

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.

Hampir ditemukan dalam setiap bidang tersebut ada proses digitalisasi, tidak terlepas dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan agama islam pada bab waris dari yang awalnya dihituug secara manual sekarang sudah mulai beralih kepada yang modern. Karena banyak ditemukan oleh peneliti dalam observasi awal di Madrasah Aliyah Al-Jawami banyak siswa yang kurang paham dengan cara hitung manual sehingga hasilnya tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1). Sedangkan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut dinyatakan “Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional itu, banyak hal yang mesti diperhatikan, di antaranya guru, kurikulum, dan media pembelajaran. Guru merupakan penentu baik buruknya suatu sekolah. Mahyuni mengemukakan bahwa *“To make the school a better place you should get better teacher”* (Ilza Mahyuni, 2007:24). Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 dinyatakan kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Revolusi industri sebagai akibat kemajuan teknologi dan pengetahuan sejak akhir abad ke-19 turut mempengaruhi pendidikan dengan menghasilkan alat-alat yang dapat dipakai untuk pendidikan (Nasution, 1999: 101). Pendidikan hendaknya senantiasa bersikap terbuka terhadap penemuan-penemuan baru dalam bidang teknologi. Sebab jika sistem pendidikan yang tidak mau menyelaraskan diri dengan kemajuan teknologi, maka system pendidikan tentu akan ketinggalan zaman. Sistem pendidikan tentu tidak lagi relevan dan integral dengan kemajuan yang telah diperoleh dunia.

Media pembelajaran atau dalam hal ini aplikasi sebagai sarana perantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, juga akan berfungsi untuk memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dibahas. Ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Menurut Dhanta (2009:32), aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft

word, Microsoft excel, dll. Sedangkan menurut buyens (2001) Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas. Salah satunya yaitu pada bidang pendidikan.

Pada pengertian umumnya, aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. Karena banyaknya kesalahpahaman tentang bagaimana membagi warisan secara benar berdasarkan Al-Quran dan As-Sunnah, menyebabkan umat Islam terjebak dalam praktek pembagian warisan yang kurang benar, bahkan menyimpang dari tuntunan Al-Quran dan As-Sunnah. Begitu juga ditemukan dalam hasil studi pendahuluan di Madrasah Aliyah Al-Jawami bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami bagaimana cara penghitungan waris yang efektif (Hasil wawancara dengan guru fiqih MA Al-Jawami pada bulan Desember). Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan terkait *“Keefektifan Pembelajaran Fiqih Mawaris Melalui Aplikasi i-waris”*

B. Perumusan Masalah Penelitian

Merujuk dari latar belakang masalah yang telah penulis paparkan di atas, dapat diidentifikasi masalah yang muncul, kemudian akan dijelaskan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan aplikasi i-waris pada mata pelajaran Fiqih mawaris di kelas eksperimen XI A Madrasah Aliyah Al-Jawami?

2. Bagaimana keefektifan pembelajaran fiqh mawaris yang menggunakan aplikasi i-waris di kelas eksperimen dan yang tidak menggunakan aplikasi i-waris di kelas kontrol?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Proses penerapan aplikasi i-waris pada mata pelajaran Fiqih mawaris di kelas eksperimen XI A Madrasah Aliyah Al-Jawami.
2. Keefektifan pembelajaran fiqh mawaris yang menggunakan aplikasi i-waris di kelas eksperimen dan yang tidak menggunakan aplikasi i-waris di kelas kontrol.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritik

- a. Keefektifan pembelajarn Fiqih Mawaris dapat tercapai sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- b. Menambah wawasan dan Menambah khazanah keilmuan
- c. Memberi kontribusi terhadap pembelajaran yang berupa penerapan pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik (Student Centered)

2. Praktik

- a. Bagi peserta didik
 - 1) Mempermudah peserta didik menerima materi pembelajaran
 - 2) Aktivitas belajar peserta didik lebih efektif dan efisien

3) Pembelajaran menjadi lebih aktif dengan menggunakan Aplikasi i-waris

b. Bagi guru

1) Meningkatkan potensi guru dalam pembelajaran Fiqih Mawaris dengan menggunakan Aplikasi i-waris

2) Dapat mengidentifikasi permasalahan yang timbul di kelas, sekaligus mencari solusi bagi masalah yang ditemukan

c. Bagi Sekolah

1) Untuk meningkatkan kualitas sekolah

2) Meningkatkan mutu pendidikan

E. Kerangka Pemikiran

Keefektifan merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan. Hal ini sesuai dengan pendapat H. Emerson yang dikutip Soewarno Handyaningrat S. (1994:16) yang menyatakan bahwa *“Keefektifan adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.”*

Dari pendapat di atas mengenai Keefektifan, dapat disimpulkan bahwa Keefektifan adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hidayat (1986) yang menjelaskan bahwa :*“Keefektifan adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan*

waktu) telah tercapai. Di mana makin besar persentase target yang dicapai, makin tinggi Keefektifannya”.

Dalam pendidikan, Keefektifan juga diperlukan. Adapun upaya peningkatan kualitas Pendidikan itu harus lebih banyak dilakukan pengajar dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik. Salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan media secara efektif mempertinggi kualitas yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar (Hujair AH. Sanaky, 2009:1-2). Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas yang dilaksakannya. Untuk memenuhi hal tersebut diatas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga mau belajar karena memang siswalah subyek utama dalam proses belajar (Usman, 2004:21).

Belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia bisa mengembangkan potensi-potensi yang dibawa sejak lahir. Tanpa belajar manusia tidak mungkin dapat memenuhi kebutuhannya tersebut. Kebutuhan belajar dan pembelajaran dapat terjadi dimana-mana, misalnya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kebutuhan manusia akan belajar tidak akan pernah berhenti selama manusia ada di muka bumi ini. Hal itu disebabkan karena dunia dan isinya termasuk manusia ialah makhluk yang selalu berubah.

Sebagai mana diketahui Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang agar dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang

lebih baik. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (Pribadi, 2009:21).

Dalam pendidikan formal untuk mencapai kompetensi sesuai dengan apa yang diharapkan, peserta didik harus mengikuti berbagai macam peraturan dan ketentuan yang dibuat oleh lembaga pendidikan. Diantaranya ialah wajib mengikuti mata pelajaran yang telah ditentukan, baik ilmu agama maupun ilmu umum. Termasuk di madrasah aliyah. Salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik di madrasah aliyah adalah mata pelajaran fiqih, seperti yang kita ketahui bahwa cakupan ilmu fiqih tersebut sangatlah luas. Antara lain seperti sholat, zakat, puasa, haji, waris, dan lain-lain.

Seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang masalah bahwa banyaknya kesalahpahaman tentang bagaimana membagi warisan secara benar berdasarkan Al-Quran dan As-Sunnah, menyebabkan umat Islam terjebak dalam praktek pembagian warisan yang kurang benar, bahkan menyimpang dari tuntunan Al-Quran dan As-Sunnah. Begitu juga ditemukan dalam hasil studi pendahuluan di Madrasah Aliyah Al-Jawami bahwa masih banyak peserta didik yang tidak tertarik pada pembahasan waris ini sekalipun mereka tertarik mereka belum memahami bagaimana cara penghitungan waris yang efektif, sehingga perhitungannya keluar dari perhitungan yang semestinya dalam ajaran islam.

Fiqih termasuk mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa madrasah aliyah maka dari itu penulis tertarik dengan pembahasan fiqih terutama mengenai fiqih faraid atau biasa dikenal dengan ilmu waris. karena pembahasannya memang

cukup rumit dan ilmu waris ini merupakan salah satu pemahaman agama yang berhubungan dengan hitung-menghitung.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, diperlukan seperangkat rencana dalam pembelajaran, seperti yang tertuang dalam Undang- Undang No. 20 tahun 2003 dinyatakan kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Oleh karena itu, seperangkat rencana yang diperlukan salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dan hasil belajar siswa. Agar pembelajaran menjadi lebih baik, aplikasi yang digunakan harus yang efektif, efisien dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu Aplikasi i-waris.

Aplikasi i-waris diciptakan dari adanya kesadaran akan pentingnya pemahaman umat tentang pembagian warisan secara syariat Islam, sebagaimana yang telah dipresentasikan oleh Ustadz, H. Saiful Akib, Lc., MA., pada bulan Ramadhan 1435 H/ Juli 2014. Kemudian dikembangkan ke dalam sebuah wadah konsultasi hukum waris di Mesjid Raya Al-Azhar, Jakarta Timur.

Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan penggunaanya dalam perhitungan pembagian warisan, karena secara otomatis dan pintar menyisihkan ahli waris yang tidak mendapatkan hak pembagian berdasarkan ketentuan syariat Islam (Hijab) tidak hanya itu di dalamnya juga memuat istilah-istilah dalam ilmu waris

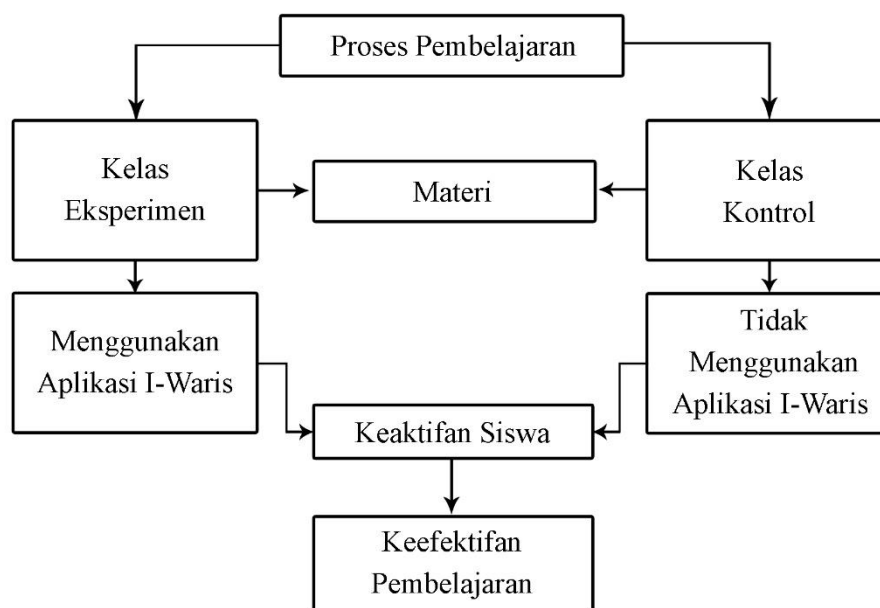
serta penjelasannya, seperti Muwarrits, Warits, Al-tirkah, Al-irts, Al-waratsah, Kalalah, Gharawain, Musytarakah, Ar-radd dan Al-‘aul. Tidak hanya itu aplikasi ini juga memiliki kelebihan-kelebihan dalam penggunaannya terutama dalam keefektifan waktu.

Maka dari itu melihat betapa pentingnya media untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, dalam bukunya Sudjana (2009:35-37) menyebutkan kriteria keberhasilan pembelajaran dari sudut prosesnya (*by process*):

1. Pembelajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru dengan melibatkan siswa secara sistematis, ataukah suatu proses yang bersifat otomatis dari guru disebabkan telah menjadi pekerjaan rutin.
2. Kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesadaran, kesungguhan, dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pembelajaran itu sendiri.
3. Siswa menempuh beberapa kegiatan belajar sebagai akibat penggunaan multi metode dan multi media yang dipakai guru ataukah terbatas kepada satu kegiatan belajar saja.
4. Siswa mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya ataukah ia tidak mengetahui apakah yang ia lakukan itu benar atau salah.
5. Proses pembelajaran dapat melibatkan semua siswa dalam satu kelas tertentu yang aktif belajar.

6. Suasana pembelajaran atau prose belajar-mengajar cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar ataukah Susana yang mencemaskan dan menakutkan.
7. Kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar ataukah kelas yang hampa dan miskin dengan sarana belajar sehingga tidak memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar yang optimal.(Chamalah et al. 2013)

Untuk lebih memperjelas, dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut:



F. Hipotesis

Berdasarkan penyusunan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis alternatif bahwa “Penerapan Aplikasi I-Waris dapat meningkatkan Keefektifan pembelajaran siswa pada mata pelajaran Fiqih Mawaris”

G. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Oban Sobandi (2013) dalam tesis yang berjudul "*Keefektifan pembelajaran berbasis media komputer dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam di sekolah menengah pertama (studi Quasi Eksperimen pada siswa kelas VIII SMP PGRI Dago Pakar Bandung)*". Dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen. Hal tersebut berdasarkan hasil hitungan dengan membandingkan hasil pre test dan post test kelas kontrol dan eksperimen dapat diketahui terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer pada kelas eksperimen dan pembelajaran biasa pada kelas kontrol. Dari perhitungan nilai indeks Gain diperoleh rata-rata 0,27 untuk kelas kontrol dan 0,45 pada kelas eksperimen. Antara kelas kontrol dan eksperimen kedua-duanya mengalami peningkatan hasil belajar, namun kelas kontrol berada pada kategori rendah sedangkan kelas eksperimen berada pada kategori sedang. Dari hal tersebut dapat diketahui adanya perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dan konvensional.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah ruang lingkup dan cakupannya berbeda, peneliti terdahulu lebih kepada hal umum yaitu media komputer sedangkan penelitian ini lebih khusus karena meneliti tentang penggunaan aplikasi I-Waris

2. Wahyudin Sutikno (2010) dalam jurnal yang berjudul "*Keefektifan pembelajaran berbantuan multimedia menggunakan metode inkuiri terbimbing untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa*". Dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar pada siklus dua cukup signifikan karena secara individu siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 13 siswa menjadi 38 siswa pemahaman siswa meningkat dari 60% siswa yang dinyatakan tidak paham pada siklus satu menjadi 5% siswa yang dinyatakan tidak paham pada siklus dua, hasil analisis tanggapan siswa terhadap pengajaran diperoleh rata-rata tanggapan siswa sebelum tindakan sebesar 72,90%. Setelah tindakan ini, nilai rata-rata tanggapan siswa meningkat menjadi 76,81%. Secara keseluruhan nilai yang diperoleh untuk setiap indikator dalam angket mengalami peningkatan. Jadi, penerapan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dengan berbantuan multimedia dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas X 1 SMAN 14 Semarang.

Yang menjadi perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah penelitian terdahulu menggunakan multimedia berbasis metode inkuiri terbimbing untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, sedangkan penelitian ini lebih kepada meneliti tentang penggunaan aplikasi I-Waris pengaruhnya terhadap keefektifan pembelajaran.