

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER (PBK) MODEL TUTORIAL
DALAM MATA PELAJARAN FIQIH

Oleh :

Fini Uyunul Maha

Mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah Univeristas Muhammadiyah Sidoarjo

e-mail : finiuyunul96@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis komputer merupakan solusi metode pembelajaran untuk mengimbangi perkembangan teknologi yang semakin pesat dan sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis komputer adalah pengelolaan pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) komputer.

Kata kunci : pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran fiqih

PENDAHULUAN

Belajar memiliki makna luas, belajar tidak hanya sekedar mengacu pada aktivitas berfikir di otak. Namun belajar merupakan wahana meningkatkan kualitas dan kapasitas manusia guna mewujudkan apa yang diharapkan dan diimpikan yang pada akhirnya secara menyeluruh membentuk peradaban sebuah bangsa. Inovasi dilakukan karena terjadinya beberapa faktor, yaitu faktor yang tak terduga, faktor ketidakselarasan dan faktor kebutuhan proses.¹

Perkembangan teknologi khususnya teknologi komputer telah mendorong perubahan dalam semua sektor kehidupan manusia, hampir sektor kehidupan ini sudah tidak bisa dilepaskan lagi dari keberadaan perangkat komputer, termasuk sektor pendidikan.

Saat ini dikenal sebagai era globalisasi informasi komunikasi (information & communication technology). Dengan bertambahnya zaman semakin zaman semakin ada kemajuan terutama kemajuan di bidang teknologi dan informasi. Kemajuan teknologi informasi dan teknologi yang begitu pesat menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran sehingga menyebabkan pergeseran orientasi belajar dari *outside-guided* menjadi *self-guided* dan dari *knowledge-as-possession* menjadi *knowledge-as-construction*.²

¹ Nurdyansyah. N. dan Andiek Widodo. inovasi teknologi pembelajaran (Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2015), 26.

² Dwi Priyanto, “ pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer”, Insania, 1 (April, 2009), 1.

Pengertian teknologi pendidikan atau teknologi pengajaran secara umum dapat diartikan sebagai penerapan teknologi, khususnya teknologi komunikasi dan informasi untuk kegiatan pengajaran atau pendidikan.³

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik.⁴ Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan di tempat yang nyaman dan aman. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual. Artinya proses belajar terjadi sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyebabkan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau yang sering disebut Komputer (*Information and communication technology*). TIK melibatkan berbagai aspek teknologi, rekayasa dan teknik pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaannya.⁵ Pendidikan sebagai salah satu aspek kehidupan manusia juga ikut merasakan manfaat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam dunia pendidikan, Komputer juga dapat dimanfaatkan untuk memudahkan proses pencapaian tujuan pendidikan. Komputer atau TIK dapat dimanfaatkan salah satunya sebagai alat bantu pembelajaran. Bahkan lebih lanjut, suatu pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat dilakukan dengan berbasis komputer.⁶

PEMBAHASAN

Pengertian “Pembelajaran Berbasis Komputer” (*Computer-Based Instructional/CBI*) menurut Heinich adalah suatu pembelajaran yang dalam pembelajarannya menggunakan sistem komputer, dimana dalam menyampaikann suatu materi sudah di programkan langsung dalam komputer kepada pengguna.⁷

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan berdasarkan aturan instruksi berbasis komputer, yang terkenal dengan sebutan “Computer-Based Instruction Software”. Instruksi dalam bidang pendidikan yang berbasis komputer membawa perubahan yang sangat cepat, dan ruang lingkup bidang perangkat lunaknya yang bervariasi.

³ Danim Sudarwan, media komunikasi pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), 6.

⁴ Abdul majid, pembelajaran tematik terpadu, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 15.

⁵ Nurdyansyah. N. dan Andiek Widodo. Manajemen sekolah berbasis ICT (Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2015),97.

⁶ Deni Hardianto, “Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer”, 3.

⁷ Dwi Priyanto, “ pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer”, Insania, 1 (April, 2009), 3.

Miller dalam Par Brogan mengungkapkan beberapa keuntungan potensial dan instruksi antara lain : 1) reduced learning, 2) reduced cost, 3) instructional consistency, 4) more privacy, 5) guided mastery of learning, 6) increased retention, 7) improved safety, 8) increased motivation, 9) multiple access, 10) increased engagement, 11) personalized feedback.

Sementara itu jewit dalam Pat Brogan menyatakan bahwa banyak penelitian mendemonstrasikan atau menggunakan instruksi berbasis komputer dapat mengefektifkan biaya, namun hanya sedikit instruksi yang berbasis personal yang dapat meningkatkan keluaran berupa balikan (feedback) dan motivasi dari siswa.

Lebih jauh, Pat Brogan mengemukakan tentang keuntungan yang diperoleh sistem belajar-mengajar yang terintegrasi secara online, sebagai berikut. Sistem belajar-mengajar secara *online* akan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan dan merencanakan kompetensi apa yang akan mereka kembangkan. Lebih lanjut, dikatakan bahwa keuntungan yang disediakan dari lingkungan belajar-mengajar terintegrasi adalah ekstensif: berjalan cepat, tantangan dan kepuasan siswa meningkat, fleksibel dalam penyebaran materi pelajaran, instruksi menjadi lebih personal berdasarkan pada tingkat pembebanan, dan efektivitas biaya meningkat bagi suatu institusi. Dengan sistem belajar *online*, institusi dapat menciptakan kampus maya, yakni siswa, guru dan yang lainnya dapat berkolaborasi.⁸

Istilah pembelajaran berbasis komputer pada umumnya menunjuk pada semua software pendidikan yang diakses dalam komputer dimana pengguna dapat menggunakan alat tersebut dalam berinteraksi. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pembelajaran kepada si pembelajar, baik berupa konsep, informasi maupun latihan-latihan soal dan pembelajar dapat melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dalam suatu pembelajaran berbasis komputer/CBI, komputer digunakan secara integral dalam suatu proses pembelajaran, di mana dalam kegiatan pembelajaran tersebut terjadi interaksi dua arah antara pembelajar dengan komputer. Penggunaan komputer tersebut diarahkan sebagai “sarana atau media belajar” yang dapat membantu tugas pengajar dalam menanamkan suatu konsep kepada pembelajar serta melatih dalam meningkatkan keterampilan yang dikehendaki.

⁸ I Nyoman Putu Suwindra, ” penerapan model pembelajaran fisika interaktif berbasis web di kelas I SMU negeri 1 singaraja, 89.

Dengan kelebihanannya, computer mempunyai kemampuan untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pengajar.⁹

Pemanfaatan perangkat komputer juga sering diidentikkan dengan penggunaan jaringan situs internet, namun sebetulnya komputer tidak terbatas pada perangkat komputer dan internet melainkan juga meliputi media informasi seperti televisi, radio, multimedia player, handphone dan beragam piranti komputer lainnya. Media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis komputer dapat berupa : 1) Internet, 2) E-mail, 3) Jaringan, 4) desktop publishing, 5) digital scanner, 6) digital camera, 7) software pembelajaran, 8) CD-ROM sumber informasi, 9) pengolah data, 10) video conference, 11) pengolah kata, 12) sumber informasi online.¹⁰

Pembelajaran berbasis komputer tentunya akan banyak terfokus pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis komputer tidak semudah membalikkan telapak tangan. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Selain itu agar penggunaan media tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.

Agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran, maka dalam menerapkan pembelajaran berbasis KOMPUTER juga perlu memperhatikan beberapa prinsip. Prinsip-prinsip tersebut menurut Kwarta Adimphrana adalah sebagai berikut:¹¹

1. Aktif: memungkinkan siswa dapat terlibat aktif oleh adanya proses belajar yang menarik dan bermakna.
2. Konstruktif: memungkinkan siswa dapat menggabungkan ide-ide baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keinginan tujuan dan keraguan yang selama ini ada dalam benaknya.

⁹ Dwi Priyanto, “ pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer”, *Insania*, 1 (April, 2009), 3.

¹⁰ Deni Hardianto, “Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer”, 3-4.

¹¹ *Ibid*, 4-5.

3. Kolaboratif: memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau komunitas yang saling bekerjasama, berbagi ide, saran atau pengalaman, menasehati dan memberi masukan untuk sesama anggota kelompoknya.
4. Antusiasitik: memungkinkan siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
5. Dialogis: memungkinkan proses belajar secara inherent merupakan suatu proses sosial dan dialogis dimana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut baik di dalam maupun luar sekolah.
6. Kontekstual: memungkinkan situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna (real-world) melalui pendekatan ”problem-based atau case-based learning”
7. Reflektif: memungkinkan siswa dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merenungkan apa yang telah dipelajarinya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.
8. Multisensory: memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar (multisensory), baik audio, visual, maupun kinestetik.
9. High order thinking skills training: memungkinkan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (seperti problem solving, pengambilan keputusan, dll.) serta secara tidak langsung juga meningkatkan komputer & media literacy.

Arti Fiqih menurut istilah Fiqih ialah ilmu untuk mengetahui hukum-hukum syara' yang pada perbuatan anggota, diambil dari dalil-dalilnya yang tafshili (terinci).² Sejalan dengan Sulaiman Rasyid, Fiqih adalah ilmu tentang hukum Islam yang disimpulkan dengan jalan rasio berdasarkan dengan alasan-alasannya.³ Yaitu ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara' yang diperoleh dari dalil-dalil yang tafsili.

Selain rumusan di atas, Fiqih bisa diartikan sebagai ilmu yang berusaha memahami hukum-hukum yang terdapat di dalam Al-Qur'an dan sunnah Nabi Muhammad untuk diterapkan pada perbuatan manusia yang telah dewasa yang sehat akalnya yang berkewajiban melaksanakan hukum islam.¹²

¹² Isnaini maulida rahmawati, "pengembangan buku ajar fiqih model komik anak pada materi bersuci untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I MI Darussalam sugihwaras candi sidoarjo", (skripsi S-1, Fakultas Agama Islam, 2017), 1.

KESIMPULAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan di tempat yang nyaman dan aman. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual. Artinya proses belajar terjadi sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya.

Istilah pembelajaran berbasis komputer pada umumnya menunjuk pada semua software pendidikan yang diakses dalam komputer dimana pengguna dapat menggunakan alat tersebut dalam berinteraksi. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pembelajaran kepada si pembelajar, baik berupa konsep, informasi maupun latihan-latihan soal dan pembelajar dapat melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.

Nurdyansyah, N, Andiek Widodo. “Inovasi Teknologi Pembelajaran”, Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2015.

Nurdyansyah. N. dan Andiek Widodo. “Manajemen Sekolah Berbasis ICT”, Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2015.

Priyanto, Dwi. “ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer”, Insania 1. 2009.

Rahmawati, Isnaini maulida. “Pengembangan Buku Ajar Fiqih Model Komik Anak Pada Materi Bersuci Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I MI Darussalam Sugihwaras Candi Sidoarjo”, (skripsi S-1, Fakultas Agama islam.

Sudarwan, Danim. *media komunikasi pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Suwindra, I Nyoman Putu. ” Penerapan Model Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Web Di Kelas I SMU Negeri 1 Singaraja.