

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Implementasi

Implementasi adalah tindakan atau kegiatan yang dilakukan sesuai dengan rencana untuk mencapai suatu tujuan..Implementasi bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar kegiatan, tetapi suatu kegiatan yang terencana untuk mencapai tujuan suatu kegiatan.¹⁴

Menurut Mulyasa implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. Implementasi juga suatu kegiatan penerapan ide atau maupun gagasan dalam bentuk tindakan maupun kegiatan, sehingga memberikan perubahan baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotorik bagi pelaksana kegiatan tersebut.¹⁵

Berdasarkan beberapa pengertian implementasi diatas di simpulkan implementasi adalah suatu kegiatan yang terencana, bukan hanya suatu aktifitas dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri namun tetap dipengaruhi oleh objek berikutnya agar terlaksananya suatu program.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai perolehan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap.

¹⁴ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*(Jakarta: Grasindo, 2002)

¹⁵ Istarani, *Implementasi Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2021

Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Konsep pembelajaran menurut corey adalah “ suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan kegiatan yang diharuskan dari pendidikan “¹⁶.

Proses pembelajaran ini merupakan bantuan dari pendidik agar peserta didik dapat belajar dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran, yang dapat dilihat dari perubahan positif dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan ajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku dan pemahaman pada diri siswa yang belajar, dimana

perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama karena adanya usaha.

Adapun komponen pembelajaran, seperti interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya dari guru, teman, media, metode, atau sumber sumber belajar yang lain. Ciri lain dari pembelajaran adalah yang berhubungan dengan komponen pembelajaran. Dikelompokan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu : guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran dan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran yang ditetapkan guru memungkinkan siswa untuk belajar berproses, bukan hanya pemahaman dan nilai saja. Belajar pemahaman pada umumnya hanya menekankan pada segi kognitif. Sedangkan belajar proses agar tercapainya tujuan belajar baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Oleh karena itu, metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut. Dalam hal ini kedudukan metode sebagai salah satu yang ikut diambil bagian dari keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu pemilihan metode yang tepat. Menurut Sumiati dan Asra “ Ketepatan penggunaan metode pembelajaran yang tergantung pada kesesuaian metode pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi serta kondisi waktu “ .

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa ketepatan penggunaan metode pembelajaran oleh guru berdampak bagi siswa dalam mencapai tujuan belajar baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Agar metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sesuai dengan karakter siswa, guru harus memperhatikan beberapa faktor, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber dan fasilitas, situasi dan kondisi waktu. Penggunaan metode pembelajaran dengan memperhatikan beberapa faktor diatas diharapkan proese pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dan juga diartikan media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan¹⁷. Media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran adalah wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses dalam pembelajaran itu sendiri¹⁸. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat belajar bagi siswa untuk mendapatkan pesan dan dan informasi dari guru. Demikian, materi pembelajaran dapat ditingkatkan dalam membentuk pengetahuan siswa.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran di atas maka dapat di pahami bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan atau materi dari pembelajaran yang dilakukan. Media pembelajaran pun beberapa macamnya seperti berupa teknologi, objek fisik ataupun kombinasi dari keduanya.

¹⁷ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: Raja Grafindo Persada), h.20.

¹⁸ Abd Hafid," Sumber dan Media Belajar" *Jurnal Wawasan Keislaman* 6, (2), 69-78, 2011

Media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar. Salah satu perhatian realistis dari guru bagaimana menyediakan kelas yang berkualitas. Untuk itu, berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dengan menemukan atau mengembangkan berbagai metode dan media pembelajaran. Dengan adanya metode baik media pembelajaran diharapkan proses belajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa siswi dapat memahami dan menyerap pengetahuan, kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Media pembelajaran juga memiliki manfaat secara umum media yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar.¹⁹ Manfaat lainnya juga mempermudah proses interaksi antara guru dengan peserta didiknya sehingga dapat membantu siswa dapat belajar secara optimal.

Banyak jenis media pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang didalam proses belajar mengajar yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi aktif dengan materi pembelajaran, seperti dengan menggunakan aplikasi, video, atau permainan yang merespon tindakan siswa. Media audio visual juga merupakan salah satu media elektronik perpaduan antara audio (suara) dan visual (gambar). Dengan adanya media audio visual ini juga mendukung proses pembelajaran, karena dengan media audio visual ini mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa bisa lebih termotivasi, semangat dan fokus pada pembelajaran.²⁰ Media ini dibuat untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dan

¹⁹ Ibid, h.6

²⁰ Kuni Fajriyah, Siti Fatimah, Atim Rinawati. *Penerapan Media Audio Visual dalam Peningkatan Kosentrasi Belajar pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas 2 di Sd Negeri Wotbuwono* (Kebumen: IAINU Kebumen, 2022), h 182

siswi melalui komunikasi dua arah antara siswa dan sistem pembelajaran.

Pesatnya perkembangan teknologi yang juga mengakibatkan perkembangan di sekitarnya, dalam dunia pendidikan salah satu contohnya metode dan media pembelajaran yang berkembang semakin kreatif dan menarik, Dengan semakin berkembangnya metode dan media pembelajaran yang baik, pastinya akan sangat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam mengajar fikih yang materinya cukup banyak, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran fikih menjadi lebih ringkas dan efisien.

3. Media Pembelajaran Interaktif

a. Definisi Pembelajaran Interaktif

Menurut Seels dan Glasgow, media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem yang menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk video yang bisa dikontrol oleh pengguna. Dengan media ini, peserta didik tidak hanya bisa mendengarkan dan melihat tetapi juga bisa memberikan respons aktif terhadap materi yang disajikan. Menurut Ouda, media interaktif yang baik memiliki beberapa kriteria, yaitu: pertama, navigasinya mudah digunakan; kedua, materi yang disajikan mencakup kompetensi yang ingin dicapai; ketiga, media mengandung pengetahuan yang jelas, penyajian informasi yang terstruktur, dan fokus pada materi yang relevan; keempat, terdapat integrasi media yang baik, artinya informasi dan ilustrasi yang disajikan sesuai dan mendukung satu sama lain; kelima, fungsi media secara keseluruhan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware dalam yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke peserta didik dengan metode

pembelajaran yang dapat memberikan respon kembali terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut.²¹

Konsep media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan interaksi aktif siswa dalam proses belajar. Hal tersebut melibatkan penggunaan berbagai alat dan platform seperti perangkat lunak pendidikan, aplikasi, video pembelajaran, game edukasi, dan platform pembelajaran daring. Dengan median ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran terkait menggali informasi materi yang diajarkan, dan berkolaborasi dengan temannya.

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interaktif telah memberikan perkembangan pada dunia Pendidikan. Terutama tenaga pendidik yang harus mempertimbangkan peran teknologi dalam ruang kelas. Kemajuan ini mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan digital agar dapat mengaplikasikan media interaktif dalam pengajaran mereka, pendidik perlu terus berinovasi cara mengajarnya dan mencari ide baru untuk memanfaatkan teknologi agar sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif telah membawa manfaat positif dalam Pendidikan diantaranya :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga mudah di pahami siswa dan memungkinkan siswa untuk mempelajari tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Pembelajaran lebih bervariasi sehingga tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan dan aktif dalam belajar.

²¹ Arrosyida Dan Suprpto , (2021). Media Pembelajaran Interaktif 1-8.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki media pembelajaran interaktif menurut Yudhi Munadi dalam Husein, dkk ada beberapa kelebihan media interaktif sebagai media pembelajaran diantaranya:

- 1) Interaktif, artinya program multimedia ini diprogram dan dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri).
- 2) Memberikan afeksi secara individual, artinya yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak bosan, menjalankan instruksi yang seperti yang diinginkan.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar.
- 4) Memberikan umpan balik (respon).
- 5) Pemanfaatan program sepenuh berada pada penggunaannya.

Adapun kekurangan media interaktif sebagai media pembelajaran yaitu pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional dan memerlukan waktu yang cukup lama.

4. Pembelajaran Berbasis Permainan

a. Definisi Pembelajaran Berbasis Permainan

Merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis game untuk mengejar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik.²² Game Based Learning adalah metode belajar yang menggunakan permainan untuk mendukung proses belajar siswa, sehingga diharapkan bisa menjadi solusi untuk berbagai masalah dalam pembelajaran. Cara belajar ini bisa melibatkan penggunaan teknologi digital yang membuat

²² Yanti dan Yasmin. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62-68 (2023).

pekerjaan lebih mudah, lebih efektif, lebih efisien, dan lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi terbaru.²³

Pembelajaran berbasis permainan adalah cara mengajar yang menggunakan unsur-unsur permainan sebagai sarana untuk menyampaikan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan metode ini, siswa lebih berpartisipasi dalam belajar, terlibat dalam menyelesaikan masalah, serta merasa senang dalam kegiatan pembelajaran.²⁴

Pembelajaran berbasis permainan adalah permainan lengkap yang dirancang untuk proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa memainkan permainan untuk tujuan pembelajaran, lebih tepatnya permainan edukatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ini membantu dalam menyampaikan pembelajaran, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman, meningkatkan minat belajar, hasil belajar, dan menilai atau mengevaluasi materi.

- b. Langkah- Langkah penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan
 - 1) Persiapan sesi pembelajaran berbasis permainan edukatif pemilihan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
 - 2) Menjelaskan konsep topik pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan menjelaskan konsepnya terlebih dahulu, siswa dapat lebih fokus dalam pembelajaran.
 - 3) Sesi permainan selanjutnya siswa memainkan permainan yang telah dirancang dan disiapkan. Pada sesi ini guru mengamati, mengintervensi.

²³ Nabilah Dwi Arlinsyah, Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12 (1), 81-95 2024

²⁴ Haerul Annuar, Model pembelajaran saintifik berbasis game based learning. *Literasi Nusantara* 2025

4) Rangkuman pengetahuan setelah menyelesaikan permainan edukasi, guru akan memberikan waktu kepada siswa untuk merangkum dan melengkapi pengetahuan yang diperoleh setelah permainan berbasis pembelajaran tadi.

5) Sesi evaluasi dan mengulas materi yang telah di pelajari.

5. *Fikih*

a. Definisi Fikih

Secara bahasa, fikih berarti pemahaman yang benar atau ilmu yang mendalam. Jadi, fikih merupakan ilmu tentang hukum islam, yang mencakup pemahaman mendalam tentang hukum dalam islam.²⁵ Sedangkan secara istilah fikih adalah ilmu yang mengkaji hukum-hukum syariat islam yang bersifat praktis. Hukum-hukum ini diperoleh melalui proses ijtihad, yaitu usaha keras untuk mencari dan memahami hukum dari sumber seperti Al- Qur'an, sunah, ijma, dan qiyas.

Definisi fikih yang dikemukakan oleh ustadz Abdul Hakim adalah fikih menurut bahasa adalah faham. Fikih menurut istilah adalah ilmu yang digunakan untuk mengetahui tentang hukum syari'at islam melalui kajian ijtihad seperti mengetahui niat dalam wudhu hukumnya wajib dan beberapa lain dari masalah yang sifatnya ijtihad.²⁶ Berdasarkan beberapa pengertian diatas definisi ilmu fikih secara umum yaitu ilmu yang mempelajari tentang kehidupan manusia baik yang bersifat individual maupun bersifat masyarakat sosial.

Fikih merupakan ilmu pengetahuan dasar yang berkaitan dengan ketentuan, mekanisme, dan prinsip-prinsip kehidupan. Praktisnya, pembelajaran ini terintegrasi dalam mata pelajaran fikih atau Pendidikan agama islam yang diajarkan di sebuah lembaga pendidikan²⁷.

Pembelajaran fikih adalah alat untuk melaksanakan tujuan Pendidikan

²⁵ KBBI , "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)" *Kementrian Pendidikan dan Budaya*, 2016.

²⁶ Abdul Hamid Hakim, *As-sulam fi ulumul usul fiqh*, jilid 2, hlm 6 (Maktabah Assaadiyah Putra Jakarta, 2007)

²⁷ Fauzi, A. Internalisasi Nilai-nilai Agama dalam PAI. *Jurnal AL-WIJDAN: Journal of Islamic Education Studies*. Vol 2 No. 2 (2017) hal, 97

di dunia, melatih siswa agar mengerti tentang syari'at agam islam. Fikih secara umum yaitu salah satu pelajaran islam yang mengatur hubungan manusia dengan tuhan, antar sesama manusia dan antara manusia dan dirinya sendiri atau lingkungan kehidupannya.

Tujuan utama mata pelajaran fikih di madrasah tsanawiyah adalah mempersiapkan peserta didik untuk mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara pelaksanaan hubungan manusia dengan tuhan, sebagaimana di atur dalam fikih ibadah, dan hubungan manusia dengan sesama manusia sebagaimana diatur dalam fikih muamalah. Pelajaran fikih juga berusaha untuk memastikan bahwa ketentuan-ketentuan hukum islam di terapkan dan dipraktikkan dengan benar ketika melakukan ibadah kepada allah dan ibadah sosial.

b. Tujuan dan fungsi pembelajaran fikih

Tujuan pembelajaran fikih pada madrasah tsanawiyah spesifiknya mencakup

- 1) Mengetahui dan memahami pokok pokok hukum islam. Termasuk hukum-hukum yang mengatur hubungan manusia dengan tuhan dan hubungan manusia dengan sesama.
- 2) Mengamalkan ketentuan hukum islam. Diharapkan siswa mampu menerapkan pengetahuan tentang fikih yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam ibadah maupun berinteraksi dengan orang lain.
- 3) Menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum islam. Pembelajaran fikih bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang taat dan disiplin dalam menjalankan hukum islam.
- 4) Menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial. Pembelajaran fikih juga bertujuan untuk membentuk rasa tanggung jawab sosial pada diri siswa, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam masyarakat.
- 5) Menjadikan fikih sebagai pedoman hidup. Fikih diharapkan menjadi dasar dan pedoman hidup bagi siswa dalam menjalankan kehidupan pribadi dan sosial, sehingga mereka dapat hidup sesuai dengan ajaran islam.

Mata pelajaran fikih pada Madrasah Tsanawiyah juga berfungsi untuk:

- 1) Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah SWT. Sebagai pedoman mencapai keselamatan hidup di dunia dan akhirat.
- 2) Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di madrasah dan masyarakat.
- 3) Pembentukan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di madrasah dan masyarakat.
- 4) Pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah swt. Serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, dan melanjutkan yang telah ditanamkan dahulu di lingkungan keluarga.
- 5) Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan social melalui ibadah dan muamalah.
- 6) Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Pembekalan peserta didik untuk mendalami fikih/hukum islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

b. Ruang lingkup mata pelajaran Fikih

Ruang lingkup mata pelajaran fikih dalam Madrasah Tsanawiyah meliputi: hubungan antara manusia dengan Allah, Hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan alam (selain manusia) dan lingkungannya. Adapun fokus mata pelajaran fikih dalam bidang-bidang berikut, yaitu: fikih ibadah, fikih mu'amalah, fikih jinayah, fikih siyasah. Berdasarkan uraian tersebut, maka ruang lingkup mata pelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah (Mts) secara garis besar di klasifikasikan ke dalam 2 bagian, yaitu: Pertama, Hubungan vertikal, yakni hubungan manusia dengan sang pencipta alam semesta (hablu minallah atau ibadah). Ruang lingkungannya meliputi ketentuan-ketentuan tentang thaharah, shalat, puasa, zakat, haji-umroh, jinayah, dan sebagainya. Kedua, Hubungan horizontal, yakni hubungan manusia

dengan makhluk. Ruang lingkupnya meliputi ketentuan-ketentuan tentang mu'amalah, dan siyasah.

c. Kendala Pembelajaran Fikih

Fikih secara substansial memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktekan nilai agama dan hukum syari'at islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun tetap ada beberapa kendala pada pembelajaran fikih, antara lain:

- 1) Waktu yang terbatas sedangkan materi yang padat dan banyak, sehingga harus mempunyai target yang sesuai antara waktu yang minim dan materi yang akan disampaikan harus selesai sebelum waktu assessment.
- 2) Materi fikih memiliki dua fokus seperti pengetahuan dan praktik. Dalam implementasi nya siswa harus sudah memahami pengertian, hukum, tata cara dan saat praktiknya.
- 3) Media pembelajaran yang kurang variatif dan juga metode yang digunakan sebagian besar masih menggunakan metode ceramah.
- 4) Keterbatasan media pembelajaran. Yang berdampak pada kegiatan pembelajaran yang kurang maksimal hingga siswa merasa bosan dan tidak bisa menerima materi yang di ajarkan dan pesan yang diberikan dengan baik.

Dalam pembelajarn fikih guru merupakan salah satu faktor keberhasilan, oleh sebab itu maka seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan sarana dalam menjalankan tuugasnya. Adapun beberapa alasan yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Strategi belajar yang baru bisa berjalan dengan baik dan cepat, jika guru tahu kondisi yang tepat untuk memulai mengajar. Siswa yang fokus dan memperhatikan bisa menerima materi dengan lebih mudah. Mereka yang benar-benar konsentrasi akan belajar lebih cepat dan lebih

mengerti. Selain itu, mereka juga lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.²⁸

6. Pemahaman Belajar

a. Definisi

Dalam proses mengajar, hal terpenting adalah pencapaian pada tujuan agar siswa dapat memahami pesan pembelajaran yang telah disampaikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pemahaman adalah proses, cara, atau perbuatan memahami atau memahamkan. Pemahaman juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti, menafsirkan, atau mengulang informasi dengan bahasa sendiri.

Menurut Anas Sudjono Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Apabila dalam lingkup pembelajaran berarti saat siswa mampu memahami materi dan pesan pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Menurut Daryanto Pemahaman adalah kemampuan siswa umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Siswa diuntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungi dengan hal lain.

Pemahaman juga digolongkan dalam ranah kognitif tingkatan yang kedua. Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dibandingka pengetahuan. Hal ini berarti pemahaman tidak hanya sekedar tahu, tetapi siswa juga dapat memanfaatkan atau mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dan dipahami.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk dapat mengerti atau menjelaskan sesuatu. Seorang siswa dapat dikatakan paham apabila

²⁸ Nurhidayati, Hubungan Antara Minat Dengan Prestasi Belajar Siswa Dalam Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam, (Skripsi: Jakarta, 2009), hal.35-36.

dapat memberikan penjelasan dari informasi yang di dapat secar rinci dengan menggunakan kata katanya sendiri sesuai dengan konsep yang ada. Ataupun apabila dapat memberikan contoh apa yang dia pelajari dengan permasalahan-permaslahan yang ada di sekitarnya.

b. Indikator

Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa setelah mereka belajar. Seperti mampu menjelaskan, mengaplikasikan, dan membuat contoh berdasarkan materi yang telah dipelajari. Yaitu Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan dengan kata-kata ataupun bahasanya sendiri baik secara verbal maupun tulisan, siswa dapat membuat contoh yang sesuai dengan materi yang ia pelajari dan dapat membedakannya dengan contoh yang tidak sesuai, siswa dapat mempraktikkan apa yang dipelajari dalam kondisi yang berbeda ataupun dalam penyelesaian masalah, siswa mampu mengidentifikasi kesalahan atau ketidaksesuai dengan materi yang dipelajari, siswa dapat memberikan konsep atau perspektif yang berbeda terkait materi yang diajarkan dan dipelajari.

Adapun indikator pemahaman kognitif yaitu pengetahuan dan pemahaman konsep.

- 1) Siswa dapat menjelaskan pengertian fikih secara tepat
- 2) Siswa mampu mengenali dalil-dalil fikih yang terdapat dalam Al-Qur'an dan hadis, Siswa bisa membedakan antara rukun dan syarat dalam ibadah tertentu, seperti sholat.
- 3) Siswa mampu menjelaskan hukum-hukum Islam terkait dengan ibadah maupun hubungan antar manusia.
- 4) Siswa bisa mengelompokkan jenis-jenis hukum taklifi, seperti wajib, sunnah, mubah, makruh, dan haram.
- 5) Siswa dapat menerangkan cara melaksanakan ibadah sesuai dengan ajaran syariat Islam.

Indikator pemahaman afektif dari sisi sikap dan nilai keislaman

- 1) Siswa menunjukkan sikap hormat terhadap perbedaan pendapat dalam bidang fikih.
- 2) Siswa memiliki rasa peduli terhadap pelaksanaan ibadah dengan benar.
- 3) Siswa menunjukkan komitmen untuk menjalankan ibadah sesuai dengan ajaran fikih yang telah dipelajari.
- 4) Siswa bersikap kritis namun tetap sopan terhadap praktik keagamaan yang terjadi di masyarakat.

Serta indikator psikomotorik dinilai keterampilan praktik

- 1) Siswa mampu melakukan tata cara wudhu, tayamum, shalat, dan ibadah lainnya dengan benar.
- 2) Siswa bisa melakukan simulasi pelaksanaan ibadah sesuai dengan prinsip fikih.
- 3) Siswa terampil dalam mengajarkan kembali materi fikih kepada teman sebaya.
- 4) Siswa mampu menggunakan dalil fikih untuk menyelesaikan masalah keagamaan sehari-hari

Selain dengan kemampuan menjelaskan, membuat contoh. Indikator pemahaman belajar juga dapat diukur melalui ujian atau assessment yang ada setiap tahun ajaran, melalui tugas yang diberikan oleh guru, mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, dan saat presentasi atau diskusi. Ketika siswa dapat aktif berpartisipasi dan menanggapi pertanyaan juga bisa menjadi tolak ukur pemahaman.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berikut ini adalah hasil kajian (review) dari laporan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang sesuai dengan masalah atau tema pokok yang peneliti ajukan.

1. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI di Era Societ 5.0 Oleh *Farikha Septia Ningsih, Munawir*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan media interaktif berbasis wordwall dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran fikih. Bahwa penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran fikih di madrasah memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Pemanfaatan wordwall dalam pembelajaran fikih mampu memperkuat motivasi dan minat siswa dalam proses belajar mereka. Melalui fitur interaktif yang disediakan oleh wordwall, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka dan memperkuat pemahaman mereka tentang mata pelajaran fikih. Pembelajaran menggunakan wordwall lebih variatif seperti pembelajaran dalam bentuk kuis, anagram, menjodohkan, dan lain-lain, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini membantu siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih efektif dan efisien.²⁹

2. Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Oleh *Hafid Muslih, Ema Roslaeni*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ini memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang topik atau materi tertentu. Pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan retensi informasi siswa. Konsep yang seringkali di disampaikan melalui gambar, grafik, atau simulasi seringkali lebih mudah diingat daripada informasi yang diterima hanya melalui teks. Dengan menggunakan pendekatan multimedia, siswa dapat membangun koneksi yang lebih kuat antara konsep-konsep pembelajaran, sehingga membuat mereka lebih mengingat informasi dengan lebih baik. Serta pembelajaran interaktif juga membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi, yang diharapkan siswa akan terbiasa dengan penggunaan berbagai media dan

²⁹ Farikha Septia Ningsih, Munawir, Jurnal : Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI di Era Society 5.0 (2024)

teknologi pembelajaran dapat lebih siap menghadapi perkembangan era globalisasi yang semakin pesat.³⁰

3. Implementasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Oleh *Ahmad Izza Muttaqin, Adam Mustakim*.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fikih berupa aplikasi *quipper school* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari serta peserta didik lebih semangat dan tertarik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran interaktif yang dilakukan dapat memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berinteraksi dengan lingkungan belajarnya serta dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik untuk mempelajari materi berulang-ulang. Pada pembelajaran interaktif ini peserta didik juga memiliki fitur latihan soal sehingga siswa juga bisa langsung mengerjakannya. Hal ini bertujuan agar guru mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah dipelajari. Dengan adanya proses pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fikih memberikan dampak yang lebih baik dalam pembelajaran, dimana dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Disamping itu guru juga lebih mudah dalam mengajar dan siswa lebih nyaman dan paham materi yang disampaikan, sehingga menjadikan pembelajaran berjalan dengan baik, efektif dan efisien.³¹

4. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Classpoint Pada Mata Pelajaran Fikih di Mts Negeri 4 Bantul

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran fikih ditemukan bahwa dalam pembelajaran fikih sudah cukup baik

³⁰ Hafid Muslih, Ema Roslaeni. Jurnal: Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (2024)

³¹ *Ahmad Izza Muttaqin, Adam Mustakim*. Jurnal : Implementasi Media Pembelajaran Interaksi Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. (2024)

dalam pelaksanaannya dengan bantuan media power point. Akan tetapi masih kurang cukup menarik perhatian peserta didik. Dengan persoalan tersebut yang mendasari pengembangan media pembelajaran fikih agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Media yang sudah dirancang sebelumnya, kemudian dikembangkan melalui aplikasi *Classpoint* yang memiliki beberapa fitur kuis interaktif yang bertujuan untuk membantu berinteraksi secara langsung baik dari guru ke peserta didik atau dari materi ke peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan siswa 30 orang terhadap media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Classpoint* diketahui bahwa jumlah skor nilai yang diberikan sebesar 1626. Sedangkan jumlah skor maksimal dapat dihitung dengan skor nilai tertinggi dikali jumlah seluruh butir pertanyaan dikali jumlah seluruh responden yaitu $4 \times 15 \times 30 = 1800$. Presentase hasil angket respon peserta didik pada media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 90,33% dengan kategori baik untuk digunakan dalam pembelajaran.³²

5. Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Di Mts Islamiyah Palangkaraya.

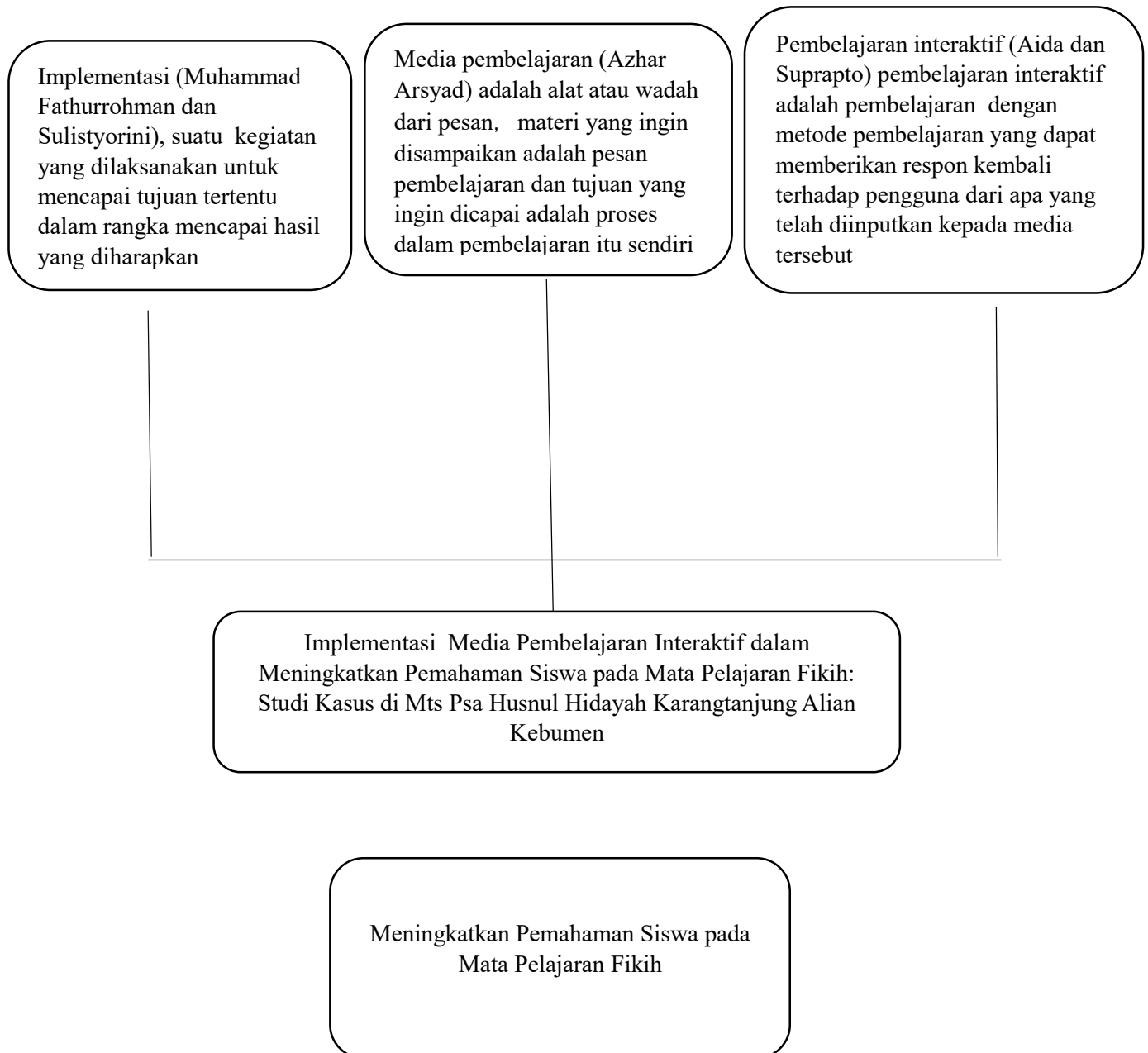
Awal penelitian diatas dengan membuat sumber belajar multimedia dengan menggunakan video yang menjelaskan tentang sholat dan thaharah. Berikut beberapa masalah yang menjadi indikasi pertumbuhan media. Diantaranya: proses belajar mengajar sangat bergantung pada media buku cetak yang jumlahnya terbatas, pengguna media pembelajaran yang kurang variatif. Berdasarkan hasil analisis penelitian maka perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran fikih agar dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan bahan ajar yang digunakan Sebagian besar berada di dalam buku paket, sehingga guru hanya dapat melaksanakan pembelajaran dengan fasilitas yang tersedia. Berdasarkan hal tersebut

³² *Binti Khoiriyah, Lina, Ali Mustaqim, M. Maulidin Alif. Jurnal: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Classpoint pada Mata Pelajaran Fikih di Mts Negeri 4 Bantul. (2024)*

pengembangan pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam menyajikan materi di kelas. Materi pembelajaran media interaktif yang dikembangkan sangat praktis. Keefektifan media ditentukan oleh kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran dan kebermanfaatan. Dengan hasil presentase 65% berdasarkan tes kelompok dengan nilai praktis dan guru mata pelajaran tersebut menilai bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif perlu dikembangkan agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman bermakna bagi siswa.³³

³³ *Mifathul Rahmah, Misbah, Abdul Azis. Jurnal: Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif di Mts Islamiyah Palangkaraya. (2024)*

C. Kerangka Teori



Gambar 1 – Kerangka Teori