnya penjumlahan adalah sangat cepat bila dibandingkan dengan kecepatan kerja manusia, karena satuan waktu yang digunakan manusia untuk menyelesaikan pekerjaannya adalah jam, menit atau detik, sedangkan komputer menggunakan satuan waktu yang sangat kecil, seperti milisecond, microsecond, nano-second bahkan picosecond.
- 2) Keakuratan, komputer mampu melaksanakan pekerjaan dalam jumlah besar dalam waktu singkat dan dengan hasil yang tepat dengan tingkat ketelitian yang tinggi. Ketepatan yang dimiliki komputer dapat dipertanggungjawabkan karena komputer tidak memiliki sifat lengah atau ceroboh. Jika komputer mengalami kesalahan dalam bekerja, hal ini semata-mata disebabkan oleh kerusakan komponen, atau kesalahan dalam pemasukan data atau perintah-perintahnya.
- 3) Operasi otomatis, komputer elektronik dapat melakukan sekumpulan operasi pengolahan data secara otomatis tanpa campur tangan manusia lebih banyak.
- 4) Kapasitas pengingat, komputer memiliki kapasitas pengingat untuk menampung data dan instruksi serta hasil pengolahannya dalam jumlah besar. Hal ini sangat menguntungkan bagi pemakai, dibandingkan bila harus menggunakan lemari-lemari besar sebagai tempat penyimpanan data.

⁸Daryanto, *Media Pembelajaran*, Gava Media, Yogyakarta, 2010, hlm. 149.

⁹Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *e-Education Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet pendidikan*, Andi offset, Yogyakarta, hlm. 29.

- 5) Kemampuan mengikuti perintah, komputer sangat patuh dengan prosedur yang telah ditetapkan, sebab komputer hanya akan bekerja bila diberi suatu instruksi. Komputer tidak akan melanggar instruksi yang diberikan kepadanya. Semua instruksi akan diproses sesuai prosedur yang telah ditetapkan. Hal ini sangat berbeda dengan manusia yang sering kali dengan mudah melakukan pelanggaran terhadap prosedur yang telah ditetapkan.
- 6) Daya tahan dalam memproses, komputer memiliki daya tahan dalam melaksanakan proses selama 24 jam. Komputer tidak mengenal lelah sebagaimana dialami setiap manusia. Kelelahan pada manusia dapat menyebabkan kendala dalam melaksanakan suatu proses pengolahan data berkurang.

Heinich dkk. mengemukakan sejumlah kelebihan dan juga kelemahan yang ada dalam medium komputer. Aplikasi computer sebagai alat bantu proses belajar memberikan beberapa keuntungan. Komputer memungkinkan mahasiswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Penggunaan komputer dalam proses belajar membuat mahasiswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Kelebihan komputer yang lain adalah kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*). Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme tinggi.

Selanjutnya Beni dan Tita memberi penjelasan, disamping memiliki sejumlah kelebihan, komputer sebagai sarana komunikasi interaktif juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan pertama adalah tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran. Disamping itu, pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat

lunak memerlukan biaya yang relatif tinggi. Oleh karena itu, pertimbangan biaya dan manfaat (cost benefit analysis) perlu dilakukan sebelum memutuskan untuk menggunakan komputer untuk keperluan pendidikan.¹⁰

b. Model Tutorial

Tutorial didefinisikan sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang terqualifikasi, penggunaan mikrokomputer untuk tutorial pembelajaran. Tutorial dengan metode alternatif diantaranya bacaan, demonstrasi, penemuan bacaan atau pengalaman yang membutuhkan respons secara verbal dan tulisan serta adanya ujian.

Berangkat dari penjelasan diatas, dapat dijelaskan bahwa tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi agar para siswa belajar secara efisien dan efektif. Pemberian bantuan berarti membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Petunjuk berarti memberikan informasi tentang cara belajar secara efisien dan efektif. Arahan berarti mengarahkan para siswa untuk mencapai tujuan masing-masing. Motivasi berarti menggerakkan kegiatan para siswa dalam mempelajari materi, mengerjakan tugas-tugas dan mengikuti penilaian. Bimbingan berarti membantu membantu para siswa memecahkan masalah-masalah belajar.¹¹

Pembelajaran tutorial bertujuan untuk memberikan “kepuasan”/ pemahaman secara tuntas (*mastery*) kepada siswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajari. Terdapat beberapa hal yang menjadi identitas dari tutorial, yaitu :¹²

- 1) Pengenalan
- 2) Penyajian informasi
- 3) Pertanyaan dan respons

¹⁰ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Alfabeta, Bandung, hlm 191

¹¹ Rusman, Deni kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2011, hlm. 116.

¹² Rusman, *Op.cit*, hlm. 212

- 4) Segmen pengaturan pengajaran
- 5) Penutup

Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.¹³

2. Fungsi dan tujuan pembelajaran tutorial

Program tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan software berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan. Adapun fungsi tutorial:¹⁴

- a. *Kurikuler*, yakni sebagai pelaksana kurikulum sebagaimana telah dibutuhkan bagi masing-masing modul dan mengkomunikasikan kepada para siswa
- b. *Pembelajaran*, yakni melaksanakan proses pembelajaran agar para siswa aktif belajar mandiri melalui program interaktif yang telah dirancang dan ditetapkan
- c. *Diagnosis-bimbingan*, yakni membantu para siswa yang mengalami kesalahan, kekeliruan, kelambanan, masalah dalam pembelajaran berbasis komputer berdasarkan hasil penelitian, baik formatif maupun sumatif, sehingga siswa mampu membimbing diri sendiri
- d. *Administratif*, yakni melaksanakan pencatatan, pelaporan, penilaian dan teknis administrative lainnya sesuai dengan tuntutan program CBI
- e. *Personal*, yakni memberikan keteladanan kepada siswa seperti penguasaan mengorganisasikan materi, cara belajar, sikap dan perilaku yang secara tak langsung menggugah motivasi belajar mandiri dan motif berprestasi yang tinggi.

Sedangkan tujuan pembelajaran tutorial, yaitu sebagai berikut:

¹³Daryanto, *Op. Cit.*, hlm. 54.

¹⁴Rusman, *Op. Cit.*, hlm. 211.

- a. Untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa sesuai dengan yang dimuat dalam *software* pembelajaran, melakukan usaha-usaha pengayaan materi yang relevan
- b. Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar mampu membimbing diri sendiri
- c. Untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri dan menerapkannya pada masing-masing CBI yang sedang dipelajari.

Tutorial dalam program pembelajaran dengan bantuan komputer ditujukan sebagai pengganti manusia yang proses pembelajarannya diberikan lewat teks atau grafik pada layar yang menyediakan poin-poin pertanyaan atau permasalahan. Tahapan atau langkah-langkah pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah sebagai berikut:¹⁵

- a. Penyajian informasi (*presentation of information*), yaitu berupa materi pelajaran yang akan dipelajari siswa.
- b. Pertanyaan dan respon (*question of reponses*), yaitu berupa soal-soal yang harus dikerjakan siswa.
- c. Segmen pengaturan pelajaran (*sequencing lesson segment*)

Penyajian informasi atau mode presentasi merupakan bentuk penyajian informasi atau materi yang dibuat. Mode umum dari penyajian informasi biasanya mempergunakan informasi visual selain teks seperti gambar, grafik, foto dan image yang dianimasikan.

Pertanyaan dan respon dimaksudkan agar siswa selalu memperhatikan materi yang dipelajarinya, serta untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami pelajaran tersebut. Pertanyaan yang diberikan dapat berbentuk benar dan salah, menjodohkan, pilihan ganda atau dalam bentuk jawaban singkat, sedangkan respon diberikan untuk menganalisis jawaban siswa.

Segmen pengaturan pelajaran, program tutorial pola dasarnya mengikuti pola pengajaran tipe *branching*, yaitu informasi atau mata

¹⁵ *Ibid*, hlm. 212

pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Pencabangan diatur sebelumnya dan dibuat dengan menu yang banyak pilihan.

Penutupan tutorial dilengkapi dengan ringkasan informasi mengenai pelajaran. Ringkasan dapat berupa poin-poin utama sebuah paragraf tentang tujuan pembelajaran, jika program sudah mengumpulkan data kemampuan hasil belajar siswa dan rekomendasi untuk pembelajaran selanjutnya.¹⁶

B. Mata Pelajaran Fiqih

1. Pengertian Fiqih

Menurut bahasa “Fiqih” berasal dari kata *faqih*-*yafqahu*-*fiqhan* yang berarti “mengerti atau faham”. Dari sinilah ditarik perkataan fiqh, yang membari pengertian kepahaman dalam hukum syariat yang sangat dianjurkan oleh Allah dan Rasul-Nya. Jadi ilmu fiqh ialah suatu ilmu yang mempelajari syari’at yang bersifat amaliah (perbuatan) yang diperoleh dari dalil-dalil hukum yang terinci dari ilmu tersebut.

Menurut pengertian Fuqaha (faqih), fiqh merupakan pengertian zhanni (sangkalan = dugaan) tentang hukum syari’at yang berhubungan dengan tingkah laku manusia.¹⁷ Dalam pendapat lain disebutkan bahwa menurut etimologi (bahasa), fiqih adalah الفهم (paham). Menurut terminologi, fiqih pada mulanya berarti pengetahuan keagamaan yang mencakup seluruh ajaran agama, baik berupa akidah, akhlak, maupun amaliah (ibadah), yakni sama dengan arti Syari’ah Islamiyah. Namun, pada perkembangan selanjutnya, fiqih diartikan sebagai bagian dari syari’ah Islamiyah, pengetahuan tentang hukum syari’ah Islamiyah yang berkaitan dengan perbuatan manusia yang telah dewasa dan berakal sehat yang diambil dari dalil-dalil yang terinci.

Banyak sekali para ulama yang mendefinisikan fiqih dengan definisi yang berbeda. Seperti pendapat Imam Haramain yang

¹⁶ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011, hlm. 150.

¹⁷ Syafi’i Karim, *Fiqih-Ushul Fiqih*, CV Pustaka Setia, Bandung, 1997, hlm. 11.

mengatakan, bahwa fiqh merupakan pengetahuan hukum syara' dengan jalan ijtihad. Demikian pula pendapat Al-Amidi bahwa yang dimaksud dengan pengetahuan hukum dalam fiqh adalah melalui kajian dari penalaran (nadzar dan istidhoh). Pengetahuan hukum yang tidak melalui ijtihad, tetapi bersifat dharuri, seperti shalat lima waktu wajib, zina haram, dan masalah-maalah qath'i lainnya tidak termasuk fiqh.¹⁸

2. Ruang Lingkup Fiqih

Pembagian fiqh oleh para ulama' atas dasar bidang kajian ini sesungguhnya hanya untuk memudahkan dalam pembahasan, karena pada hakikatnya ilmu Islam itu semua satu kesatuan. Atas dasar itu semua, para ulama' membagi fiqh sesuai ruang lingkup bahasan menjadi dua bagian besar, yaitu fiqh ibadah dan fiqh muamalah. Hal ini didasarkan pada ayat Al-Qur'an yang membedakan dua hubungan manusia pada umumnya :

ضُرِبَتْ عَلَيْهِمُ الذَّلَّةُ أَيْنَ مَا تُثْقُوا إِلَّا بِحَبْلِ مِنَ اللَّهِ وَحَبْلِ مِنَ الْتَّاسِ

Artinya : Mereka diliputi kehinaan di mana saja mereka berada, kecuali jika mereka berpegang kepada tali (agama) Allah dan tali (perjanjian) dengan manusia.¹⁹

Fiqh ibadah : norma-norma ajaran agama Allah yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhannya (*vertical*).

Fiqh muamalah : norma-norma ajaran agama Allah yang mengatur hubungan manusia dengan sesama dan lingkungannya.

Fiqh ibadah dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Ibadah mahzhah adalah ajaran agama yang mengatur perbuatan-perbuatan manusia yang murni mencerminkan hubungan manusia itu dengan Allah. Misalnya, iman, shalat, puasa dll.
- b. Ibadah ghairu mahzhah adalah ajaran agama yang mengatur perbuatan antar manusia itu sendiri. Misalnya zakat, kaffarah dll.

¹⁸Rachmat Syafe'i. *Fiqh Muamalah*. Bandung 2000, hlm. 1.

¹⁹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta, Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an, 1979.

Norma-norma ajaran agama yang mengatur hubungan antar manusia itu sangat luas sehingga fiqih muamalah ini terbagi kedalam banyak bidang, yaitu :²⁰

- a. Fiqih munakahat adalah pengetahuan tentang norma-norma ajaran islam yang mengurai tentang pernikahan sejak dari norma tentang melihat calon suami/istri (nazhar), tata cara melamar (khithbah), mas kawin (mahar/shadaq), akad nikah, wali, saksi, pencatatan nikah, perceraian (talaq), iddah, hak nafkah bagi istri, hak mengasuh anak (badhanah), hak dan kewajiban suami istri dan hal-hal lain yang berhubungan dengan suami istri.
- b. Fiqih jinayat adalah pengetahuan tentang norma-norma ajaran islam yang mengatur mengenai tindak pidana yang dilakukan seseorang terhadap orang atau lembaga lain, seperti melukai orang lain, menghina, memfitnah, mencuri, meminum minuman keras atau membunuh.
- c. Fiqh siyasat adalah pengetahuan yang membicarakan norma-norma ajaran islam yang berkaitan dengan pemerintahan, misalnya tata cara pemilihan presiden dan wakil presiden, pemilihan anggota legislatif, pembuatan undang-undang yang mengatur kepentingan rakyat dll.
- d. Fiqih muamalat adalah pengetahuan yang membicarakan norma-norma ajaran islam yang berkaitan dengan transaksi-transaksi yang dilakukan masyarakat manusia, baik itu jual beli, hutang piutang, sewa menyewa, pinjam meminjam barang dll. Disini pengertian fiqih muamalat lebih sempit dan khusus, karena tidak mencakup tiga bidang sebelumnya.

Ruang lingkup / pembahasan Fiqih kelas V hanya membahas tentang fiqih ibadah saja, sedangkan fiqih muamalah akan dibahas dijenjang selanjutnya. Indikator-indikator yang dibahas yakni :²¹

Disemester I membahas tentang:

Bab 1 Makanan dan minuman yang halal dan haram

²⁰ Sholikhul Hadi, dan Yasin, *Fiqh Ibadah*, Departemen Agama, Kudus, 2008, hlm. 11.

²¹ Anis Tanwir Hadi, *Pengantar Fiqih 5 untuk MI*, TS Solo, 2009.

- Makanan/minuman yang halal dan haram
- Binatang yang halal dan haram dagingnya
- Manfaat makanan dan minuman yang halal
- Akibat makanan dan minuman haram

Disemester II membahas tentang :

Bab 2 Qurban

- Ketentuan Qurban
- Mendemonstrasikan tata cara qurban

Bab 3 Haji

- Tata cara haji
- Mendemonstrasikan tata cara haji
- Beberapa larangan selama melaksanakan haji

3. Tujuan Ilmu Fiqih

Setiap norma hukum atau tata aturan pasti mempunyai tujuan yang hendak dicapai oleh pembuatnya. Jika tidak, maka pembuatan aturan tersebut berarti sia-sia bahkan tidak mencerminkan kebijaksanaan sang pembuat.

Kalau menengok aturan-aturan pada hukum positif, maka tujuan pembuatannya tidak lain adalah sekedar terwujudnya ketentraman masyarakat dengan jalan menentukan batas-batas hak dan kewajiban bagi setiap anggota masyarakat dalam hubungannya satu sama lain. Tujuan yang memiliki nilai tinggi dan abadi tidak menjadi perhatian aturan pada hukum positif.

Al-Ghayah al-Maqshudah (tujuan yang ingin dicapai) ilmu fiqih pada hakikatnya adalah terimplementasinya norma-norma hukum syara' oleh manusia baik dalam perilaku atau pun ucapannya. Karena fiqh merupakan referensi para hakim dalam memberikan keputusannya, juga bagi para mufti dalam fatwanya serta bagi umat islam pada umumnya dalam upaya mengetahui dan memahami hak-kewajiban serta larangan syara' atas dirinya dalam rangka melaksanakan atau mengamalkan ajaran itu.

Tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah kelas V yakni :²²

Dalam materi disemester 1 dan 2 :

- a. Siswa mampu menjelaskan ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram.
- b. Siswa mampu menjelaskan binatang yang halal dan haram.
- c. Siswa mampu menjelaskan manfaat makanan dan minuman halal.
- d. Siswa mampu menjelaskan akibat makanan dan minuman haram.
- e. Siswa mampu menjelaskan ketentuan qurban.
- f. Siswa mampu mendemonstrasikan tata cara qurban.
- g. Siswa mampu menjelaskan tata cara haji.
- h. Siswa mampu mendemonstrasikan tata cara haji.

C. Hasil Penelitian Terdahulu

Sejauh ini belum ada yang meneliti tentang pembelajaran berbasis komputer model tutorial, akan tetapi dari hasil penelitian terdahulu yang saya temukan ada beberapa yang sejenis antara lain sebagai berikut :

1. Nor Khalimah, dengan judul **Pengajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Komputer Di SMA NU Al Ma'ruf Kudus Tahun Pelajaran 2010/2011** menyatakan bahwa dalam pengajaran PAI berbasis teknologi komputer di SMA tersebut sebelum memulai pelajaran guru menentukan bahan atau materi terlebih dahulu kemudian menentukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komputer. Faktor pendukung dari pengajaran PAI berbasis teknologi adalah sarana dan prasarana yang ada di sekolah dan faktor guru. Faktor penghambat dari pengajaran PAI yakni faktor teknis (mati lampu, kerusakan perangkat komputer) dan faktor materi pelajaran. Hasil pengajaran PAI berbasis

²² Ma'shum, " *Perangkat Pembelajaran*", RPP, MI Miftahul Huda I, 2014/2015.

komputer ini memberikan dampak besar dalam peningkatan motivasi belajar, sehingga terjadi peningkatan aktif belajar.²³

2. Siti Zubaidah, dengan judul **Model Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Anak Usia Dini Sebagai langkah Awal Pengenalan Teknologi Di PAUD Al- Azhar Jekulo Kudus Tahun 2012/2013** menyatakan bahwa pelaksanaan komputer dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Al-Azhar dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan komputer dilakukan setiap hari senin sampai kamis, dengan jadwal senin dan rabu untuk kelas A, dan hari selasa dan kamis untuk kelas B. Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok ada 6-8 anak. Sehingga pembelajaran komputer berjalan bergantian mulai jam 08.00-12.00 WIB. Hal ini dilakukan karena keterbatasan lokal yang sempit. Dalam pembelajaran, selain mengenalkan perangkat keras komputer dan cara mengoperasikannya, juga diselipkan pembelajaran berupa pengetahuan huruf dan angka dalam word, lagu serta game edukatif sehingga anak merasa senang dalam pembelajaran komputer.²⁴
3. Agung Ubaidillah, dengan judul **Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (telaah atas pengembangan kurikulum di Pondok Pesantren Roudlatul Muhtadiin Balekambang Jepara) tahun 2013/2014** menyatakan bahwa pembelajaran di pondok pesantren tersebut mengacu pada KTSP yang menekankan pada pencapaian kompetensi anak didik dalam berfikir dan berperilaku. Dan dampak positif pembelajaran tersebut yakni santri lebih produktif dalam menambah keilmuan dengan mengakses pengetahuan melalui internet, dalam pembelajaran kitab kuning, tidak hanya memakai kitab ulama' salaf akan tetapi juga memakai maktabah syamilah (software aplikasi tentang kumpulan kitab-kitab ulama' salaf). Kemudian dampak

²³ Nor Khalimah, "Pengajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Komputer Di SMA NU Al Ma'ruf Kudus Tahun Pelajaran 2010/2011", Skripsi Prodi PAI STAIN KUDUS, 2011.

²⁴ Siti Zubaidah, "Model Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Anak Usia Dini Sebagai langkah Awal Pengenalan Teknologi Di PAUD Al- Azhar Jekulo Kudus Tahun 2012/2013", Skripsi Prodi PAI STAIN KUDUS, 2013.

negatifnya adalah timbul rasa ingin tahu anak untuk mengakses hal-hal yang tidak baik menurut norma agama. Upaya pondok pesantren dalam mengantisipasi penyalahgunaan teknologi informasi dan komputer di pondok pesantren yakni dengan pengawasan dan pendalaman nilai-nilai agama, pemblokiran situs-situs yang dapat merusak moral anak didik.²⁵

Berdasarkan penelitian di atas, maka terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, yakni dalam hal penerapan model pembelajaran. Persamaannya adalah sama-sama memakai media komputer, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini lebih menitikberatkan pada implementasi pembelajaran CAI (*Computer Assisted Instruction*) Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Fiqih di MI NU Mifahul Huda I Lau Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Kerangka Berpikir

Alur dari penelitian ini adalah tentang permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Fiqih, yang mana siswa sering kurang faham dengan materi yang diberikan karena cenderung memakai metode ceramah, untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru menerapkan salah satu model pembelajaran yang menarik, yakni pembelajaran CAI (*Computer Assisted Instruction*) Model Tutorial yang pada dasarnya sama dengan program bimbingan. Yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal, dan tercapainya penguasaan pengetahuan, pemahaman melalui media computer, dalam menyampaikan materi pelajaran, guru dibantu oleh media komputer sebagai media komunikasi pembelajaran. Secara langsung bisa peneliti gambarkan dengan skema sebagai berikut :

²⁵ Agung Ubaidillah, “Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (telaah atas pengembangan kurikulum di Pondok Pesantren Roudlatul Mubtadiin Balekambang Jepara) tahun 2013/2014” Skripsi Prodi PAI STAIN KUDUS, 2014.

