

Media Pembelajaran Ilmu Fiqih Menggunakan Metode Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Santri

Siddiq Umary

Pondok Pesantren Al-Qur'an Jami'atul Qurro' Palembang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Nov 20th, 2022

Revised Jan 25th, 2023

Accepted Feb 10th, 2023

Corresponding Author:

Siddiq Umary

Pondok Pesantren Al-Qur'an
Jami'atul Qurro' Palembang,
Indonesia

Abstrak

Teknologi pada masa kini berkembang sangat pesat, sehingga metode pembelajaran konvensional dapat di hybrid dengan metode pembelajaran berbasis teknologi. Proses pembelajaran ilmu fiqih pada Pondok Pesantren Jami'atul Qurro' Palembang masih menggunakan metode konvensional, yaitu proses belajar mengajar antara Santri dan Ustadz hanya dilakukan melalui pertemuan di dalam kelas. Oleh sebab itu, untuk dapat membantu para pengajar dalam mendistribusikan bahan ajar mereka agar lebih interaktif dan infomatif, tanpa harus berada di kelas serta untuk meningkatkan minat belajar Santri digunakanlah Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Fiqih berbasis *Metode Contextual Teaching and Learning* (CTL). Dengan media pembelajaran ini diharapkan mampu memudahkan Santri untuk mengulangi materi yang telah dijelaskan oleh Ustadz dimanapun dan kapanpun, sehingga dapat meningkatkan minat belajar Santri pada Pondok Pesantren Jami'atul Qurro' Palembang.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Minat belajar santri, Contextual teaching and learning

Abstract

Today's technology is developing very rapidly so that conventional learning methods can be hybrid with technology-based learning methods. The process of learning jurisprudence at the Jami'atul Qurro' Islamic Boarding School in Palembang still uses conventional methods, namely the teaching and learning process between Santri and Ustadz is only carried out through meetings in the classroom. Therefore, to be able to help teachers distribute their teaching materials to make them more interactive and informative, without having to be in class and to increase students' interest in learning, a Fiqh Science Learning Media Application based on the Contextual Teaching and Learning (CTL) Method is used. With this learning media, it is hoped that it will make it easier for students to repeat the material explained by Ustadz wherever and whenever so that it can increase students' interest in learning at the Jami'atul Qurro' Palembang Islamic Boarding School.

Keywords: Learning media, Students' interest in learning, Contextual teaching and learning

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. PENDAHULUAN

Salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan oleh Ustadz adalah model pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara Ustadz dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Proses pembelajaran ilmu fiqih pada pondok pesantren pada umumnya masih menggunakan metode pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran konvensional pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hapalan daripada pengertian, menekankan kepada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses, dan pengajaran berpusat pada Ustadz. Pada era modern saat ini terdapat banyak alternatif metode pembelajaran salah satunya yang berbasis teknologi (edutainment). Edutainment berasal dari kata education yang berarti pendidikan dan entertainment yang berarti hiburan. Jadi, dalam segi bahasa, edutainment adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan permainan (games), bermain peran, atau demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara lain, asalkan dapat memberi pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik. Pada dasarnya edutainment berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga santri.

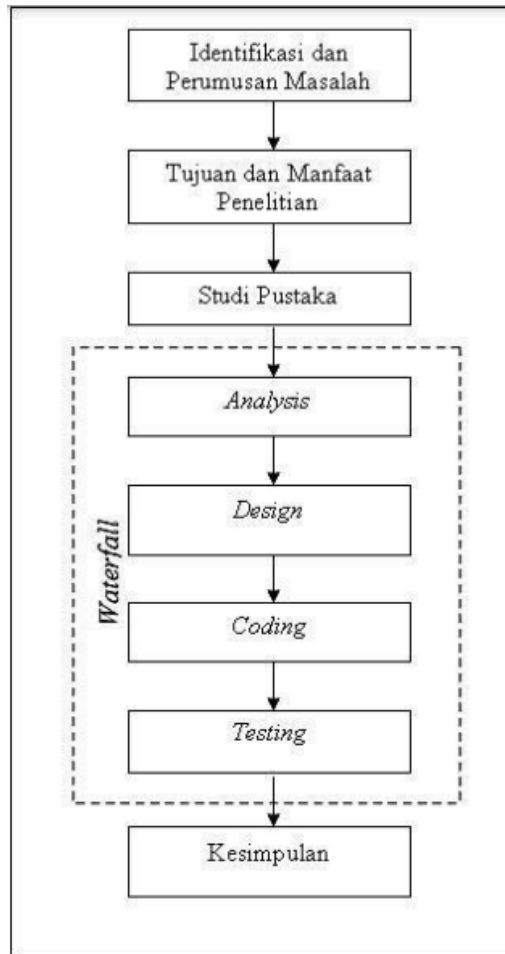
Kekurangan metode pembelajaran konvensional selama ini yang diterapkan pada PPA Jami'atul Qurro' dapat diminimalisir dengan menyediakan fasilitas pembelajaran secara online yang dapat diakses oleh seluruh santri kapan saja dan dimana saja selama terhubung dengan internet. Dengan adanya media pembelajaran ini santri tidak hanya memperoleh materi melalui tatap muka pada jam pelajaran di Pesantren, namun dapat menambah referensi pengetahuan yang diberikan oleh Ustadz di sekolah dengan mudah tanpa harus memilah atau mencari materi belajar di tempat lain. Diterapkannya pembelajaran melalui tatap muka dan pembelajaran online dengan e-learning akan membentuk sistem pembelajaran blended learning yang menggabungkan antara sistem pembelajaran konvensional melalui tatap muka dan sistem pembelajaran kelas virtual melalui e-learning. Dengan adanya inovasi pembelajaran secara online dan tatap muka ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas santri serta lulusan pada PPA Jami'atul Qurro' Palembang.

2. METODE

Tahapan penelitian disusun dengan maksud agar penelitian dilakukan secara sistematis. Tahapan penelitian yang dilakukan dinyatakan dengan diagram alir ([Gambar 1](#)). Adapun tahap pengembangan sistem yang digunakan adalah model waterfall. Model waterfall adalah salah satu metode SDLC [1], [2], yang mempunyai ciri khas yaitu setiap hasil dalam model Waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Model Waterfall adalah salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengikuti alur linier dan terstruktur [3], [4], [5]. Ini terdiri dari serangkaian fase yang harus diselesaikan secara berurutan, dan setiap fase bergantung pada penyelesaian fase sebelumnya.

Berikut adalah beberapa fase utama dalam model Waterfall:

1. Analisis: Tahap di mana kebutuhan sistem dikumpulkan dan dipahami secara menyeluruh. Ini melibatkan interaksi dengan pengguna dan pemangku kepentingan untuk mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional.
2. Perancangan: Setelah kebutuhan dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah merancang arsitektur sistem. Ini mencakup merancang struktur sistem, mengidentifikasi algoritma, dan mempersiapkan spesifikasi teknis yang diperlukan.
3. Implementasi: Tahap ini melibatkan pengkodean perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibuat pada tahap perancangan. Tim pengembang membuat kode berdasarkan rancangan yang telah disetujui.
4. Testing: Setelah implementasi, sistem diuji untuk memastikan bahwa semua kebutuhan telah terpenuhi dan tidak ada bug atau kesalahan yang signifikan. Tes ini meliputi tes fungsional, performa, dan keamanan.
5. Pengiriman/Implementasi: Setelah sistem lulus semua tes, ia siap untuk diimplementasikan dan dilepaskan ke lingkungan produksi atau digunakan oleh pengguna akhir.
6. Pemeliharaan: Setelah implementasi, sistem memasuki tahap pemeliharaan di mana pembaruan, perbaikan bug, dan peningkatan fungsionalitas dilakukan sesuai kebutuhan.



Gambar 1. Metode Penelitian dengan Model Waterfall

Adapun komponen *hardware* yang digunakan sebagai tool dalam mendukung penelitian untuk kebutuhan pengolahan data, perancangan dan pembangunan sistem yang diusulkan [6], [7], [8]. Spesifikasi *hardware* yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hardware yang digunakan

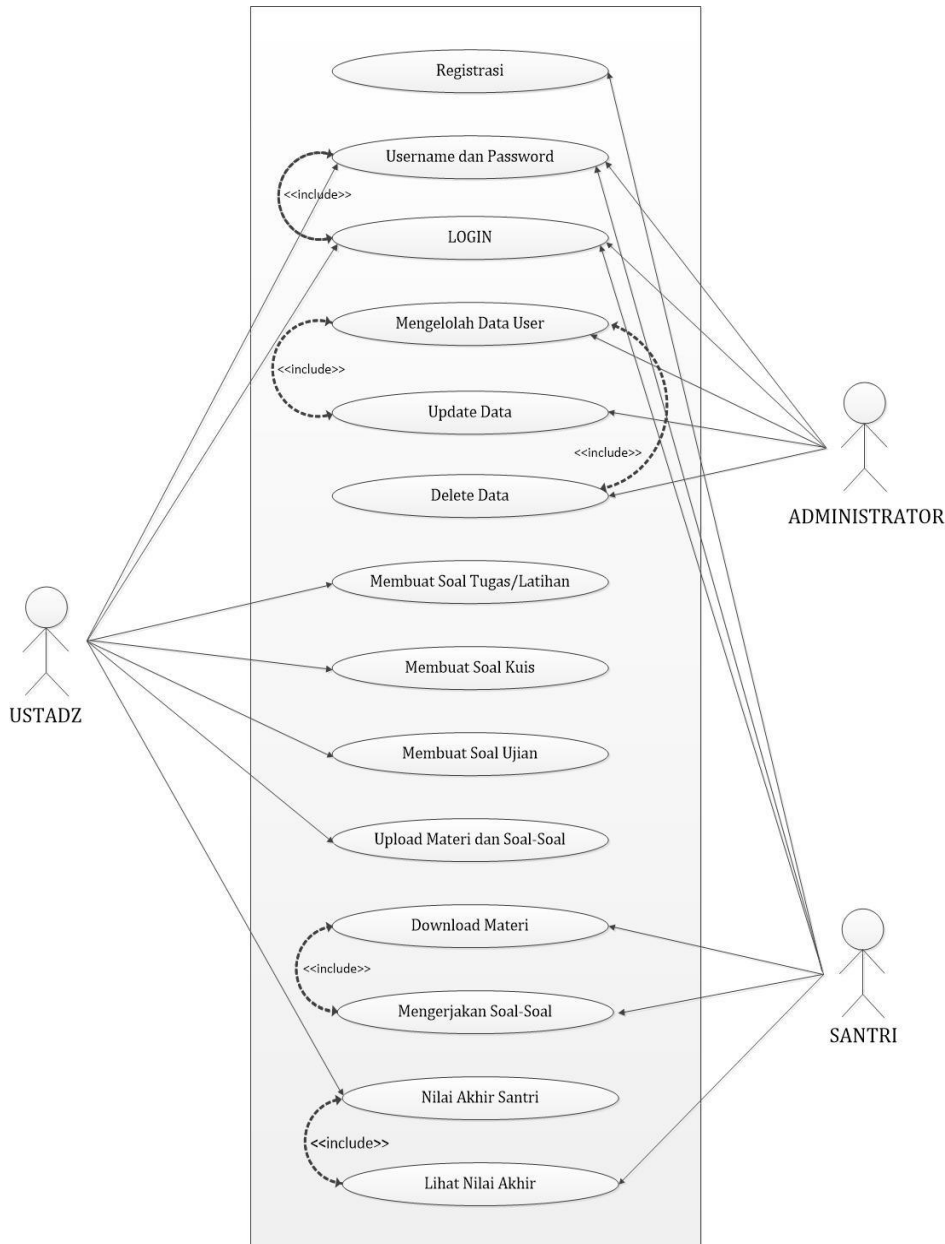
No.	Nama Hardware
1.	<i>Processor Pentium Intel Core 2 Duo 2.00 Ghz</i>
2.	<i>Memory 1 GB</i>
3.	<i>VGA Intel Chipset Express 256 MB</i>
4.	<i>Harddisk 250 GB</i>
5.	<i>DVD RW Samsung 52x32x52</i>
6.	<i>Keyboard + Mouse Optic + Stabilizer</i>
7.	<i>Monitor Compaq Presario Cq – 40</i>

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis mulai merancang sistem yang diusulkan dengan membuat diagram UML [9], [10]. Rancangan sistem yang diusulkan dibuat dalam diagram Usecase, diagram Activity, dan Diagram Class.

3.1. Usecase Diagram

Usecase diagram (Gambar 2) menunjukkan aktivitas dari admin pengelola data peserta lelang. Pada sub section selanjutnya akan disampaikan beberapa contoh diagram (sebagian) dari sistem yang diusulkan. Pada use case dibawah ini terdapat 3 aktor yaitu : Administrator, Ustadz, dan Santri.



Gambar 2. Usecase Diagram

Detail penjelasan Usecase yang diusulkan dapat dilihat pada [Tabel 2](#) berikut:

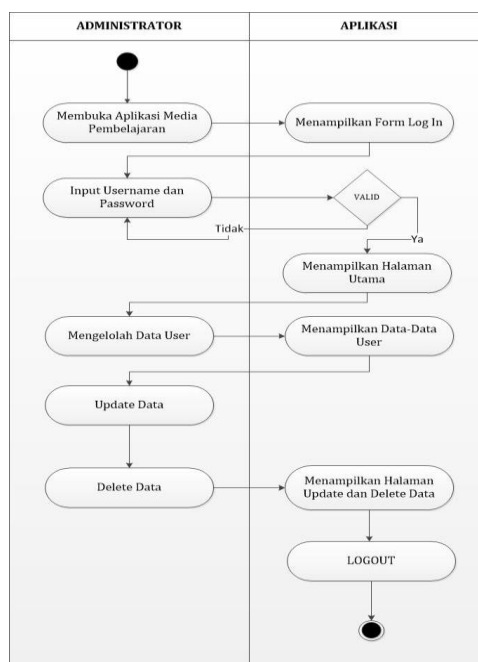
Tabel 2. Usecase yang diusulkan

No.	Nama Use Case	Deskripsi Use Case	Pelaku Use Case
1.	Registrasi	Registrasi untuk dapat membuat akun login	Ustadz dan Santri
2.	Login	Login untuk dapat masuk ke halaman utama.	Administrator, Ustadz dan Santri
3.	Mengelola Data User	Mengelola data-data pengguna kebutuhan Ustadz dan Santri	Administrator
4.	Update Data	Meng-update data-data yang diperlukan	Administrator

5.	<i>Delete Data</i>	Menghapus data-data yang diperlukan	Administrator
6.	Membuat Soal Tugas/Latihan	Membuat soal tugas atau latihan	Ustadz
7.	Membuat Soal Kuis	Membuat soal kuis	Ustadz
8.	Membuat Soal Ujian	Membuat soal ujian akhir	Ustadz
9.	<i>Upload Materi</i>	Meng- <i>upload</i> materi	Ustadz
10.	<i>Download Materi</i>	Men- <i>download</i> materi	Santri
11.	Mengejakan Soal-Soal	Mengerjakan soal-soal	Santri
12.	Nilai Akhir Santri	Melihat nilai akhir santri	Ustadz
13.	Lihat Nilai	Melihat nilai akhir satu semester pembelajaran.	Santri
14.	Mendapatkan Nilai Akhir Santri	Nilai akhir Santri didapatkan dari Ustadz	Wali Kelas
15.	Mengisi Nilai Rapot Santri	Mengisi data-data Nilai pada Rapot Santri	Wali Kelas
16.	Rapot Santri yang telah diisi	Santri Mendapatkan Rapot yang telah diisi oleh Wali Kelas	Wali Kelas, Santri

3.2. Activity Diagram Administrator

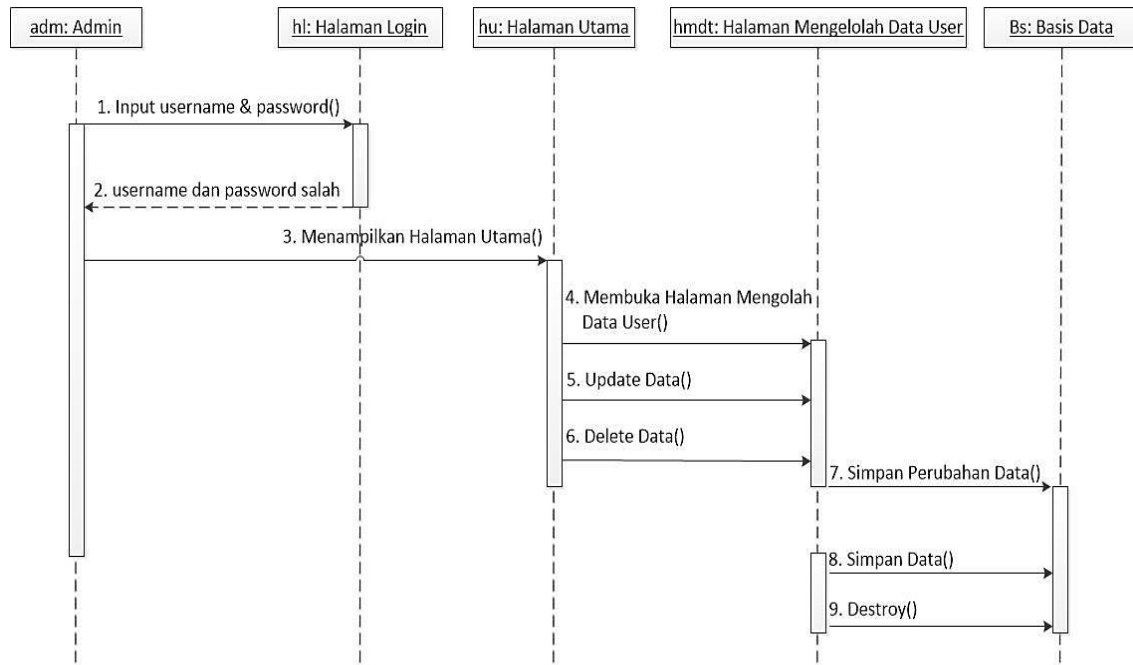
Administrator harus melakukan login terlebih dahulu untuk masuk ke Aplikasi Media Pembelajaran. Berikut ini merupakan aktifitas diagram Administrator ([Gambar 3](#)).



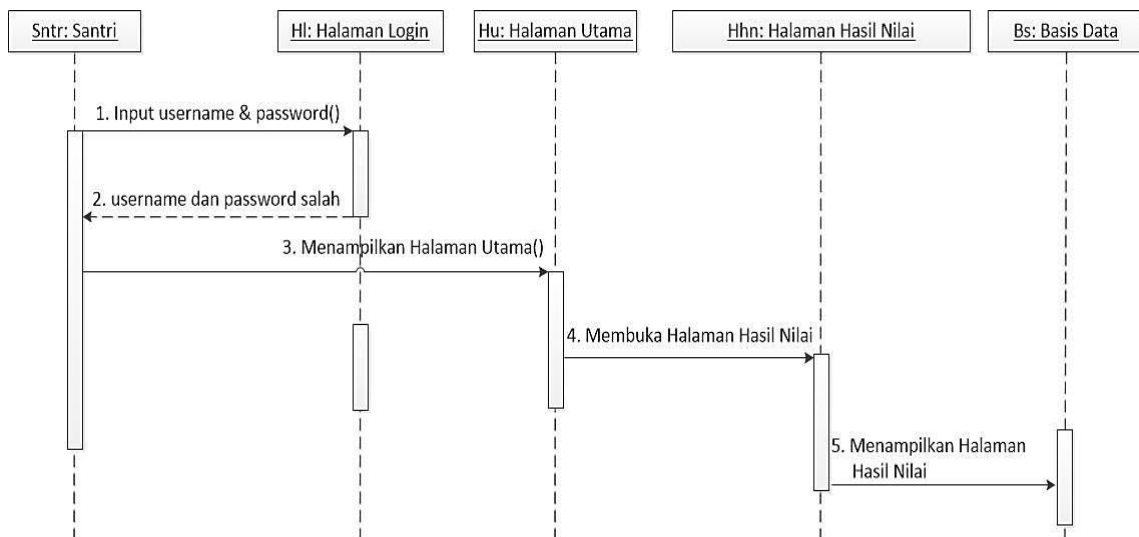
Gambar 3. Activity Diagram Administrator

3.3. Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan merupakan suatu diagram yang memperhatikan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek yang terdapat pada sebuah urutan. Interaksi antar objek tersebut yang termasuk pengguna, display, dan beberapa yang menampilkan berupa pesan. Pada *sequence diagram* administrator pada [Gambar 4](#) Admin dapat mengelolah data *user*, *update* data dan *delete* data yang disimpan pada basis data. [Gambar 5](#) memperlihatkan *sequence diagram* nilai santri.



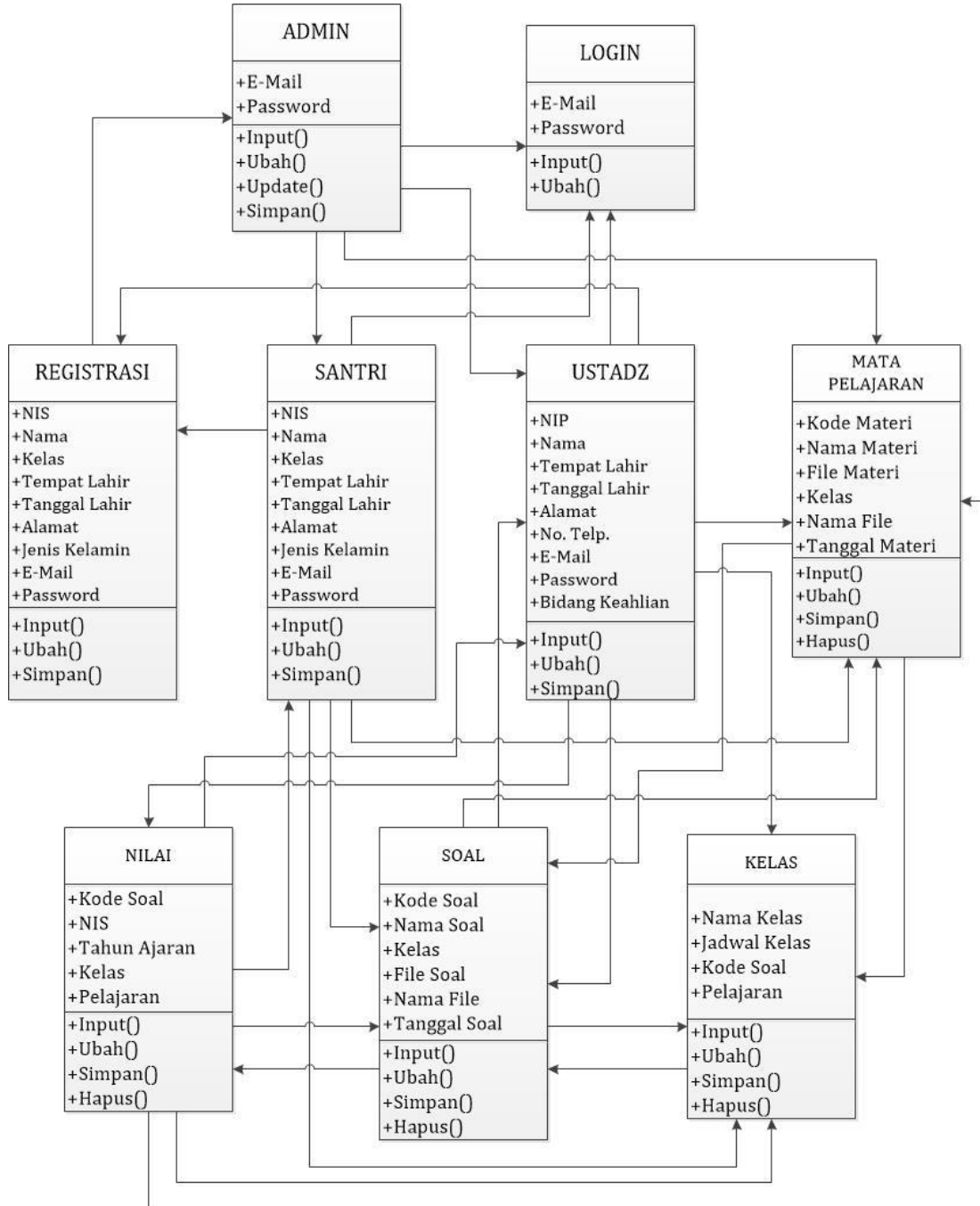
Gambar 4. *Sequence diagram* administrator



Gambar 5. *Sequence diagram* nilai santri

3.4. Class Diagram

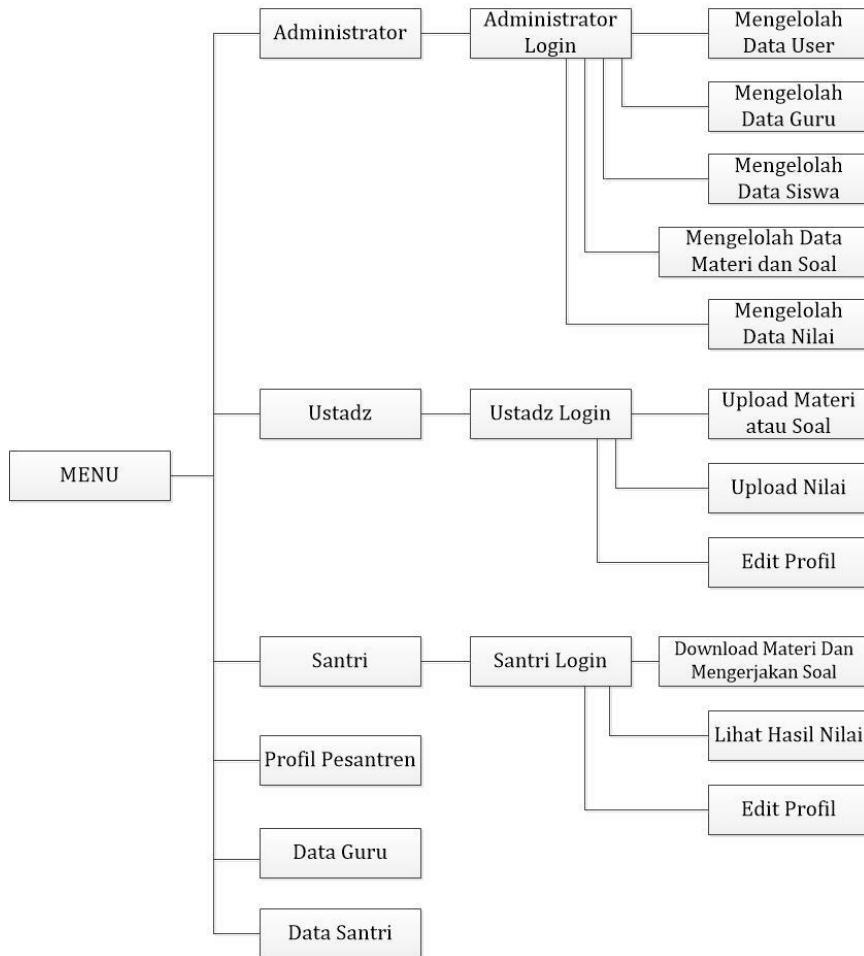
Class diagram ([Gambar 6](#)) adalah jenis diagram struktur statis dalam UML yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya, metode, dan hubungan antar objek [11], [12]. Class diagram disebut jenis diagram struktur karena menggambarkan apa yang harus ada dalam sistem yang dimodelkan dengan berbagai komponen.



Gambar 6. Class Diagram

3.5. Struktur Menu Media Pembelajaran

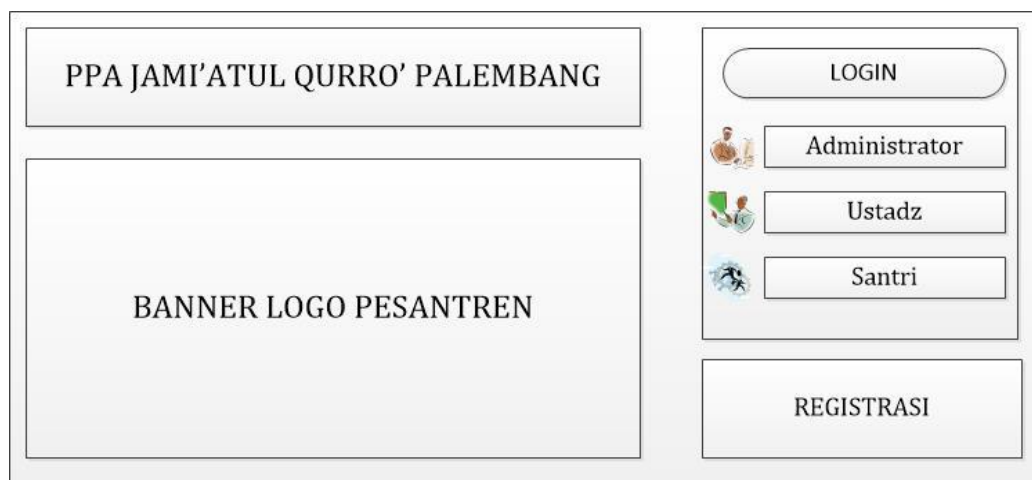
[Gambar 7](#) memperlihatkan struktur menu aplikasi media pembelajaran merupakan pilihan yang tepat untuk menunjukkan kemampuan dan fasilitas yang dimiliki oleh sebuah program aplikasi kepada pengguna.



Gambar 7. Struktur Menu

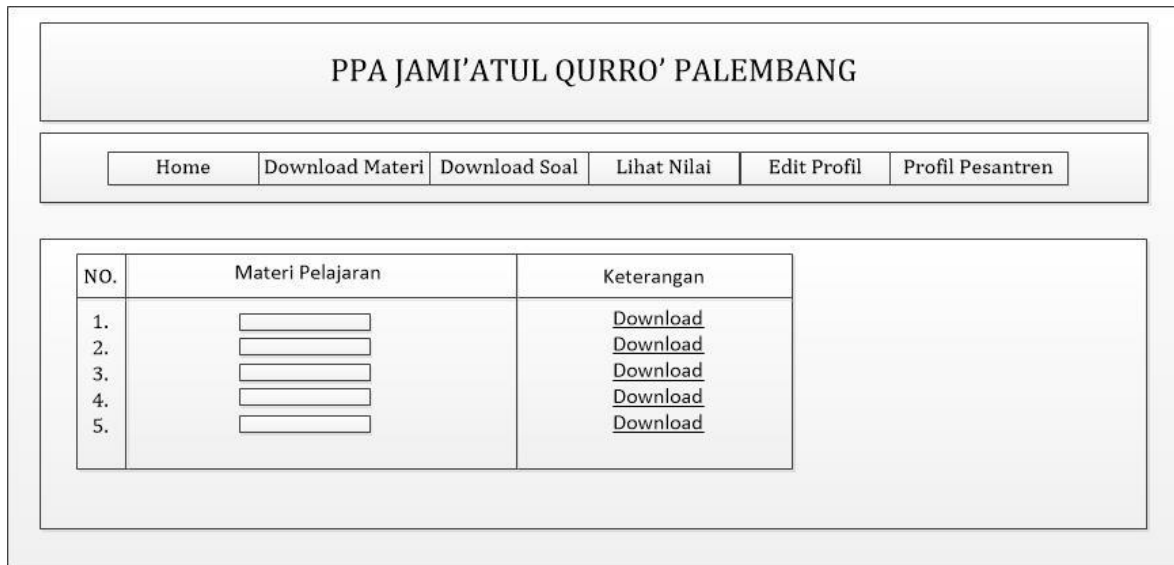
3.6. Rancangan Antarmuka

Rancangan antarmuka atau interface disesuaikan dengan masukan dari calon pengguna sistem yang diusulkan. [Gambar 8](#) memperlihatkan antarmuka halaman Login. Halaman login merupakan tampilan awal sebelum masuk kedalam halaman utama yang berfungsi sebagai keamanan hak akses oleh pengguna.



Gambar 8. Rancangan Antarmuka Halaman Login

Antarmuka halaman Donwload Materi belajar ([Gambar 9](#)).



Gambar 9. Interface Download Materi

Setelah melewati proses pengkodean dan pengujian didapati Aplikasi media pembelajaran ilmu fiqih untuk meningkatkan minat belajar Santri di PPA Jami'atul Qurro' Palembang yang siap untuk digunakan. Adapun proses pembangunan aplikasi media pembelajaran ilmu fiqih tersebut berdasarkan hasil analisa dan rancangan terhadap sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya, hasil yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran ilmu fiqih dapat memproses dan mengelola data-data Ustadz dan Santri pada PPA Jami'atul Qurro' Palembang.
2. Aplikasi media pembelajaran ilmu fiqih dapat memuat proses pembelajaran yang lebih informatif untuk meningkatkan minat belajar Santri.
3. Pada Aplikasi media pembelajaran ilmu fiqih terdapat akses *login* untuk Administrator, Ustadz dan Santri yang memiliki *username* dan *password* untuk mengakses aplikasi media pembelajaran ilmu fiqih tersebut.
4. Aplikasi media pembelajaran ilmu fiqih dapat menampilkan laporan hasil nilai Santri.

4. KESIMPULAN

Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Fiqih pada Pondok Pesantren Al-Qur'an Jami'atul Qurro' Palembang dapat mempermudah Santri untuk mengulangi materi pembelajaran setiap waktu. Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Fiqih pada Pondok Pesantren Al-Qur'an Jami'atul Qurro' Palembang berbasis website ini dapat mempermudah Santri untuk mempelajari materi yang telah dijelaskan oleh Ustadz ataupun materi yang akan dijelaskan pada pertemuan selanjutnya secara mandiri. Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Fiqih pada Pondok Pesantren Al-Qur'an Jami'atul Qurro' Palembang berbasis website ini dapat mempermudah Ustadz untuk menciptakan suasana belajar-mengajar yang lebih interaktif dan informatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Asrol, M. Yani, P. Papilo, and S. Mursida, "ScienceDirect ScienceDirect Design of intelligent decision support system for supply chain sustainability assessment," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 227, pp. 659–669, 2023, doi: [10.1016/j.procs.2023.10.570](https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.570).
- [2] S. Najih, S. Elhadi, R. A. Abdelouahid, and A. Marzak, "Software Testing from an Agile and Traditional view," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 203, pp. 775–782, 2022, doi: [10.1016/j.procs.2022.07.116](https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.07.116).
- [3] K. D. Prasetya, Suharjito, and D. Pratama, "Effectiveness Analysis of Distributed Scrum Model Compared to Waterfall approach in Third-Party Application Development," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 179, no. 2019, pp. 103–111, 2021, doi: [10.1016/j.procs.2020.12.014](https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.014).
- [4] T. Thesing, C. Feldmann, and M. Burchardt, "Agile versus Waterfall Project Management: Decision model for selecting the appropriate approach to a project," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 181, pp. 746–756, 2021, doi: [10.1016/j.procs.2021.01.227](https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.227).
- [5] A. A. S. Gunawan, B. Clemons, I. F. Halim, K. Anderson, and M. P. Adianti, "Development of e-butler: Introduction of robot system in hospitality with mobile application," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 216, no. 2019, pp. 67–76, 2022, doi: [10.1016/j.procs.2022.12.112](https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.112).
- [6] C. A. Silva, R. Vilaça, A. Pereira, and R. J. Bessa, "A review on the decarbonization of high-performance computing centers," *Renew. Sustain. Energy Rev.*, vol. 189, no. PB, p. 114019, 2024, doi: [10.1016/j.rser.2023.114019](https://doi.org/10.1016/j.rser.2023.114019).
- [7] A. Montessori *et al.*, "Thread-safe lattice Boltzmann for high-performance computing on GPUs," *J. Comput. Sci.*, vol. 74, no.

- October, p. 102165, 2023, doi: [10.1016/j.jocs.2023.102165](https://doi.org/10.1016/j.jocs.2023.102165).
- [8] L. Zhu *et al.*, “Monte Carlo performance study of virtual high performance computing cluster over cloud,” *Radiat. Med. Prot.*, vol. 3, no. 3, pp. 108–114, 2022, doi: [10.1016/j.radmp.2022.07.003](https://doi.org/10.1016/j.radmp.2022.07.003).
- [9] G. Bergström *et al.*, “Evaluating the layout quality of UML class diagrams using machine learning,” *J. Syst. Softw.*, vol. 192, p. 111413, 2022, doi: [10.1016/j.jss.2022.111413](https://doi.org/10.1016/j.jss.2022.111413).
- [10] H. Wu, “QMaxUSE: A new tool for verifying UML class diagrams and OCL invariants,” *Sci. Comput. Program.*, vol. 228, p. 102955, 2023, doi: [10.1016/j.scico.2023.102955](https://doi.org/10.1016/j.scico.2023.102955).
- [11] R. K. Swain, V. Panthi, and P. K. Behera, “Test Case Design Using Slicing of UML Interaction Diagram,” *Procedia Technol.*, vol. 6, pp. 136–144, 2012, doi: [10.1016/j.protcy.2012.10.017](https://doi.org/10.1016/j.protcy.2012.10.017).
- [12] I. Barashev, “Translating Semantic Networks to UML Class Diagrams,” *Procedia Comput. Sci.*, vol. 96, pp. 946–950, 2016, doi: [10.1016/j.procs.2016.08.085](https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.08.085).