

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Teknologi Informasi dan Komunikasi

##### 1. Pengertian Teknologi

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *techne* yang berarti ‘keahlian’ dan *logia* yang berarti ‘pengetahuan’. Dalam pengertian yang sempit, teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras.<sup>1</sup> Di pihak lain berpendapat bahwa teknologi adalah pengembangan, penerapan dan penilaian system-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Disini diutamakan proses belajar itu sendiri disamping alat-alat yang dapat membantu proses belajar itu.<sup>2</sup>

Dalam pengertian yang lebih luas, teknologi dapat meliputi: pengertian sistem, organisasi, juga teknik. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, pengertian teknologi menjadi semakin meluas, sehingga saat ini teknologi merupakan sebuah konsep yang berkaitan dengan jenis penggunaan dan pengetahuan tentang alat dan keahlian, dan bagaimana ia dapat memberi pengaruh pada kemampuan manusia untuk mengendalikan dan mengubah sesuatu yang ada di sekitarnya. Jadi, teknologi adalah cara dimana kita menggunakan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah praktis.

---

<sup>1</sup> Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis...*, (Jakarta : Grfindo persada, 2012), hal. 78

<sup>2</sup> Dr. Nasution, *Teknologi pendidikan*, (Jakarta, PT. bumi aksara, 2012), hal. 1

## 2. Pengertian Teknologi Informasi

Informasi adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai input dalam menghasilkan informasi. Sedangkan data merupakan bahan mentah, data merupakan *input* yang setelah diolah berubah bentuknya menjadi *output* yang disebut informasi. Informasi adalah sejumlah data yang telah diolah melalui pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya dan ketercapaiannya sesuai dengan kebutuhan. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dari informasi, yaitu: (1) Informasi merupakan hasil pengolahan data, (2) memberikan makna, dan (3) berguna atau bermanfaat.<sup>3</sup>

Ciri-ciri informasi yang berkualitas (1) akurat, artinya informasi mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Pengujian biasanya dilakukan oleh beberapa orang yang berbeda, dan apabila hasilnya sama, maka data tersebut dianggap akurat, (2) tepat waktu, artinya informasi harus tersedia/ada pada saat informasi diperlukan, (3) relevan artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan, (4) lengkap, artinya informasi harus diberikan secara utuh tidak setengah-setengah.<sup>4</sup>

Jenis-jenis informasi meliputi :

- a. *Absolute Information*, yaitu jenis informasi yang disajikan dengan suatu jaminan dan tidak membutuhkan penjelasan lebih lanjut.
- b. *Substitutional Information*, yaitu jenis informasi yang merujuk kepada kasus dimana konsep informasi digunakan untuk sejumlah informasi.

---

<sup>3</sup> Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis...*, hal 79

<sup>4</sup> Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012), hal. 98

- c. *Philosophic Information*, yaitu jenis informasi yang berkaitan dengan konsep-konsep yang menghubungkan informasi pada pengetahuan dan kebijakan.
- d. *Subjective Information*, yaitu jenis informasi yang berkaitan dengan perasaan dan emosi manusia.
- e. *Objective Information*, yaitu jenis informasi yang merujuk pada karakter logis informasi tertentu.
- f. *Cultural Information*, yaitu informasi yang memberikan tekanan pada dimensi kultural.<sup>5</sup>

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu. Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani.<sup>6</sup>

### 3. Pengertian Teknologi Komunikasi

Kata “komunikasi” berasal dari bahasa Latin, “*communis*”, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar katanya “*communis*” adalah “*communico*” yang artinya berbagi. Dalam hal ini, yang dibagi adalah pemahaman bersama melalui pertukaran pesan. Komunikasi sebagai kata kerja (*verb*) dalam

---

<sup>5</sup> Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis...*, hal. 79-80

<sup>6</sup> Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 57

bahasa Inggris, “*communicate*”, berarti (1) untuk bertukar pikiran-pikiran, perasaan-perasaan, dan informasi; (2) untuk membuat tahu; (3) untuk membuat sama; dan (4) untuk mempunyai sebuah hubungan yang simpatik. Sedangkan dalam kata benda (*noun*), “*communication*”, berarti: (1) pertukaran simbol, pesan-pesan yang sama, dan informasi; (2) proses pertukaran diantaranya individu-individu melalui simbol-simbol yang sama; (3) seni untuk mengekspresikan gagasan-gagasan, dan (4) ilmu pengetahuan tentang pengiriman informasi.<sup>7</sup>

Komponen komunikasi adalah hal-hal yang harus ada agar komunikasi itu bisa berlangsung dengan baik. Komponen-komponen tersebut antara lain:

- a) Pengirim atau komunikator (*sender*) adalah pihak yang mengirim pesan kepada pihak lain.
- b) Penerima (*receiver*) adalah pihak yang menerima pesan dari pihak lain.
- c) Pesan (*message*) adalah isi atau maksud yang akan disampaikan oleh satu pihak pada pihak lain.
- d) Umpan balik (*feedback*) adalah tanggapan dari penerimaan pesan atas isi pesan yang disampaikannya.<sup>8</sup>

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian komunikasi merupakan proses interaksi antara individu satu dengan individu yang lain dalam rangka menyampaikan pesan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>7</sup> Dani Vardiansyah, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2004), hal.3

<sup>8</sup>Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia Pendidikan*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hal. 104-105

Teknologi komunikasi adalah perangkat-perangkat teknologi yang terdiri dari *hardware*, *software*, proses dan sistem yang digunakan untuk membantu proses komunikasi yang bertujuan agar komunikasi berhasil(komunikatif).<sup>9</sup>

#### **4. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi**

*Information and Communication Technology* (ICT) dalam konteks bahasa Indonesia disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam waktu yang sangat singkat telah menjadi satu bahan bangunan penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat modern. Di banyak negara menganggap bahwa memahami TIK, menguasai keterampilan dasar TIK serta memiliki konsep TIK merupakan bagian dari inti pendidikan, sejajar dengan membaca, menulis dan numerasi.

UNESCO menyatakan bahwa semua negara maju dan berkembang, perlu mendapatkan akses TIK dan menyediakan fasilitas pendidikan yang terbaik, sehingga diperoleh generasi muda yang siap berperan penuh dalam masyarakat modern dan mampu berperan dalam negara pengetahuan. Karena perkembangan dari TIK yang pesat, perubahan terus-menerus menjadi tantangan bagi pihak, dari kementerian pendidikan, pengajar sampai penerbit. Keterbatasan sumberdaya mengungkung sistem pendidikan. Namun TIK demikian pentingnya bagi sehatnya industri dan komersial di masa depan negara, sehingga investasi dalam peralatan,

---

<sup>9</sup> Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis ...*, hal. 85

pendidikan guru,serta layanan pendukung untuk kurukulum berdasar TIK seharusnya menjadi prioritas pemerintah.<sup>10</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi adalah merupakan elektronika yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antar media.

## 5. Jenis Teknologi Informasi dan Komunikasi

Ruang lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu:

- a. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu,manipulasi, dan pengelolaan informasi.
- b. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke lainnya.<sup>11</sup>. Beberapa macam teknologi informasi maupun teknologi informasi akan dipaparkan sebagai berikut:

### 1) **Komputer**

Istilah komputer diambil dari bahasa latin *computare* yang berarti menghitung (*to compute to reckon*). Komputer adalah mesin elektronik yang yang cepat dan dapat menerimana informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program sesuai

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, hal. 87

<sup>11</sup> Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis...*, (Jakarta : Grfindo persada, 2012), hal. 88

dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi.<sup>12</sup>

Komputer adalah perangkat berupa *hardware* dan *software* yang digunakan untuk membantu manusia dalam mengolah data menjadi informasi dan menyimpannya untuk ditampilkan di lain waktu. Informasi yang dihasilkan komputer dapat berupa tulisan, gambar, suara, video, dan animasi.

Dalam kehidupan sehari-hari masa kini, terdapat banyak tugas-tugas manusia yang dapat dilakukan oleh komputer. Komputer digunakan dalam berbagai bidang, antara lain bidang komunikasi, transportasi, industri, kesehatan, kesenian, pertanian bahkan dalam bidang pendidikan. Suatu kecenderungan yang dapat diamati adalah bahwa komputer merupakan media yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan-pesan instruksional. Kemampuan komputer untuk berinteraksi secara cepat dan akurat, bekerja dengan cepat dan tepat, serta menyimpan data dalam jumlah besar dan aman, telah menjadikan komputer sebagai media yang cocok dan dominan di bidang pendidikan di samping media yang lain.

Pada masa sekarang, aplikasi-aplikasi komputer terus berkembang, bahkan pemakai komputer atau user juga dimungkinkan untuk dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber

---

<sup>12</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 177

informasi baik secara offline ataupun secara online. Berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer. Pemanfaatan ini didasarkan atas kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik terhadap pemakainya secara segera. Peranan komputer sebagai media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi guru dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.<sup>13</sup>

Komputer digunakan sebagai media pendidikan memiliki keuntungan sebagai berikut: (1) meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa pada materi pembelajaran, (2) meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, (3) menyesuaikan materi dengan kemampuan belajar siswa, (4) mengurangi penggunaan waktu penyampaian materi, dan (5) membuat pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan.<sup>14</sup>

Penggunaan komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi komputer tidak dapat mengganti peran guru secara keseluruhan dalam pembelajaran. Komputer tidak lain hanyalah alat bantu pembelajaran. Pembelajaran dengan komputer dan guru lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan

---

<sup>13</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*,... hal. 76

<sup>14</sup> Sadiman AS, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV Rajawali, 1990), hal. 144



oleh guru saja. pemanfaatan media berbasis komputer dan internet sangat mempunyai implikasi yang signifikan.<sup>15</sup>

Peran komputer dalam bidang pendidikan sangat besar dimana komputer dapat membantu dalam hal penyusunan kurikulum, metode pengajaran dan sebagainya. Menurut seorang ahli pendidikan terkemuka di Amerika mengemukakan bahwa komputer mempunyai lima aplikasi di sekolah:

- a) Program untuk membuat intruksi-intruksi komputer tersebut merupakan interaksi yang nyata antara komputer dan sistem tersebut. Mata pelajaran yang disajikan disesuaikan dengan umur dan tingkat intelegensi. Jadi guru disini dapat menjelaskan mata pelajaran yang baru dan komputer akan melatih mereka secara continue. Dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing mereka dapat mengembangkan ketrampilannya dimana guru dapat mengikutinya dengan jalan mencatat jawaban-jawaban yang benar dan salah.
- b) Mereka mempergunakan komputer seperti menggunakan kalkulator saja, kemudian secara berangsur-angsur mereka mempelajari bahasa BASIC
- c) Siswa-siswi dapat mengejar mata pelajaran yang ketinggalan dari siswa-siswi yang lain dimana latihan-latihan yang intensif dapat diberikan.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Garfindo Persada, 2007), hal. 24

## 2) Internet

Internet singkatan dari *interconnection and networking* adalah jaringan informasi global. Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R. Licklider pada bulan Agustus 1962. Internet merupakan perpustakaan dunia karena didalam Internet terdapat miliaran sumber informasi, sehingga kita dapat menggunakan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan.<sup>17</sup>

Internet dapat memungkinkan para pengguna(user) untuk berbicara satu sama lain, seperti halnya telepon atau dengan pesan tertulis. Selain itu internet memiliki fasilitas newsgroup dimana para user dapat menggunakannya untuk berdiskusi secara tertulis.<sup>18</sup>

Internet dalam hubungannya dengan ilmu pengetahuan mempunyai tiga bentuk sistem pembelajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pertama, adalah sebagai suplemen (*tambahan*). Dikatakan sebagai tambahan, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Kedua, Komplemen. Dikatakan sebagai komplemen (*pelengkap*), apabila materi materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Ketiga,

---

<sup>16</sup> Widyaloka, *Pengenalan Komputer Edisi Keempat*, (Jakarta pusat: Andi Offset, 1989), hal. 21

<sup>17</sup> Rusman, *Pembelajaran berbasis...*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada: 2013), hal. 177

<sup>18</sup> Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara: 2011), hal. 189-190

sebagai substitusi. Penggunaan internet untuk media pembelajaran, dimana seluruh bahan belajar, diskusi konsultasi, penugasan, latihan, dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.
- b. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
- c. Pembelajaran dapat memilih topic atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.
- d. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing siswa.
- e. Pembelajaran dapat dilaksanakan secara interaktif, sehingga menarik siswa, dan memungkinkan pihak berkepentingan (orangtua siswa maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara *online*.<sup>19</sup>

### 3) Laptop/ Notebook

Laptop/notebook adalah perangkat canggih yang fungsinya sama dengan komputer, tetapi bentuknya praktis dapat dilipat dan

---

<sup>19</sup> Rusman, Deni Kurniawan, dkk., *Pembelajaran...*, hal. 278-279

dibawa kemana-mana.<sup>20</sup> Laptop/ Notebook adalah perangkat canggih yang fungsinya sama dengan komputer tetapi bentuknya praktis dapat dilihat dan dibawa kemana-mana karena bobotnya ringan, bentuknya ramping dan daya listriknya menggunakan baterai charger, sehingga bisa digunakan tanpa harus mencolokkan ke steker.

#### 4) **Deskbook**

Deskbook adalah perangkat sejenis komputer dengan bentuknya yang jauh lebih praktis, yaitu CPU menyatu dengan monitor sehingga mudah diletakkan di atas meja tanpa memakan banyak tempat.<sup>21</sup>

Deskbook adalah perangkat sejenis komputer dengan bentuknya jauh lebih praktis yaitu CPU menyatu dengan monitor sehingga mudah diletakkan di atas meja tanpa memakan banyak tempat. Namun, alat ini masih menggunakan sumber listrik steker karena belum dilengkapi baterai *charger*.

#### 5) **Personel Digital Assistant (PDA)**

PDA adalah perangkat sejenis komputer, tetapi bentuknya sangat mini sehingga dapat dimasukkan dalam saku. Walaupun begitu, fungsinya hampir sama dengan komputer pribadi yang dapat mengolah data.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*

<sup>21</sup> *Ibid.*

#### 6) **Kamus Elektronik**

Kamus elektronik adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk menerjemahkan antar bahasa.

#### 7) **MP4 Player**

MP4 Player adalah perangkat yang dapat digunakan sebagai media penyimpanan data sekaligus sebagai alat pemutar video, musik dan game.

### **B. Tinjauan Tentang Pembelajaran Fikih**

#### **1. Pengertian pembelajaran**

Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau yang lain untuk membelajarkan siswa yang belajar.<sup>22</sup>

Menurut paham konvensional, pembelajaran diartikan sebagai bantuan kepada anak didik yang dibatasi pada aspek intelektual dan keterampilan. Unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai seperangkat event sehingga terjadi proses belajar.<sup>23</sup>

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat

---

<sup>22</sup> Aan Hasanah, *Pengembangan Profesi Keguruan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2012), hal.

<sup>23</sup> *Ibid.*, hal. 86

belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Rusman mengatakan bahwa:

Pembelajaran dianggap sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsure manusia, material, fasilitas, pelengkap, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>24</sup>

Dengan pengertian demikian, maka pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik.<sup>25</sup> Adapun yang dimaksud dengan proses pembelajaran adalah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar, atau dengan kata lain bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan. Hal ini tentu berbeda dengan proses belajar yang diartikan sebagai cara bagaimana para pembelajar itu memiliki dan mengakses isi pelajaran itu sendiri.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Rusman, dkk. *Pembelajaran berbasis*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada: 2013), hal. 16

<sup>25</sup> Darsono, Max, dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. (Semarang: IKIP Semarang Press, 2000), hal. 24

<sup>26</sup> Tilaar, H.A.R, *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia; Strategi Reformasi Pendidikan Nasional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 128

Berangkat dari pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*)<sup>27</sup>. Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Keaktifan peserta didik ini tidak hanya dituntut secara fisik saja, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya fisik peserta didik saja yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Ini sama halnya dengan peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan di dalam dirinya<sup>28</sup>

Dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dan tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Disini pendidik berperan

---

<sup>27</sup> Suryosubroto, B. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 34

<sup>28</sup> Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, Sobry, *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*, (Bandung: Refika Aditama. 2007), hal. 9

sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

## 2. Pengertian fikih

Menurut bahasa berasal dari kata “*faqiha – yafqahu – fikihan*” yang berarti “mengerti atau faham”. Dari sinilah ditarik pendekatan *fikih*, yang memberi pengertian kephahaman dalam hukum syari’at yang sangat dianjurkan oleh Allah dan Rasul-Nya. Jadi ilmu fikih ialah suatu ilmu yang mempelajari syari’at yang bersifat amaliah (perbuatan) yang diperoleh dari dalil-dalil hukum yang terinci dari ilmu tersebut.<sup>29</sup>

Sedangkan menurut Muhammad Abu Zahra, Fikih menurut istilah adalah mengetahui hukum-hukum syara’ yang bersifat amaliah yang dikaji dari dalil-dalilnya yang terinci.<sup>30</sup> Fikih (*Syariah*) merupakan sistem atau seperangkat aturan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT (*Hablum-Minallah*), sesama manusia (*Hablum-Minan-Nas*) dan dengan makhluk lainnya (*Hablum-Ma’al Ghairi*).<sup>31</sup>

Orang yang ahli fikih disebut faqih, jamaknya fuqaha, sebagaimana diketahui bahwa dalil-dalil umum dari fikih itu adalah tafshily yang seperti disebutkan diatas tadi statusnya zhanni dan hukum yang dilahirkan adalah *zhanni* dan hukum *zhanni* tentu ada tali pengikatnya. Tali pengikat itu adalah ijtihad, yang akhirnya orang berpendapat fikih itu sama dengan

---

<sup>29</sup> A. Syafi’I Karim, *Fikih Ushul Fikih*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), hal. 11.

<sup>30</sup> Dede Rosyada, *Hukum Islam dan Pranata Sosial*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1995), hal. 4.

<sup>31</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hal. 35.



ijtihad. Jadi, ilmu fikih ialah suatu ilmu agama, pengertian ini dapat ditemukan dalam surah Thaha ayat 27-28 yang berbunyi:

وَاحْلُلْ عُقْدَةً مِّنْ لِّسَانِي (27). يَفْقَهُوا قَوْلِي (28)

*Dan lepaskan kekakuan dari lidahku, agar mereka mengerti perkataanku. (Q.S. Thaha :27-28).*

Selain itu juga ditemukan dalam sabda Rasulullah saw. Yang berbunyi:

مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ جَيْرًا يُفَقِّهُهُ فِي الدِّينِ

*Apabila Allah menginginkan kebaikan bagi seseorang maka ia akan memberikan pemahaman agama (yang mendalam).*

Fikih adalah ilmu tentang (himpunan) hukum-hukum syara' mengenai perbuatan manusia ditinjau dari apakah perbuatan itu diharuskan (wajib), sunah, atau haram untuk dikerjakan. Menurut istilah, al-fikih dalam pandangan az-Zuhaili, terdapat beberapa pendapat tentang definisi fikih. Abu Hanifah mendefinisikan sebagai berikut<sup>32</sup>

معرفة النفس ما لها وما عليها

*“Pengetahuan diri seseorang tentang apa yang menjadi hakikatnya, dan apa yang menjadi kewajibannya atau dengan kata lain, pengetahuan seseorang tentang apa yang menguntungkan dan apa yang merugikan.”*

Menurut ulama' kalangan Syafi'iyah

العلم بالاحكام الشرعية العملية المكتسب من ادلتها التفصيلية

*“Pengetahuan tentang hukum syara' yang berhubungan dengan amal perbuatan, yang digali dari satu persatu dalilnya.”*

<sup>32</sup> Satria Effendi dan M.Zaeni, *Ushul fiqih*, (Jakarta:prenada media,2005), hal. 3

Fikih adalah hukum Islam yang tingkat kekuatannya hanya sampai Zhan, karena di tarik dari dalil-dalil yang dzannya. Bahwa hukum fikih itu adalah zhannya sejalan pula dengan kata “*al-muktasab*” dalam definisi tersebut yang berarti “*diusahakan*” yang mengandung pengertian adanya campur tangan akal pikiran manusia dalam penarikannya dari al-qur’an dan sunnah Rasulullah.

### 3. Objek Kajian Fikih

Objek pembahasan dalam fikih adalah perbuatan mukallaf ditinjau dari segi hukum syara’ yang tetap baginya. Seorang faqih membahas membahas tentang jual beli mukallaf, sewa menyewa, penggadaian, perwakilan, shalat, puasa, haji, pembunuhan, tuduhan terhadap zina, pencurian, ikrar, dan wakaf yang dilakukan oleh mukallaf, supaya ia mengerti tentang hukum syara’ dalam segala perbuatan ini.<sup>33</sup>

### 4. Tujuan Fikih

Tujuan dari fikih adalah menerapkan hukum-hukum syari’at terhadap perbuatan dan ucapan manusia. Karena itu, ilmu fikih adalah tempat kembalinya seorang hakim dalam keputusannya, tempat kembalinya seorang mufti dalam fatwanya, dan tempat kembali seorang mukallaf untuk dapat mengetahui hukum-hukum syara’ yang berkenaan dengan ucapan dan perbuatan yang muncul dari dirinya.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Markan effendi, ” Pengertian, tujuan dan hakekat fiqih”, dalam <http://blogspot.co.id/2015/09/pengertian-tujuan-dan-hakekat-fiqih>, diakses pada tanggal 27 Oktober 2017

<sup>34</sup> *Ibid.*

Yang menjadi dasar dan pendorong bagi umat islam untuk mempelajari fikih ialah :

- a) Untuk mencari kebiasaan faham dan pengertian dari agama Islam.
- b) Untuk mempelajari hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan kehidupan manusia.
- c) Kaum muslimin harus bertafaqquh baik dalam bidang aqaid dan akhlaq maupun dalam bidang dan muamalat.

Oleh karena demikian sebagian kaum muslimin harus pergi menuntut ilmu pengetahuan agama Islam guna disampaikan pula kepada saudara-saudaranya.

Fikih dalam Islam sangat penting fungsinya karena ia menuntut manusia kepada kebaikan dan bertaqwa kepada Allah. Setiap saat manusia itu mencari atau mempelajari keutamaan fikih, karena fikih, menunjukkan kita kepada sunnah Rasul serta memelihara manusia dari bahaya-bahaya dalam kehidupan. Seseorang yang mengetahui dan mengamalkan fikih akan dapat menjaga diri dari kecemaran dan lebih takut dan disegani musuh.<sup>35</sup>

## **5. Fungsi Pembelajaran Fikih**

Pembelajaran fikih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaaffah* (sempurna).

---

<sup>35</sup> *Ibid.*

Secara substansial, mata pelajaran Fikih memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya ataupun lingkungannya.

## **6. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih**

Ruang lingkup fikih di Madrasah Tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hukum Islam dalam menjaga keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah meliputi :

- a. Aspek Fikih ibadah meliputi: ketentuan dan tatacara taharah, salat fardu, salat *sunnah*, dan salat dalam keadaan darurat, sujud, azan dan iqamah, berzikir dan berdoa setelah salat, puasa, zakat, haji dan umrah, kurban dan akikah, makanan, perawatan jenazah, dan ziarah kubur.
- b. Aspek Fikih muamalah meliputi: ketentuan dan hukum jual beli, *qiradh*, riba, pinjam-meminjam, utang piutang, gadai, dan *borg* serta upah.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Peraturan Menteri..., hal 49-53

## **C. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran**

### **Fikih**

Mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi kedalam pembelajaran antara lain untuk meningkatkan kompetensi pengajar dalam mengajar dan meningkatkan mutu belajar bagi peserta didik. Teknologi informasi dan komunikasi yang sifatnya inovatif dapat meningkatkan apa yang sedang dilakukan sekarang. Serta apa yang belum kita lakukan tetapi akan dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu sudah seharusnya jika pengajar menguasai dan memanfaatkan seluruh kemampuan dan potensi teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadikan pergeseran pandangan tentang pembelajaran. Pembelajaran yang awalnya hanya terjadi di ruang-ruang kelas yang kerap membosankan kini dapat terjadi diruang ruang maya yang tidak terikat oleh ruang dan waktu. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada satu-satunya sumber tetapi dapat diakses melalui beragam sumber yang dapat mendukung proses pembelajaran dan memudahkan bagi peserta belajar. Pembelajaran yang biasanya melibatkan fasilitas material seperti buku berkembang dengan memanfaatkan fasilitas jaringan kerja dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internetnya, sehingga terbentuklah pembelajaran secara “online”.

Untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam memperbaiki mutu pembelajaran, ada tiga hal yang harus diwujudkan yaitu (1) peserta belajar dan pengajar harus memiliki akses kepada teknologi digital dan

internet dalam kelas, sekolah, dan lembaga pendidikan guru, (2) harus tersedia materi yang berkualitas, bermakna, dan dukungan kultural bagi peserta belajar dan pengajar, dan (3) pengajar harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan alat-alat dan sumber-sumber digital untuk membantu peserta belajar mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka telah terjadi pergeseran pandangan tentang pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Dalam pandangan tradisional di masa lalu (dan masih ada pada masa sekarang), proses pembelajaran dipandang sebagai: (1) sesuatu yang sulit dan berat, (2) upaya mengisi kekurangan peserta belajar, (3) satu proses transfer dan penerimaan informasi, (4) proses individual atau soliter, (5) kegiatan yang dilakukan dengan menjabarkan materi pelajaran kepada satuan-satuan kecil dan terisolasi, (6) suatu proses linear. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah terjadi perubahan pandangan mengenai pembelajaran yaitu pembelajaran sebagai: (1) proses alami, (2) proses sosial, (3) proses aktif dan pasif, (4) proses linear dan atau tidak linear, (5) proses yang berlangsung integratif dan kontekstual, (6) aktivitas yang berbasis pada model kekuatan, kecakapan, minat, dan kulkur siswa, (7) aktivitas yang dinilai berdasarkan pemenuhan tugas, perolehan hasil, dan pemecahan masalah nyata baik individual maupun kelompok.

Pembelajaran dengan muatan teknologi informasi dan komunikasi akan berjalan efektif jika pengajar dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau yang memberikan kemudahan dalam belajar dan bukan lagi

sebagai pemberi informasi. Pengajar bukan sebagai satu-satunya sumber belajar yang mentransfer ilmu pengetahuannya kepada peserta belajar. Pengajar juga bukan menjadi instruktur yang memberikan perintah melainkan sebagai mitra belajar bagi peserta belajar dan memfasilitasi segala hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi memerlukan bimbingan dari pengajar untuk memfasilitasi pembelajaran bagi peserta belajar dengan efektif. Pengajar memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya dan menciptakan kondisi bagi peserta belajar untuk mengembangkan cara-cara belajarnya sendiri sesuai dengan karakteristik teknologi informasi dan komunikasi, kebutuhan, bakat dan minatnya. Selain itu pengajar berperan sebagai programmer, yaitu selalu kreatif dan inovatif menghasilkan berbagai karya inovatif berupa program atau perangkat keras/lunak yang akan digunakan oleh peserta belajar.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki tiga fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu :

- a) Teknologi berfungsi sebagai alat (tools), dalam hal ini TIK digunakan sebagai alat IP untuk bagi pengguna (user) atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat unsur grafis, membuat database, membuat program administratif untuk siswa, guru dan staf, data kepegawaian, keuangan dan sebagainya.
- b) Teknologi berfungsi sebagai pengetahuan (science). Dalam hal ini teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa.

Misalnya teknologi komputer dipelajari oleh beberapa jurusan diperguruan tinggi seperti informatika, manajemen informasi, ilmu komputer. Dalam pembelajaran disekolah sesuai kurikulum 2006 terdapat mata pelajaran TIK sebagai ilmu pengetahuan yang harus dikuasai siswa semua kompetensinya.

- c) Teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (literacy). Dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer. Dalam hal ini komputer telah diprogram sedemikian rupa sehingga siswa dibimbing secara bertahap dengan menggunakan prinsip pembelajaran tuntas untuk menguasai kompetensi. Dalam hal ini posisi teknologi tidak ubahnya sebagai guru yang berfungsi sebagai Fasilitator, Motivator, Transmitter, dan Evaluator.<sup>37</sup>

#### **D. Penelitian Terdahulu**

- 1) Jurnal yang berjudul “Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran” Oleh Yuli Kwartolo. Penelitian dilakukan disekolah yang menjadi target penelitian adalah SMAK 1 dan SMAK 7 BPK PENABUR Jakarta. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut adalah *Pertama*, dasar dikembangkannya dan dimanfaatkannya TIK khususnya computer dengan perangkatnya dalam proses pembelajaran di SMAK 1 adalah karena efektivitas. Alasan ini menegaskan bahwa SMAK 1 sudah berorientasi pada tujuan atau ‘*goals oriented*’. Tujuannya yaitu, supaya

---

<sup>37</sup> Sudi Suryadi, *Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan*, J. Informatika AMIK-LB Vol.3 No.3/September/2015, hal. 71



proses pembelajaran lebih efektif. Sedangkan SMAK 7 beralasan, bahwa TIK merupakan mata pelajaran yang harus ada di dalam struktur Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) jenjang SMA; TIK merupakan bidang ilmu yang sangat penting bagi para siswa; memberdayakan potensi TIK khususnya komputer dengan perangkat penyerta lainnya yang luar biasa dalam proses belajar dan pembelajaran; dan khusus SMAK 7 sebagai salah satu indikator bagi SMAK 7 sebagai sekolah berbasis IT. Dalam perspektif ini orientasi SMAK 7 dalam memanfaatkan komputer dengan perangkatnya dalam proses pembelajaran masih *'tools oriented'*.

*Kedua*, berdasarkan alasan-alasan tersebut di atas, maka kebijakan sekolah adalah menyediakan seluruh fasilitas, sarana dan prasarana yang dibutuhkan supaya proses pembelajaran berbasis komputer dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Fasilitas TIK yang ada di dua sekolah ini sudah memenuhi bahkan melampaui ketentuan yang ada di Permendiknas No. 24 Tahun 2007 tentang "Standar Sarana dan Prasarana".

*Ketiga*, pemanfaatan komputer dengan perangkatnya dalam proses pembelajaran baik di SMAK 1 maupun SMAK 7 memang masih sebatas memindahkan bahan ajar ke dalam berbagai aplikasi komputer, seperti PowerPoint, Macromedia Flash, CD pembelajaran. Dengan demikian, komputer dengan perangkatnya ditempatkan sebagai salah satu sumber belajar yang memungkinkan siswa bisa belajar sendiri, bisa akses sendiri di mana saja dan kapan saja, tahu kemajuan belajarnya. Sehingga dapat

dikatakan pemanfaatan TIK khususnya komputer dengan perangkatnya dalam proses pembelajaran di kedua sekolah ini belum '*student oriented*' namun masih '*teacher oriented*'

Penelitian yang dilakukan Yuli Kwartolo perbedaannya dengan penelitian ini adalah skripsi ini lebih memfokuskan pemanfaatan teknologi komunikasi pada pembelajaran fikih, sedangkan pada jurnal tersebut yang diangkat adalah pembelajaran secara umum.

- 2) Skripsi dengan judul "Pemanfaatan Media Berbasis Tehnologi Informasi Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Agama Islam Di Man 2 Tulungagung" yang ditulis oleh Abdul Rohim mahasiswa IAIN TULUNGAGUNG Tahun 2016. Hasil dari penelitian ini, disimpulkan bahwa: (1) Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer dan internet yang di terapkan di MAN 2 Tulungagung adalah pembelajaran yang terintegrasi. Guru dalam pembelajaran agama Islam memilih media yang tepat dengan memadukan penyampaian materi menggunakan media berbasis komputer dan internet untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Adapun cara guru dalam memanfaatkan komputer dan internet di MAN 2 Tulungagung Adalah; Menyesuaikan Materi dengan Media, Memilih Media yang tepat. (2) Kelebihan Pemanfaatan Komputer dan Internet di MAN 2 Tulungagung diantaranya; Lebih Menyenangkan dan digemari siswa, lebih Mudah menyampaikan materi bagi guru. Adapun kekurangannya Media Komputer dan internet dalam Proses Pembelajaran di MAN 2 Tulungagung yaitu;

Ketergantungan pada internet bagi guru, sehingga guru lalai dengan peran utamanya. Dan guru fikih yang memanfaatkan komputer dan Internet masih sedikit.

Perbedaan dengan skripsi yang saya lakukan ini, yakni pada tempat penelitian dan juga fokus penelitiannya, yang mana pada fokus penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rohman menjelaskan cara pemanfaatan media berbasis internet dan komputer.

- 3) Jurnal dengan judul “ Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Menumbuhkan Kreativitas Dan Kemandirian Belajar” yang disusun oleh Isniatun Munawaroh memperoleh hasil bahwa Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan mampu memperbaiki kualitas pembelajaran. Pembelajaran bukan lagi hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan, melainkan mengkondisikan peserta belajar untuk belajar. Pola pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi mengubah peran pengajar dan peserta belajar. Pembelajaran bergeser dari berpusat pada pengajar kepada peserta belajar. Pengajar bukan lagi satu-satunya sumber dalam pembelajaran tetapi hanya sebagai salah satu sumber yang dapat diakses oleh peserta belajar. Begitu juga halnya dengan peserta belajar, dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi peserta belajar bukanlah sebagai peserta yang pasif. Peserta belajar dituntut untuk aktif selama proses pembelajaran sehingga terjadi pembelajaran yang aktif. Hal tersebut mendorong terciptanya kreativitas dan kemandirian dalam belajar. Kreatif dalam memunculkan

dan menciptakan informasi atau pengetahuan baru serta mandiri dalam mencari beragam sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran. Kretaitivas dan kemandirian belajar yang terbentuk dengan diintegrasikannya teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran menjadikan peserta belajar sebagai individu yang mampu bersaing di pasar dunia.

Perbedaan antara jurnal isniatun dengan skripsi ini adalah variabelnya. Di jurnal ini menjelaskan tentang pemanfaatan TIK untuk menumbuhkan Kreativitas Dan Kemandirian Belajar, sedangkan dalam skripsi ini variabelnya yaitu pada pengembangan pembelajaran fikih.

## **6. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas *input*, *process*, dan *output*. Komponen *input* terdiri atas sumber daya pengajar di MTsN Tunggangri ini terutama guru mata pelajaran dan siswa yang bersagkutan, sarana dan prasarana di MTsN Tunggangri. Komponen *process* yang terdiri atas pelaksanaan pemanfaatan komputer dan internet dalam proses pembelajaran yang dilakukan di MTsN Tunggangri ini, monitoring dan evaluasi. Komponen *output* meliputi pemanfaatan komputer dan internet yang maksimal, meliputi: ke evesienan waktu, pembelajaran yang efektif, pembelajaran yang aktif.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka berfikir

