

Model-Model Pembelajaran Ilmu *Farâ'idh*

Tati Nurjanah

STKIP Pancasakti Bekasi Jawa Barat
nurjanahwangun@gmail.com

Received: January 22, 2019 | Accepted: May 19, 2019

Abstract

This study aims to elaborate learning models of *ilmu farâ'id*. This study uses library research methods. The model is a plan, representation or description that describes an object, system or concept that is often in the form of simplification or idealization. Learning can be said as a result of memory, cognition, and metacognition that affects understanding. This happens when someone is learning, and this condition also often occurs in everyday life, because learning is a natural process for everyone. In general, the learning model is a method or systematic presentation technique used by the teacher in organizing the experience of the learning process in order to achieve the objectives of a learning. The study of *farâ'idh* includes interactive learning, *card sort* strategies, CTL (contextual teaching and learning), *Al-Farâ'idh* Android-based and lecture methods, questions and answers, memorization, assignments, discussions, problem solving, demonstrations, and constructivism methods. The science of *farâ'idh* or also called the science of mawaris is the science of the distribution of inheritance after a person dies or dies. This science regulates the problem of the distribution of inheritance for heirs in accordance with the provisions that have been written in the Qur'an. Another similar opinion explains that the science of *farâ'idh* is a science so that every Muslim knows who has the right to receive inheritance and those who do not have to receive inheritance, as well as what price or value is received by the heirs and how they are distributed.

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk mengelaborasi model-model pembelajaran ilmu *farâ'idh* atau ilmu kewarisan dalam Islam. Kajian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan. Model adalah rencana, representasi atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem atau konsep yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal ini terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Secara umum model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Pembelajaran ilmu *farâ'idh* dimaksud diantaranya pembelajaran interaktif, strategi *card sort*, CTL (contextual teaching and learning), *Mobile Al-Farâ'idh* berbasis Android

dan metode ceramah, tanya jawab, hafalan, penugasan, diskusi, pemecahan masalah, demonstrasi, dan metode konstruktivisme. Ilmu *farâ'idh* atau yang disebut juga ilmu mawaris adalah ilmu tentang pembagian harta peninggalan setelah seseorang wafat atau meninggal dunia. Ilmu ini mengatur masalah pembagian harta waris bagi ahli waris sesuai ketentuan yang telah nashkan dalam Alquran. Pendapat lain yang serupa menjelaskan bahwa ilmu *farâ'idh* adalah suatu ilmu agar setiap muslim mengetahui siapa saja yang berhak menerima warisan dan orang yang tidak mesti menerima harta warisan, serta berapa harga atau nilai yang diterima oleh ahli waris dan cara pembagiannya.

Keywords

Learning models, *farâ'idh*, inheritance law, *fiqh*

Pendahuluan

Islam menganjurkan kepada penganutnya untuk mempelajari serta memahami berbagai ilmu pengetahuan, ilmu dimaksud yang berkaitan langsung dengan urusan dunia maupun yang berhubungan dengan ukhrowi. Ilmu yang berkaitan erat dengan islam salah satunya adalah ilmu *farâ'idh*, termasuk ilmu yang sangat penting untuk dipelajari dan didalami, sebab ilmu *farâ'idh* merupakan disiplin ilmu yang membahas pembagian harta waris.

Ilmu *farâ'idh* atau ilmu mawaris merupakan salah satu ilmu yang sangat dibutuhkan, akan tetapi realita di lingkungan masyarakat hampir disebagian besar wilayah telah mengabaikan untuk menggunakan ilmu *farâ'idh* tersebut diakibatkan mereka lebih mengandalkan logika mereka yang dianggap lebih baik dan yang paling adil.

Fenomena diatas sangat relevan dengan Sabda Rosulullah saw, hadis riwayat Al-Hakim:

عن عبد الله ابن مسعود قال قال رسول الله تعلموا القرآن وعلموه الناس
وتعلموا الفرائض وعلموه الناس فانى امرؤ مقبوض وان العلم سيغيبض
وتظهرالفتن حتى يجتلف الاثنان فى الفريضة لا يجدان من يقضى بها (رواه
الحاكم)

Dari Ibnu Mas'ud bahwa Rasulullah saw bersabda, "pelajarilah Alquran dan ajarkanlah kepada orang-orang. Dan pelajarilah ilmu *farâ'idh* dan ajarkanlah kepada orang-orang. Karena Aku hanya manusia yang akan meninggal. Dalam ilmu waris akan dicabut lalu fitnah menyebar, sampai-sampai ada dua orang yang berseteru dalam masalah warisan namun tidak menemukan orang yang bisa menjawabnya.

Hadis diatas jelas dan tegas, merupakan anjuran pada kita agar membangkitkan kembali majelis-majelis taklim, forum pengajian dan pendidikan serta pembinaan untuk mengkaji secara mendalam mengajarkan ilmu waris agar setiap orang memahaminya. Akan tetapi jika secara keseluruhan mereka tidak berkesempatan mempelajarinya maka sebagian orang harus menguasai dan mumpuni memecahkan masalah yang akan dan sedang bahkan sudah terjadi saat ini terkait ilmu waris.

Mempelajari ilmu *farâ'idh* bertujuan agar setiap individu muslim mengetahui siapa saja yang berhak menerima warisan sesuai dengan ketentuan yang telah di nashkan dalam al-quran dan hadis. Aturan pembagian harta waris dilaksanakan atas kesadaran serta ketentuan ilmu *farâ'idh*, hal itu merupakan bukti ketaatan dan ketundukan seorang muslim terhadap Rabb-Nya. Berbagai aturan Islam ia jalankan dan diyakininya dengan sebenar-benarnya bahwa aturan Allah adalah sebaik-baik aturan terkait pembagian harta warisan merupakan aturan terbaik yang bermuara pada kemaslahatan.

Seorang muslim harus berupaya untuk melaksanakan syariat Islam sesuai dengan ketentuan yang telah digariskan dalam Alquran dan Hadis. Taat pada semua perintah dan larangan Allah sebagai bukti berpegang teguh pada aturan Rabb yang Maha Kuasa. Allah telah menegaskan dalam salah satu ayat Alquran Surat An-Nisa:14: “Dan Barangsiapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya; dan baginya siksa yang menghinakan.”

Rasulullah saw bersabda:

أقسموا المال بين اهل الفرا ئض على كتاب الله (رواه مسلم و ابو داود)

“Bagilah harta warisan diantara ahli waris sesuai dengan (aturan) kitab Allah.”

Metode

Kajian yang bertujuan untuk mengelaborasi model-model pembelajaran ilmu *farâ'idh* atau ilmu kewarisan dalam Islam ini menggunakan metode penelitian kepustakaan. Metode penelitian kepustakaan adalah salah satu metode kajian yang menjadikan teks sebagai sumber data utama suatu penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Keragaman paradigma dan model pembelajaran selalu bermula dari keinginan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Jika spesifikasi perkakas komputer selalu meningkat untuk mencapai kebutuhan desain dan gaming, maka begitu pula spesifikasi pembelajaran dan pengajaran akan meningkat seiring kebutuhan siswa yang semakin beragam dari hari ke hari.

Model-model pembelajaran disusun atas kesadaran praktis tentang masih banyaknya guru yang merasa bingung dalam memilih model dalam mengajar atau dalam mengaktifkan belajar siswanya (Huda, 2013).

Model adalah rencana, representasi atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem atau konsep yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Pembelajaran disebut juga sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang memberi pengaruh pada pemahaman. Hal tersebut terjadi tatkala berlangsungnya kegiatan pembelajaran, bahkan dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang (Darmawiyah, 2017).

Secara umum model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Pendidikan kontemporer sangat dipengaruhi globalisasi sehingga mengakibatkan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat.

Peranan guru yang terdidik dan terampil sebagai tenaga pendidik makin dibutuhkan. Guru yang terdidik ini akan lebih efektif dan mudah menyerap informasi baru, sehingga mereka memiliki kemampuan yang handal dalam menghadapi perubahan zaman yang makin cepat serta mampu beradaptasi.

Tantangan era globalisasi sangat dipengaruhi oleh berkembangnya pola pikir dan tingkah laku masyarakat khususnya generasi muda penerus cita-cita bangsa. Pendidikan harus dapat direncanakan secara dini demi masa depan anak, agar keinginan dan cita-cita mampu diraih dan dapat menyelesaikan permasalahan yang muncul akibat terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Majid, 2013). Tentunya ada hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai keberhasilan peserta didik. Pencapaian keberhasilan ini, dapat dibuktikan dengan berbagai pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dengan mudah diserap dan dipahami oleh peserta didik, diperlukan suatu perencanaan dan desain pembelajaran yang baik.

Di sisi lain, hal klasik yang sering menjadi problema dalam pendidikan saat ini adalah minimnya tingkat keaktifan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar, dikarenakan lemahnya proses pembelajaran yang berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa. Penyebab yang lain misalnya, peserta

didik kurang dimotivasi untuk menunjukkan kemampuan berfikir serta suasana belajar yang tegang dan peserta didik tidak proaktif saat belajar.

Pendidikan adalah suatu aktivitas sosial dan usaha meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi dalam kepribadiannya, yaitu meliputi jasmani dan rohani. Para pendidik bertanggung jawab atas penyelenggaraan pendidikan. Selanjutnya dinyatakan pembentukan sumber daya manusia pendidikan mencakup dua masalah pokok yaitu: segi perilaku dan segi pengetahuan.

Tetapi ada yang tidak kalah penting yaitu keterampilan profesional. Dari segi perilaku, seorang guru harus memiliki dedikasi tinggi dan etos kerja. Sedangkan dari segi profesionalisme guru, mencakup masalah kecakapan dan keterampilan melaksanakan tugas sebagai pendidik antara lain; pelayanan (*service*), pemberdayaan (*empowerment*) dan pengembangan (*development*) (Majid, 2013). Di samping itu keberhasilan pengajar melaksanakan tugas, perlu suatu kemampuan untuk mengarahkan kepada keterampilan dalam mengajar. Oleh karena itu, pendidik agama Islam harus berperan secara intent dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya. Guru pendidikan agama Islam harus melakukan berbagai strategi yang inovatif dan variatif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

Penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan variatif oleh guru pendidikan agama Islam diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam. Motivasi belajar tersebut sangat penting sebagai pendorong atau penggerak aktivitas belajar mereka untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Strategi pembelajaran yang inovatif maksudnya langkah-langkah yang dipilih dan diterapkan guru bersifat merubah atau mengganti strategi atau metodemetode lama yang biasa digunakan. Sedangkan, variatif dimaksudkan sebagai keanekaragaman dan ada perubahan dalam strategi. Dalam tataran empiris, tidak sedikit guru pendidikan agama Islam yang masih terpaku kepada strategi yang berorientasi konvensional dan monoton.

Orientasi konvensional maksudnya guru membiarkan peserta didik menggantungkan diri pada kelompok/teman yang homogen, penekanan pada tugas dan sebagainya. Monoton maksudnya metode yang diterapkan satu macam, sistem pembelajaran satu arah misalnya dengan metode ceramah. Implikasinya, siswa mengalami kejenuhan. Kejenuhan dapat mengakibatkan peserta didik semakin kurang memiliki perhatian dalam pembelajaran, bercerita, mengantuk dan sebagainya (Majid, 2013).

Realita di atas disebabkan karena motivasi belajar peserta didik yang rendah. Motivasi belajar yang kurang akan berakibat hasil belajar yang tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk meningkatkan

antusias belajar siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu keagamaan terkhusus ilmu *farâ'idh*, akan diuraikan beberapa model pembelajaran ilmu *farâ'idh* berikut.

Strategi Pembelajaran Interaktif Ilmu Farâ'idh

Pembelajaran interaktif ialah suatu bentuk pendekatan yang mengacu pada pemikiran atau pendapat konstruktivis (Barker, 1994). Pembelajaran interaktif menitikberatkan pada pertanyaan siswa sebagai ciri sentralnya dengan cara menggali pertanyaan-pertanyaan siswa (Gorman, 1996).

Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun secara fisik (Aliyu, 2015). Pembelajaran interaktif dirancang agar siswa mau bertanya, kemudian menemukan jawaban mereka sendiri.

Berdasarkan beberapa pandangan di atas, maka dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran interaktif didesain untuk menciptakan suasana proses berlangsungnya belajar mengajar bertumpu pada siswa lebih aktif membangun pengetahuannya melalui pendidikan terhadap pertanyaan yang mereka utarakan sendiri. Pada situasi seperti itu siswa atau murid diberikan kesempatan dan keleluasaan untuk melibatkan keingintahuannya dengan bentuk pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mengenai tema yang akan dibahas, kemudian melaksanakan proses pendidikan terkait pertanyaan yang mereka ajukan.

Guru dapat melakukan pengembangan pembelajaran interaktif pada pokok bahasan secara lengkap dan menyeluruh, dengan tidak mengenyampingkan 9 (sembilan) hal, yaitu motivasi/dorongan, latar belakang siswa, pemusatan perhatian, perbedaan individual siswa, konteksitas materi pelajaran, belajar sambil bermain, bekerja, dan menemukan serta dapat menyelesaikan permasalahan, serta hubungan sosial (Holzinger, Nischelwitzer, & Meisenberger, 2005).

Dalam kegiatan pembelajaran interaktif, guru bertindak sebagai pembimbing, pengajar, fasilitator, motivator, mediator, evaluator, dan pembaru (Minka & Picard, 1997). Kedudukan siswa dalam proses pembelajaran didalam kelas adalah melalui peran aktifnya, dimana aktivitasnya dapat diukur dari kegiatan memperhatikan dengan seksama, mencatat permasalahan-permasalahan yang sekiranya sangat penting, mengajukan pertanyaan, merespon pendapat, mengutarakan berbagai pendapat, dan mengerjakan tugas, baik tugas kelompok maupun tugas individu (Holzinger et al., 2005).

Pada saat belajar berlangsung siswa akan mendapatkan pengalaman yang mengesankan, menyenangkan dan tidak jenuh serta tidak monoton. Karakteristik dan syarat pembelajaran interaktif ragam pertanyaan yang

diajukan siswa dapat diambil manfaat oleh guru untuk dijadikan ukuran kemampuan awal siswa. Pertanyaan yang muncul banyak kemungkinan bervariasi, ada yang berhubungan tepat dengan topik yang dibahas atau bahkan jauh dari tema utama yang sedang dibahas, dan bahkan kemungkinan tidak perlu dijawab (Barker, 1994).

Mengajukan pertanyaan ketika berlangsungnya pembelajaran interaktif termasuk kegiatan guru agar dapat memotivasi, mengarahkan, dan mengukur kompetensi siswa. Pertanyaan dalam proses pembelajaran memiliki tiga tujuan pokok, yaitu: (1) menambah kualitas berpikir siswa; (2) mengontrol tingkat pemahaman siswa; dan (3) meningkatkan peran serta belajar siswa (Barker, 1994).

Pembelajaran interaktif mempunyai beberapa karakteristik yaitu: Peran guru sebagai penyedia, informen, dan pengelola kelas yang demokratis; kegiatan klasikal yang variasi, kelompok, dan perseorangan; menerapkan pola komunikasi beragam arah; keterlibatan intelektual (pikiran, perasaan) siswa cukup tinggi; potensial dapat menghasilkan dampak pengiring lebih efektif; situasi kelas yang adaptif, demokratis, menantang, dan tetap terkendali oleh tujuan; dapat digunakan didalam dan luar kelas (Suparman, 2015).

Ketentuan-ketentuan yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam penerapan pembelajaran interaktif, yaitu model pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan bangkitnya motivasi, minat, semangat belajar siswa; model pembelajaran yang digunakan dapat menstimulus hasrat siswa untuk belajar lebih maju, seperti melakukan interaksi dengan guru dan siswa lainnya; model pembelajaran dapat memberikan kesempatan pada siswa sehingga mampu mengeluarkan idenya berupa sanggahan dan respon terhadap materi yang disampaikan; model pembelajaran yang digunakan dapat mendidik siswa dalam cara belajar secara individu dan teknik memperoleh ilmu pengetahuan dengan usaha sendiri model pembelajaran harus meningkatkan perkembangan kegiatan personalitas serta budi pekerti siswa; model yang digunakan dapat menumbuh kembangkan kualitas akhlak dan sikap siswa dalam kesehariannya. (Moreno & Mayer, 2007)

Strategi Card Sort Ilmu Farâ'idh

Penggunaan kata *card sort* berasal dari *card* yang berarti “kartu”, dan *sort* yang berarti “menyortir, memilih atau memisah-misahkan.” Jadi *card sort* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan alat bantu berupa kartu sortir. Strategi *card sort* berarti pola umum perbuatan antara guru dan siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang bertujuan sebagai kerangka acuan dalam mencapai pemahaman yang lebih baik, dengan menggunakan alat bantu berupa potongan-potongan kartu yang telah disortir. Strategi *card sort*

dikembangkan oleh Mel Silberman (Moreno & Mayer, 2007). Strategi ini dapat dipakai untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu obyek atau mengulangi informasi. Diutamakan gerakan fisik karena dapat membantu dalam memunculkan energi baru pada suasana kelas yang telah letih. Dalam penerapan Strategi *card sort* ini, siswa diberikan kartu indeks yang berisi materi pelajaran.

Kartu indeks dibuat berpasangan berdasarkan definisi, kategori/kelompok, misalnya kartu yang berisi materi ashabah kemudian dipasang dengan siap siapa ahli waris yang mendapatkan bagian ashabah dan lain sebagainya. Strategi *card sort* bisa digunakan sebagai strategi alternatif yang dirasa lebih bisa memahami karakteristik siswa.

Karakteristik yang dimaksud disini adalah siswa biasanya lebih senang belajar sambil bermain, maksudnya ketika kegiatan belajar mengajar, guru harus mampu membuat siswa lebih termotivasi dan senang terhadap materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar dapat dicapai secara maksimal. Strategi ini juga merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) yang bertujuan untuk mengaktifkan individu dan kelompok dalam belajar. Langkah-langkah penerapan Strategi *card sort* dalam pembelajaran fiqih mawaris adalah (1) guru menyiapkan kartu berisi materi Fiqih Mawaris yang terdiri dari kartu induk/topik utama dan kartu rincian; (2) seluruh kartu diacak/dikocok agar bercampur; (3) bagikan kartu kepada siswa; (4) masing-masing siswa mendapat satu kartu atau boleh lebih; (5) perintahkan setiap siswa bergerak mencari kartu induknya; (6) masing-masing membentuk kelompok dan menempelkan hasilnya di papan secara urut; (7) lakukan koreksi bersama setelah semua kelompok menempelkan hasilnya; (8) penanggung jawab kelompok menjelaskan hasil sortir kartunya, kemudian dikomentari oleh kelompok lainnya; (9) setiap hasil kerja siswa diberikan apresiasi. 10).Guru melakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut (Barker, 1994).

Setiap strategi mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan strategi *card sort* yang memiliki beberapa kelebihan antara lain (1) pembelajaran lebih menyenangkan Penggunaan Strategi *card sort* akan menjadikan pembelajaran terasa menyenangkan, karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan; (2) materi lebih mudah diingat Karakteristik Strategi *card sort* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan, sajian pesan-pesan ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut; (3) mudah dibawa Kartu-kartu dalam Strategi *card sort* lebih mudah dibawa kemana-mana. Dengan ukuran yang kecil, kartu dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas maupun di luar kelas; (4) praktis cara

pembuatan dan penggunaannya. Dalam menggunakan media ini guru tidak memerlukan keahlian khusus, media ini juga tidak membutuhkan listrik, sedangkan bahan yang digunakan bisa didapatkan dengan menggunakan daur ulang limbah karton atau kertas lainnya.

Adapun kekurangan dari strategi *card sort* adalah (1) tepat atau tidaknya belajar dengan menggunakan permainan kartu tergantung dari materi yang akan disampaikan oleh guru; (2) penggunaan permainan kartu memerlukan suatu pengaturan kelompok secara khusus; (3) permainan cenderung menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah; dan (4) memerlukan waktu yang cukup lama.

Model CTL pada Pelajaran Ilmu Farâ'idh

Contextual teaching and learning adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Syahputra, 2014).

Dari konsep tersebut ada tiga hal yang harus kita pahami. Pertama, CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks CTL siswa tidak hanya menyerap pelajaran, melainkan proses menggali dan menemukan sendiri materi pelajaran. Kedua, CTL memotivasi siswa bisa menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan kondisi kehidupan yang sebenarnya, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, tidak hanya bagi siswa materi itu akan bermakna secara fungsional, tetapi materi yang dipelajarinya akan teringat terus dalam memori siswa, sehingga tidak gampang dilupakan. Ketiga, CTL mendorong siswa untuk dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan, artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai akhlak serta tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

Materi pelajaran dalam konteks CTL bukan untuk di tumpuk di otak dan kemudian dilupakan, namun dijadikan bekal mereka dalam mengarungi kehidupan nyata. Dalam suatu penelitian diperoleh simpulan bahwa melalui penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dengan Model Pembelajaran CTL, ternyata ada peningkatan pencapaian kompetensi dasar, hasil belajar, serta aktivitas belajar pada pokok bahasan mawaris, sehingga dapat dikatakan (1) melalui penerapan model pembelajaran kontekstual dengan

proyek dapat memperbaiki dan meningkatkan aktivitas proses pembelajaran dan hasil belajar; (2) dari hasil observasi ini memperlihatkan bahwa peningkatan aktivitas siswa yang pada siklus I hanya rata-rata 70% menjadi 75% pada siklus kedua, dan meningkatkan ke 85 % pada siklus ketiga; (3) kemampuan dalam diskusi kelompok (*learning community*) juga mengalami kemajuan yang sangat berarti. Hal ini dapat dilihat dari sudah mulai terbiasa dengan belajar dalam kelompok; (4) aktivitas siswa dalam kelompok (*learning community*) mencapai kesempurnaan setelah siklus III. Ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas siswa mencapai 85%; (5) penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata hasil tes pada setiap akhir siklus sebesar 11,59%; dan (6) melalui penerapan model pembelajaran kontekstual dengan proyek, siswa membangun sendiri pengetahuan, menemukan langkah-langkah dalam mencari penyelesaian dari suatu materi yang harus dikuasai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Mobile Al-Farâidh berbasis Android pada Pelajaran Ilmu Farâ'idh

Mobile Al-Farâidh berbasis Android adalah sebuah aplikasi mobile perhitungan hak waris yang didesain dan diaplikasikan untuk para pengguna *phone cell* berbasis android. Pada penelitian ini, digunakan beberapa fitur yang dapat membantu para pengguna dalam menggunakan aplikasi *Mobile Al-Farâidh* berbasis Android (Sujud, Juanda, & Vrianda, 2017). Fitur yang dirancang meliputi: **Hitung Hak Waris, Help, About Us**. Dengan membangun aplikasi mobile *Al-Farâidh* berbasis sistem Android diharapkan terpecahkannya masalah masyarakat dan umat islam dalam perhitungan hak waris. Hal ini pula menjadi suatu perkembangan dalam bidang IT di mana *Al-Farâidh* juga dapat digunakan dalam *phone cell* yang berbasis android. Beberapa keuntungan dengan model ini adalah (1) penerapan dan pembuatan Aplikasi Mobile *AlFarâ'idh* berbasis Android diharapkan dapat membantu pengguna terutama bagi masyarakat yang beragama Islam; (2) aplikasi *Mobile Al-Farâidh* berbasis mobile dapat membantu masyarakat khususnya yang beragama islam untuk mengetahui perhitungan hak waris melalui *phone cell*; (3) penerapan Aplikasi *Mobile Al-Farâidh* berbasis Android menjadi alternatif dan pengembangan aplikasi *phone cell* di dunia IT; (4) rancangan program aplikasi *Al Farâ'idh* v1.0 menggunakan PHP dan MySQL ini bertujuan untuk memperkenalkan salah satu sistem media pembelajaran teknologi informasi yang baru pada sistem pembelajaran mawaris dengan tidak mengabaikan sistem pembelajaran yang telah ada sebelumnya; (5) dengan adanya media pembelajaran seperti ini, diharapkan semua penggunanya dapat dengan mudah dan cepat mempelajari ilmu mawaris. Hak waris merupakan segala sesuatu yang ditinggalkan pewaris,

baik berupa harta (uang) atau lainnya. Jadi, pada prinsipnya segala sesuatu yang ditinggalkan oleh orang yang meninggal dinyatakan sebagai peninggalan, termasuk yang didalamnya bersangkutan dengan utang piutang, baik utang piutang berkaitan dengan pokok hartanya, atau utang piutang yang berkaitan dengan kewajiban pribadi yang mesti ditunaikan.

Dalam perhitungan hak waris, biasanya dilakukan secara manual atau menggunakan alat tulis. Tapi dengan perkembangan jaman dan teknologi, segala sesuatu bisa dilaksanakan dan dibuat dengan mudah dan simple. Dengan teknologi pula, perhitungan hak waris ini bisa dikembangkan dalam dunia *phone cell*. Salah satu aplikasi yang dapat disesuaikan dengan *phone cell* sekarang atau juga yang berbasis android adalah *Mobile Al-Farâ'idh* berbasis Android.

Kesimpulan

Model adalah rencana, representasi atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem atau konsep yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal ini terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Secara umum model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Model-model pembelajaran ilmu *farâ'idh* yang dipandang efektif antara lain: pembelajaran interaktif; strategi *card sort*; contextual teaching and learning; *Mobile Al-Farâ'idh* berbasis Android

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyu, S. A. (2015). *Transmission of Learning in Modern Ilorin: A History of Islamic Education 1897-2012*. Amsterdam: Leiden University.
- Barker, P. (1994). Designing Interactive Learning. In *Design and Production of Multimedia and Simulation-based Learning Material* (pp. 1–30). https://doi.org/10.1007/978-94-011-0942-0_1
- Darmawiyah, D. (2017). Strategi Pembelajaran Fiqih Mawaris pada Dayah Madinatuddiniyah Darul Huda Aloh Gadeng dan Dayah Terpadu Madinatuddiniyah Jabal Nur Paloh Lada di Kabupaten Aceh Utarara. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 17(2), 245. <https://doi.org/10.22373/jid.v17i2.1642>

- Gorman, M. (1996). *All Different, All Equal: A Sum of Experience*. Germany: Council of Europe.
- Holzinger, A., Nischelwitzer, A., & Meisenberger, M. (2005). Mobile Phones as a Challenge for M-Learning: Examples for Mobile Interactive Learning Objects (MILOs). *Third IEEE International Conference on Pervasive Computing and Communications Workshops, PerCom 2005 Workshops, 2005*, 307–311. <https://doi.org/10.1109/PERCOMW.2005.59>
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Minka, T. P., & Picard, R. W. (1997). Interactive Learning with a “Society of Models.” *Pattern Recognition*, 30(4), 565–581. [https://doi.org/10.1016/S0031-3203\(96\)00113-6](https://doi.org/10.1016/S0031-3203(96)00113-6)
- Moreno, R., & Mayer, R. (2007). Interactive Multimodal Learning Environments: Special Issue on Interactive Learning Environments: Contemporary Issues and Trends. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Sujud, A., Juanda, B., & Vrianda, S. (2017). Rancangan Program Aplikasi *Al-Farâidh* Sebagai Media Pembelajaran Mawaris di MAN Model Banda Aceh. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1).
- Suparman, M. (2015). *Hukum Waris Perdata*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Syahputra, E. (2014). *Penggunaan Strategi Card Sort untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fiqih pada Materi Mawaris di Kelas XI IPS MAN I Stabat Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara*. UIN Sumatera Utara.