

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card*

###### a. Pengertian penggunaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata Penggunaan berasal dari kata “guna” yang diartikan sebagai proses, cara pembuatan memakai sesuatu, pemakaian.<sup>1</sup> Penggunaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah memakai media pembelajaran *flash card* pada proses pembelajaran Fiqih kelas III MI I’atul Khoir Mantingan.

###### b. Pengertian media pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Mengenai batasan media Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Arsyad mengemukakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>2</sup>

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2012) “media adalah

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2014).hlm 122.

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm. 2

segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.<sup>3</sup> Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dari definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Sedangkan pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>4</sup> Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.<sup>5</sup> Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Cet. X, ( Jakarta: Ciputat Pers, 2011), hlm. 11

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, cet.12, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 57

<sup>5</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2014). hlm 117.

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit*, hlm. 3

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

### c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Beberapa jenis media yang digunakan dalam proses belajar mengajar :

#### 1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan suatu ide dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka dan berbagai simbol atau gambar. Media ini berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan.

Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta yang cepat di lupakan jika tidak divisualisasikan. Selain itu media grafis juga sederhana dalam pembuatannya dan harganya juga terjangkau.<sup>7</sup>

Adapun jenis-jenis media grafis adalah :

#### a) Diagram

Diagram merupakan suatu gambar sederhana yang dirancang untuk melihat hubungan timbal balik melalui garis-

---

<sup>7</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Jogjakarta: Diva Press), 2011, hlm. 61

garis. Diagram lebih sulit dibaca daripada bagan, karena diagram hanya berupa sebuah garis-garis, sedangkan bagan biasanya berupa garis-garis dan simbol.<sup>8</sup>

b) Poster

Suatu gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar, kata-kata dengan tujuan menarik perhatian dan mengkomunikasikan pesan secara singkat. Dalam proses pembelajaran, poster digunakan untuk mengenalkan suatu topik atau materi baru.

c) Karikatur

Suatu gambar yang mana bentuknya disederhanakan dan biasanya berisi sindiran. Gambar yang berupa karikatur ini dapat digunakan sebagai media komunikasi untuk semua tingkatan sosial, mulai dari orang-orang yang tidak bersekolah sampai pada orang yang berpendidikan tinggi. Disamping bentuknya menarik, karikatur juga dapat mengikat perhatian orang dan memperjelas ide serta informasi.

2) Media Proyeksi Diam

a) OHP (*Overhead Projector*)

OHP adalah salah satu jenis alat yang digunakan untuk memproyeksikan objek yang tembus cahaya ke permukaan layar. Alat ini digunakan oleh pengajar sebagai ganti dari

---

<sup>8</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatan*, (Bandung : Sinar Baru Al Gensindo), 2013, hlm. 33

papan tulis. Salah satu dari kelebihan OHP adalah seorang guru dapat mempersiapkan materi pelajaran sebelumnya sehingga jam mengajar dapat dimanfaatkan seefisien mungkin.

b) Slide

Slide merupakan suatu gambar transparan dalam bentuk kecil yang bersifat individual, dalam arti dipertunjukkan satu persatu.<sup>9</sup>

c) Film Strip

Film strip merupakan satu rol film transparan 35 mm, yang berisi serangkaian gambar mati yang saling berkaitan. Film ini ditunjukkan melalui pesawat proyektor yang dipantulkan pada sebuah layar.<sup>10</sup>

3) Media Audio

Media audio adalah media yang mana bentuk sarana penyampaiannya, pembawa, dan pengantar pesannya ditangkap melalui indera pendengar. Macam-macam media audio :

a) Radio

Radio merupakan media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar. Penggunaan radio di dalam kelas membutuhkan pengondisian waktu dan siaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

---

<sup>9</sup> *Ibid*, hlm. 32

<sup>10</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka), 2012, hlm. 34

b) CD (*Compact Disk*)

Media perekam yang menggunakan pita magnetic dalam bentuk kaset ataupun menggunakan compact disk yang hanya menghasilkan audio tanpa adanya gambar. Kelebihan dari media ini adalah dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan siswa.<sup>11</sup>

4) Media Audio Visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Artinya media ini didapatkan dari hasil penggabungan antara audio dan visual. Oleh karena itu, media tersebut tidak hanya mengandalkan indera pendengar, tetapi juga indera penglihatan. Macam-macam media audiovisual:

a) Televisi

Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audio visual dan gerak. Media ini merupakan media audiovisual yang mana penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun, kemudian pesan tersebut diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Dina Indriana, *Op.Cit*, hlm. 89-90

<sup>12</sup> M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo), 2012, hlm. 45

b) Film

Film merupakan media audiovisual yang mana dari media tersebut dapat meluncur serangkaian gambar dan secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan gerak.<sup>13</sup>

**d. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran**

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesen atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian informasi akan lebih cepat dan mudah untuk diproses oleh peserta didik tanpa harus melalui proses panjang yang akan menjadikannya jenuh, apalagi dalam proses pembelajaran bahasa, dimana peserta didik dibekali keterampilan dengan cara berlatih secara kontinyu untuk memperoleh keterampilan tersebut. Padahal berlatih secara kontinyu adalah hal yang membosankan, sehingga kehadiran media sangat diperlukan.

**e. Kegunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar**

Secara umum, sebagaimana disebutkan oleh Arif (1996), media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

---

<sup>13</sup> *Ibid*, hlm. 78

- 1) Memperjelas penyajian agar tidak terlalu bersifat *verbalistik* (dalam bentuk kata tertulis atau lisan)
- 2) Mengatasi keterbatasan runag, waktu, dan daya indera.
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :
  - a) Menimbulkan gairah/semangat belajar.
  - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c) Memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.
  - d) Memudahkan untuk menggali informasi yang dibutuhkan.

Demikian kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat urgen sekali untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.<sup>14</sup>

#### **f. Pengertian *Flash Card***

Flash card adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi dengan katakata dalam bentuk kartu yang dikenalkan oleh Glenn Doman. Metode pembelajaran Glenn Doman dilakukan secara bertahap dengan menggunakan alat media flash card yang merupakan kata yang ditulis pada karton putih dengan ukuran huruf 10 x 12,5 cm,

---

<sup>14</sup> Umi Mahmudah, Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, cet.2, (Malang: UIN-Maliki Press), 2016, hlm. 98-101

huruf ditulis dengan warna merah huruf kapital. Dini Indriana juga mengungkapkan bahwa “*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 X 30 cm”.<sup>15</sup>

*Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm yang merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang terdapat di bagian belakangnya.<sup>16</sup>

Dalam definisi yang lain *flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Gambar-gambar pada flash card dikelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Tujuan dari metode ini adalah untuk melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat.<sup>17</sup>

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang

---

<sup>15</sup> Minanur Rohman, *Peran Glenn Doman Sebagai Metode Pembelajaran Membaca Pada Anak yang Mengalami Cedera Otak*, Cet. II. (Jakarta: Gramedia, 2010), hlm. 19-20.

<sup>16</sup> Tim Repository UPI, *Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak dan Media Flash Card*, Cet. V, (Jakarta: Gramedia, 2014), hlm. 14

<sup>17</sup> Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Cet. II, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 108.

membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Flashcard biasanya berukuran 10 X 12,5 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Dari definisi-definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flash card adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan peserta didik tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik.

#### **g. Karakteristik dan macam-macam media *flash card***

Media pembelajaran *flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Flashcard berupa kartu bergambar yang efektif.
- 2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- 4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- 5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Macam-macam *flash card* misalnya: *flash card* membaca, *flash card* berhitung, *flash card* binatang, dan lain-lain.<sup>18</sup>

#### **h. Fungsi media pembelajaran *flash card***

Adapun fungsi media pembelajaran *flash card* antara lain:

- 1) Memperkenalkan dan memantapkan peserta didik tentang konsep yang dipelajari.
- 2) Menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik.
- 3) Memberikan variasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.
- 5) Peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar.
- 6) Merangsang peserta didik untuk memberikan respon.
- 7) Melatih peserta didik untuk memperkenalkan kosakata baru dan informasi baru.
- 8) Bisa menciptakan memory games, review quizzes (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebakan).<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Rudi Susilana dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2012), hlm. 95

<sup>19</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Op.Cit*, hlm. 34

**i. Kelebihan media pembelajaran *flash card***

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *flash card* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; dan (d) menyenangkan.<sup>20</sup>

**2. Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran**

Menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media flashcard sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan:
  - a. letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa
  - b. siapkan siswa yang akan berlomba
  - c. guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah

---

<sup>20</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Op.Cit*, hlm. 95

- d. setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start
- e. siswa menjelaskan isi kartu tersebut.<sup>21</sup>

Penggunaan media pembelajaran khususnya media flash card mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut :

- a. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antar peserta didik dengan lingkungan.
- b. Media menghasilkan keseragaman penghayatan, pengamatan yang dilakukan peserta didik dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik terutama media gambar.
- d. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- e. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- f. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada sesuatu yang abstrak.<sup>22</sup>

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran khususnya media flash card, lebih penting lagi kalau media pembelajaran tersebut digunakan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran yang akan disajikan.

---

<sup>21</sup> Dina Indriana, *Op. Cit*, hlm. 138

<sup>22</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Op.Cit*, hlm. 15

### 3. Mata Pelajaran Fiqih kelas III

Fiqih adalah ilmu tentang hukum Islam.<sup>23</sup> Fiqih secara etimologi berarti pemahaman yang mendalam dan membutuhkan pengerahan potensi akal. Sedangkan secara terminologi, fiqih merupakan bagian dari syari'ah Islamiyah yaitu pengetahuan tentang hukum syari'ah Islamiyah yang berkaitan dengan perbuatan manusia yang telah dewasa dan berakal sehat (mukallaf).<sup>24</sup>

Dalam definisi lain, fiqih adalah ilmu tentang hukum-hukum syar'i yang bersifat amaliah yang digali dan ditemukan dengan dalil-dalil yang tafsili.<sup>25</sup> Sedangkan definisi yang dikemukakan Ibnu as-Subki ialah pengetahuan tentang hukum-hukum syara' yang berkaitan dengan perbuatan manusia yang diusahakan dari dalil-dalil syara' yang spesifik.<sup>26</sup> Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa, hakikat fiqh adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang hukum-hukum syara' yang berkaitan dengan perbuatan dan ucapan seseorang yang diambil dari dalildalil yang jelas, yaitu berdasarkan Al Quran dan As Sunnah.

Objek kajian fiqh adalah hukum yang berhubungan dengan perbuatan manusia beserta dalil-dalilnya yang terinci.<sup>27</sup> Objek pembahasan dalam fiqh adalah perbuatan mukallaf ditinjau dari segi

<sup>23</sup> M. Andre Martin dan F.V. Baskharra, *Kamus Bahasa Indonesia Millenium*, (Surabaya: Karina, 2012), hlm. 173

<sup>24</sup> Prof. Dr. Rachmat Syafei, MA., *Ilmu Ushul Fiqih*, cet.5, (Surabaya: Pustaka Setia, 2015), hlm. 18

<sup>25</sup> Prof. Dr. H. Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh*, cet.7 , (Jakarta: Prenada Media, 2014), hlm. 1

<sup>26</sup> Abdur Rahman Dahlan, *Ushul Fiqh*, cet.2, (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2011), hlm.6

<sup>27</sup> Mardani, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 7

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>28</sup> Dapat disimpulkan bahwa, objek kajian fiqh dapat diartikan segala sesuatu yang menjadi sasaran syara', yang pada kenyataannya tersusun dari dua bagian. Yang pertama, hukum-hukum syara' amaliah dan kedua, dalil-dalil tafshiliyah (yang jelas) mengenai hukum itu.

Tujuan dari fiqh adalah menerapkan hukum-hukum syari'at terhadap perbuatan dan ucapan manusia. Karena itu, ilmu fiqh 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.

Yang menjadi dasar dan pendorong bagi umat islam untuk mempelajari fiqh 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 bertafaquh baik dalam bidang aqid dan akhlaq maupun dalam bidang dan muamalat.

---

<sup>28</sup> Abdul Wahab Khalaf, *Ilmu Ushul Fiqih*, cet. 7 (Semarang: Dina Utama, 2010), hlm. 2

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

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

Ruang lingkup ilmu fiqh, meliputi berbagai bidang di dalam hukum-hukum syara', antara lain:<sup>29</sup>

a. Ibadah

Dalam bab ini dibicarakan dan dibahas masalah masalah yang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan berikut ini:

- 1) Thaharah (bersuci);
- 2) Ibadah (sembahyang);
- 3) Shiyam (puasa);
- 4) Zakat;
- 5) Zakat Fithrah;
- 6) Haji;
- 7) Janazah (penyelenggaraan jenazah);

---

<sup>29</sup> Abdurrahman Muslim, 2016, *Makalah tentang Fiqh*. Lihat di <http://www.muslimgado.blogspot.com/2016/11/makalah-tentang-fikihpengertianruang.html>. Diakses pada 25 Februari 2019

- 8) Jihad (perjuangan);
- 9) Nadzar;
- 10) Udhiyah (kurban);
- 11) Zabihah (penyembelihan);
- 12) Shayid (perburuan);
- 13) 'Aqiqah;
- 14) Makanan dan minuman.

b. Ahwalusy Syakhshiyah

Dalam bab ini dibicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan pribadi (perorangan), kekeluargaan, harta warisan, yang meliputi persoalan:

- 1) Nikah;
- 2) Khithbah (melamar);
- 3) Mu'asyarah (bergaul);
- 4) Nafaqah;
- 5) Talak;
- 6) Khulu';
- 7) Fasakh;
- 8) Li'an;
- 9) Zhihar;
- 10) Ila';
- 11) 'Iddah;
- 12) Rujuk;
- 13) Radla'ah;
- 14) Hadlanah;
- 15) Wasiat;

- 16) Warisan;
- 17) Hajru; dan
- 18) Perwalian.

c. Muamalah Madaniyah

Biasanya disebut muamalah saja. Dalam bab ini dibicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan harta kekayaan, harta milik, harta kebutuhan, cara mendapatkan dan menggunakan, yang meliputi masalah:

- 1) Buyu' (jual-beli);
- 2) Khiyar;
- 3) Riba (renten);
- 4) Sewa-menyewa;
- 5) Hutang-piutang;
- 6) Gadai;
- 7) Syuf'ah;
- 8) Tasharruf;
- 9) Salam (pesanan);
- 10) Jaminan (borg);
- 11) Mudlarabah dan Muzara'ah;
- 12) Pinjam-meminjam;
- 13) Hiwalah;
- 14) Syarikah;
- 15) Wadi'ah;
- 16) Luqathah;
- 17) Ghasab;
- 18) Qismah;

- 19) Hibah dan Hadiah;
- 20) Kafalah;
- 21) Waqaf;
- 22) Perwalian;
- 23) Kitabah; dan
- 24) Tadbir.

d. Muamalah Maliyah

Kadang-kadang disebut *Baitul mal* saja. Dalam bab ini dibicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan harta kekayaan milik bersama, baik masyarakat kecil atau besar seperti negara (perbendaharaan negara = baitul mal).

Pembahasan di sini meliputi:

- 1) Status milik bersama baitul mal;
- 2) Sumber baitul mal;
- 3) Cara pengelolaan baitul mal;
- 4) Macam-macam kekayaan atau materi baitul mal;
- 5) Obyek dan cara penggunaan kekayaan baitul mal;
- 6) Kepengurusan baitul maal; dan lain-lain.

e. Jinayah dan 'Uqubah (pelanggaran dan hukuman)

Biasanya dalam kitab-kitab fiqh ada yang menyebut jinayah saja. Dalam bab ini di bicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan pelanggaran, kejahatan, pembalasan, denda, hukuman dan sebagainya. Pembahasan ini meliputi:

- 1) Pelanggaran;
- 2) Kejahatan;
- 3) Qishash (pembalasan);
- 4) Diyat (denda);
- 5) Hukuman pelanggaran dan kejahatan;
- 6) Hukum melukai/mencederai;
- 7) Hukum pembunuhan;
- 8) Hukum murtad;
- 9) Hukum zina;
- 10) Hukuman Qazaf;
- 11) Hukuman pencuri;
- 12) Hukuman perampok;
- 13) Hukuman peminum arak;
- 14) Ta'zir;
- 15) Membela diri;
- 16) Peperangan;
- 17) Pemberontakan;
- 18) Harta rampasan perang;
- 19) Jizyah;
- 20) Berlomba dan melontar.

f. Murafa'ah atau Mukhashamah

Dalam bab ini dibicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan peradilan dan pengadilan. Pembahasan pada bab ini meliputi:

- 1) Peradilan dan pendidikan;
- 2) Hakim dan Qadi;

- 3) Gugatan;
- 4) Pembuktian dakwaan;
- 5) Saksi;
- 6) Sumnpah dan lain-lain.

g. Ahkamud Dusturiyyah

Dalam bab ini dibicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan ketatanegaraan.

Pembahasan ini meliputi:

- 1) Kepala negara dan Waliyul amri;
- 2) Syarat menjadi kepala negara dan Waliyul amri;
- 3) Hak dan kewajiban Waliyul amri;
- 4) Hak dan kewajiban rakyat;
- 5) Musyawarah dan demokrasi;
- 6) Batas-batas toleransi dan persamaan; dan lain-lain

h. Ahkamud Dualiyah (hukum internasional)

Dalam bab ini dibicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok masalah hubungan internasional. Pembicaraan pada bab ini meliputi:

- 1) Hubungan antar negara, sama-sama Islam, atau Islam dan non-Islam, baik ketika damai atau dalam situasi perang;
- 2) Ketentuan untuk orang dan damai;
- 3) Penyerbuan;
- 4) Masalah tawanan;
- 5) Upeti, Pajak, rampasan;

- 6) Perjanjian dan pernyataan bersama;
- 7) Perlindungan;
- 8) Ahlul 'ahdi, ahluz zimmi, ahlul harb; dan
- 9) Darul Islam, darul harb, darul mustakman.

Mata pelajaran Fiqih dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah adalah salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi Fiqih Ibadah dan Fiqih Mu'amalah. Ruang lingkup Fiqih meliputi Fiqih ibadah, thaharah, shalat, zakat, puasa, haji dan umrah.

Mata pelajaran Fiqih merupakan mata pelajaran yang membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli maupun dalil aqli, serta melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar. Ruang lingkup hukum Fiqih meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara:

- a. Hubungan manusia dengan Allah SWT
- b. Hubungan manusia dengan manusia
- c. Hubungan manusia dengan alam lingkungan

Adapun yang diambil dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Fiqih kelas III semester gasal tahun ajaran 2018/2019 MI I'anatul Khoir

Mantingan Tahunan Jepara. Adapun materi Fiqih yang terdapat dalam semester gasal meliputi:<sup>30</sup>

- a. Shalat sunnah rawatib
- b. Shalat jama' dan qashar
- c. Tayamum
- d. Ketentuan shalat bagi orang sakit.

#### **4. Media Pembelajaran *Flash Card* pada Mata pelajaran Fiqih Kelas III**

Setiap pembelajaran tentu mempunyai cara penyampaian yang berbeda-beda, begitu pula dengan media yang dipilih untuk pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada mata pelajaran Fiqih kelas III terdapat materi tayammum. Pada materi ini, peserta didik diajarkan untuk mengetahui pengertian tayammum, fungsi tayammum dan tata cara tayammum. Selain mengetahui materi tayammum, peserta didik juga diajarkan bagaimana praktik tayammum.

Adapun di Madrasah Ibtidaiyah I'atul Khoir Mantingan, guru pengampu mata pelajaran Fiqih kelas III sudah menerapkan media pembelajaran *flash card* pada materi tayammum. Meskipun penerapan media pembelajaran *flash card* tersebut belum bisa dikatakan sempurna, akan tetapi media tersebut sudah membantu terlaksananya pembelajaran Fiqih kelas III di Madrasah Ibtidaiyah I'atul Khoir Mantingan.

---

<sup>30</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Siswa Fiqih, Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2016), hlm. v-vi

Media pembelajaran *flash card* sangat cocok diterapkan bagi peserta SD/MI. Media pembelajaran *flash card* merupakan salah satu contoh dari media visual atau media gambar. Dilihat dari fungsinya, media visual memiliki beberapa fungsi yaitu meningkatkan rasa senang peserta didik ketika membaca teks yang bergambar, meningkatkan pemahaman informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat sehingga dapat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks. Dari beberapa fungsi tersebut dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran *flash card* digunakan pada mata pelajaran Fiqih dengan maksud membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik lebih mudah untuk menerima dan memahaminya.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Kajian pustaka merupakan penelusuran pustaka yang berupa buku, hasil penelitian, karya ilmiah, ataupun sumber lain yang digunakan peneliti sebagai rujukan atau perbandingan terhadap penelitian yang peneliti lakukan. Kajian pustaka berkaitan dengan kerangka teoritik dan referensi lain tentang objek penelitian, serta sebagai dasar dalam mencari data yang diperlukan.

Adapun karya ilmiah yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Miftakhul Falah Islami yang berjudul “Implementasi Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VB SD Muhammadiyah Pakel Program

Plus Umbulharjo Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dalam proses pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Arab kelas VB SD Muhammadiyah Pakel Program Plus Umbulharjo Yogyakarta yang terjadi dalam dua siklus.<sup>31</sup>

2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Siti Fatimah yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas II di MI Ma’arif Sendang Kulon Progo”. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang meliputi delapan tahap yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, tahap revisi produk dan tahap uji coba pemakaian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *flash card* layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas II.<sup>32</sup>
3. Penelitian Tesis yang dilakukan oleh Hanisan yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar (*Flash Card*) Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas VII SMP

---

<sup>31</sup> Miftakhul Falah Islami, “Implementasi Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VB SD Muhammadiyah Pakel Program Plus Umbulharjo Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013” *Skripsi*, (Yogyakarta: Program S1 UIN Sunan Kalijaga, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2013), hlm. x

<sup>32</sup> Siti Fatimah, “Pengembangan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas II di MI Ma’arif Sendang Kulon Progo” *Skripsi*, (Yogyakarta: Program S1 UIN Sunan Kalijaga, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2014), hlm. viii

Muhammadiyah Parepare”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *quasi experiment* dengan rancangan penelitian menggunakan *pre-test* dan *post-test control group design* yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* efektif terhadap pengenalan kosakata bahasa Arab pada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Parepare.<sup>33</sup>

4. Artikel jurnal ilmiah yang ditulis oleh Lailatul Maghfiroh yang berjudul “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas III di SDN Denanyar II Jombang.<sup>34</sup>
5. Artikel jurnal ilmiah yang ditulis oleh Empit Hotimah yang berjudul “Penggunaan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahap-tahap sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil

---

<sup>33</sup> Hanisan, “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar (*Flash Card*) Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah Parepare” *Tesis*, (Makassar: Program Pascasarjana UIN Alauddin Makassar, 2016), hlm. xvi

<sup>34</sup>Lailatul Maghfiroh, “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” *Jurnal Ilmiah*, (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 1; No.2; 2013), hlm. 12

penelitian ini menunjukkan bahwa untuk pelaksanaan tindakan pertama pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal. Adapun pada siklus II mengalami peningkatan dengan ketuntasan belajar sekitar 100%.<sup>35</sup>

6. Ulin Nuha, dalam bukunya yang berjudul: “Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab”. Dalam pembelajaran bahasa Arab beliau juga menggunakan media *flash card* untuk membangkitkan respon otak kanan, yaitu dengan cara mengendalikan pikiran bawah sadar, emosi, kreatif pada peserta didik.<sup>36</sup>
7. Saepuddin, dalam bukunya yang berjudul: “Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab”. Dalam teknik pembelajaran keterampilan berbahasa Arab dilakukan dengan menggunakan media gambar dimana peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana berdasarkan gambar.<sup>37</sup>

Dari ketujuh kajian pustaka di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya terdapat pada variable penelitian yaitu meneliti media pembelajaran *flash card*. Adapun perbedaannya adalah jenis pendekatan penelitian yang digunakan, tempat dan waktu penelitian, dan jenis karya ilmiahnya. Penelitian skripsi yang akan peneliti lakukan menggunakan jenis pendekatan kualitatif (*Field Research*), bertempat di MI I’anatul Khoir Mantingan tahun pelajaran 2018/2019.

---

<sup>35</sup> Empit Hotimah, “Penggunaan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut”, *Jurnal Ilmiah*, (Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol. 04; No. 01; 2010), hlm. 10

<sup>36</sup> Ulin Nuha, “Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab”, Cet.1, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 303

<sup>37</sup> Saepuddin, “Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab”, Cet.1, (Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2012), hlm. 57

### C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, maka akan dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran *flash card*?
2. Apa fungsi media pembelajaran *flash card*?
3. Bagaimana teknis penggunaan media pembelajaran *flash card* pada mata pelajaran Fiqih kelas III MI I'anatul Khoir Mantingan Tahunan Jepara tahun 2018/2019?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *flash card*?
5. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *flash card*?
6. Apa saja kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *flash card*?
7. Apa saja kekurangan dari penggunaan media pembelajaran *flash card*?