

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah” atau “pengantar”. Dalam istilah bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Menurut Bovee, media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.² Pengertian media sangat luas sekali, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Beberapa pendapat para ahli mengenai media pembelajaran. Menurut Gagne, Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang pembelajar untuk belajar.³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pengajaran.⁴ Beberapa pengertian media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 3

² Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 3

³ *Ibid.*, 4

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm.

pembelajaran adalah semua alat dan sarana yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Untuk pengelompokkan media pembelajaran, Gerlach dan Ely, mengemukakan bahwa media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.⁵ Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah para praktisi dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik siswa akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa sehingga pada akhirnya hasil belajar yang dicapai siswa lebih baik dari sebelumnya. Beberapa alasan yang mendasari penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.
- 2) Materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru.

⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 18

5) Dapat disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa.⁶

2. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi konkrit dan menjadi lebih mudah dipahami siswa. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Hasilnya dapat berupa foto, video, film, dan atau berupa audio.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis, antara lain media dapat:
- 5) Memberi kesamaan persepsi.
- 6) Mengatasi hambatan tempat, waktu, jumlah, dan jarak.
- 7) Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik.⁷

Media pembelajaran selain memiliki fungsi di atas, juga memiliki sejumlah tujuan dalam pemakaiannya, yaitu:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Membantu konsentrasi belajar siswa dalam pembelajaran.⁸

⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*,....., 2

⁷ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*,....., 6

⁸ *Ibid.*, 4

3. Karakteristik Media dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arif S Sadiman, terdapat 3 model yang dapat dijadikan acuan dalam prosedur pemilihan media, yaitu:

- a. Model Flowchart, model ini menggunakan system pengguguran dalam pengambilan keputusan pemilihan.
- b. Model Matrik, berupa penangguhan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai semua kriteria pemilihannya diidentifikasi.
- c. Model Checklist, yang menanggukkan keputusan pemilihan sampai semua kriteria dipertimbangkan.

Prosedur lain yang juga dikemukakan oleh Wilbur Schramm yang lebih menitik beratkan pada kesesuaian media yang akan digunakan dengan tingkat kesulitan pengendaliannya oleh pemakai.⁹

Dalam pandangan islam, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pelaksanaan belajar mengajar sangat dianjurkan. Karena dalam penyampaiannya, pengetahuan yang diberikan akan lebih mudah dipahami. Allah berfirman dalam al-Qur'an surat al-'Alaq ayat 4-5 yang berbunyi:

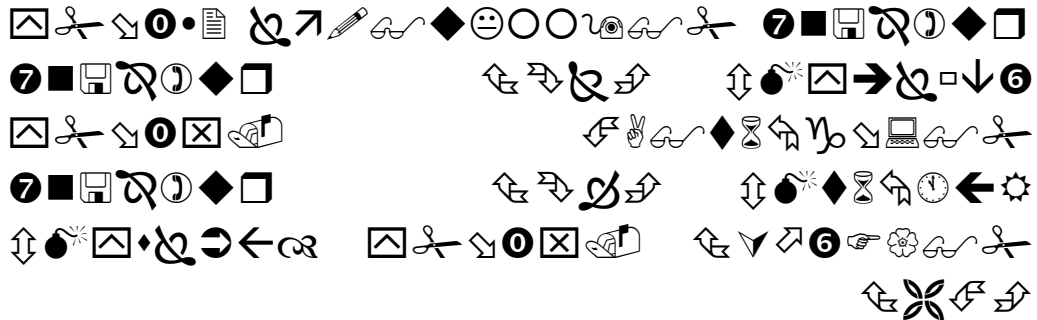


Artinya: “ yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (tulisi baca), Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al- 'Alaq: 4-5).

Di samping itu, untuk menunjukkan bahwa penggunaan media sebagai alat untuk mempermudah memberi pemahaman kepada orang lain, terutama

⁹ Asnawir, M. basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 129

memberikan pemahaman pengetahuan kepada siswa, Allah juga memberikan isyarat dalam surat Al-Ghosyiah ayat 18-20.



Artinya: “dan langit, bagaimana ia ditinggikan, dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan, dan bumi bagaimana ia dihamparkan”.

Ayat di atas menjadi qiyasan bahwa dalam memahami keagungan Allah dapat dilihat dengan media penggambaran bagaimana Allah meninggikan langit tanpa tiang-tiang, bagaimana Allah menegakkan gunung-gunung tanpa pondasi, dan bagaimana Allah menghamparkan bumi. Begitu pula dengan pembelajaran, sangat diperlukan media pembelajaran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar agar materi pelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

4. Prinsip dan Kriteria dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip-prinsip dan kriteria media pembelajaran yang efektif. Menurut Thorn, ada enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif yang efektif,¹⁰ yaitu:

- a. Kemudahan navigasi, artinya sebuah program media harus dirancang sesederhana, serapi, dan seindah mungkin.

¹⁰ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, , 175

- b. Terdapat kandungan kognisinya
- c. Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria di atas merupakan untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa atau belum.
- d. Integrasi media, yaitu media itu harus mengintegrasikan beberapa aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode pembelajaran.
- e. Untuk menarik minat pembelajar, program media harus mempunyai tampilan yang artistik dan estetika yang bagus.
- f. Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar, sehingga setelah selesai menjalankan program dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan.

Sedangkan dalam pengembangan media pembelajaran juga memiliki beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan antara lain:

- a. Kesederhanaan, yaitu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Pesan atau informasi yang panjang harus dibagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan dipahami. Penggunaan kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang tidak terlalu beragam dalam serangkaian tampilan visual.

- b. Keterpaduan, yaitu mengacu pada hubungan yang terdapat dalam elemen-elemen visual, ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan.
- c. Penekanan, maksudnya yaitu dalam media pembelajaran harus ada penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang, penekanan dapat diberikan pada unsur terpenting.
- d. Keseimbangan, artinya bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
- e. Bentuk, yaitu bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.
- f. Garis, yaitu digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur, sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.
- g. Tekstur, yaitu unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus.
- h. Warna, yaitu digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan.¹¹ Ada tiga hal yang harus

¹¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 104-105

diperhatikan dalam penggunaan warna, yaitu: 1) pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, dan sebagainya), 2) nilai warna, 3) intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

5. Macam-macam Media Pembelajaran

a. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media : radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dll.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (software) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak .

- 1) Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkaian, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain- lain.
- 2) Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

- 1) Media audiovisual diam diantaranya TV diam, film rangkaian bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- 2) Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dll.

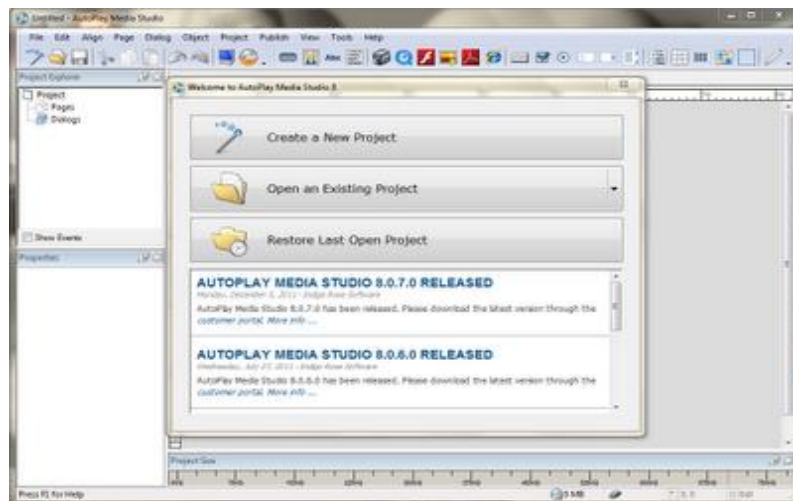
B. Autoplay

Autoplay merupakan sebuah software atau program yang memungkinkan seseorang untuk membuat autorun. Autorun merupakan kemampuan untuk menjalankan beberapa sistem operasi untuk tindakan tertentu ketika kita memasukkan removable media seperti CD, DVD, atau Flash Memory ke dalam VCD Player atau Komputer.¹² Autoplay Media Studio (Nama Lengkap) memungkinkan bagi seseorang membuat desain produk multimedia yang dapat digunakan dalam presentasi dan sebagai wadah materi-materi yang akan disampaikan.

¹² <http://www.harisprasetyo.web.id/2012/02/autoplay-media-studio-preview.html> diakses 18 september 2017 pukul 16:25

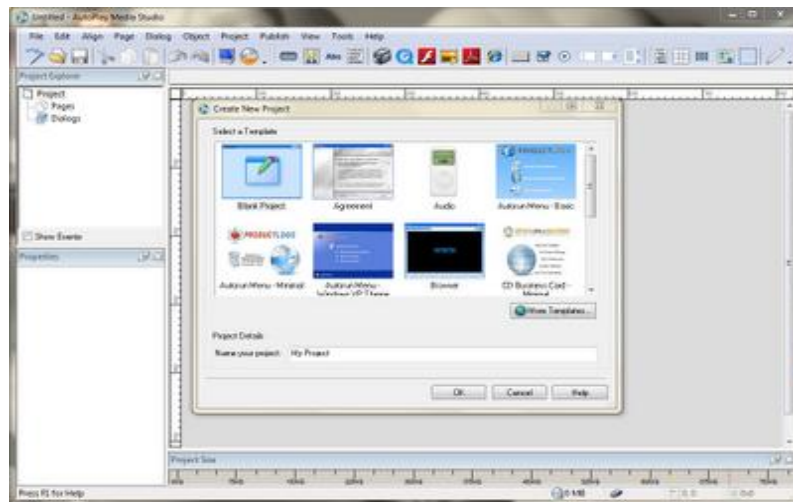
Untuk mengoperasikan software Autoplay Media Studio hanya dengan beberapa klik dan drag, sudah dapat mengintegrasikan berbagai foto, teks, video, musik, dan grafik¹³ ke dalam suatu desain dan dikombinasikan dengan sedikit imajinasi, maka akan menghasilkan produk yang menarik. Dalam proses belajar mengajar, sangat diperlukan sesuatu yang menarik untuk membuat siswa merasa nyaman dan senang dengan proses belajar mengajar. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia berupa software Autoplay.

Untuk memperjelas bagaimana yang dimaksud dengan software Autoplay, kami sertakan beberapa *screenshot* software Autoplay sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tampilan awal saat mulai membuat project Autoplay

¹³ <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssi-mkom%2fmodul-autoplay-mediastudio.pdf> (diakses 18 september 2017 jam 16:15)



Gambar 2.2 Tampilan feature template yang tersedia dalam Autoplay

Setiap media yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Begitu juga software Autoplay sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Di antara kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan
 - a. Mudah dalam penggunaannya
 - b. Menarik perhatian
 - c. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi interaktif
 - d. Lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah
 - e. Dapat mengatasi ruang dan waktu¹⁴
 - f. Memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata kepada siswa
 - g. Dapat digunakan berkali-kali

¹⁴ Asnawir, M. basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 50

h. Dapat menimbulkan banyak kegiatan pada siswa, misalnya mencatat hal-hal yang dianggap penting

2. Kelemahan

- 1) Hanya dapat digunakan dengan komputer atau VCD Player
- 2) Membutuhkan spesifik komputer tertentu
- 3) Kelebihan penjelasan guru dapat menyebabkan timbulnya penafsiran yang berbeda
- 4) Desain yang kurang baik dapat menyebabkan siswa bingung
- 5) Kendala bagi orang yang memiliki kemampuan terbatas/ cacat
- 6) Belum bisa dijangkau semua sekolah karena faktor biaya mahal

C. Sasaran Pengajaran Fiqih Madrasah Tsanawiyah

1. Materi Fiqih Madrasah Tsanawiyah

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari Fiqih yang telah dipelajari oleh peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian Fiqih baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah, yang dilandasi oleh prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah Ushul Fiqih serta menggali tujuan dan hikmahnya, sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi dan untuk hidup bermasyarakat.¹⁵

¹⁵ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013. *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab*. Jakarta.

Secara substansial, mata pelajaran Fiqih memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya atau lingkungannya. Sebagai kurikulum pendidikan pada tingkatan Madsrasah Tsanawiyah, pembahasan ilmu Fiqih diberikan secara bertahap sesuai kemampuan dan kebutuhan siswa. Salah satu cakupan bahasan ilmu Fiqih yang termasuk dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah tentang Shalat Fardhu yang akan dibahas lebih rinci pada bagian selanjutnya.

2. Konsep Haji dan Umrah

a. Pengertian Haji dan Umrah

Haji menurut lughah atau arti bahasa (etimologi) adalah “al-qashdu” atau “menyengaja”. Sedangkan arti haji dilihat dari segi istilah (terminology) berarti bersengaja mendatangi Baitullah (ka’bah) untuk melakukan beberapa amal ibadah dengan tata cara yang tertentu dan dilaksanakan pada waktu tertentu pula, menurut syarat-syarat yang ditentukan oleh syara’, semata-mata mencari ridho Allah. Adapun umrah menurut bahasa bermakna ziarah. Sedangkan menurut syara’ umrah ialah menziarahi ka’bah, melakukan tawaf di sekelilingnya, bersa’yu antara Shafa dan Marwah dan mencukur atau menggunting rambut.

b. Tujuan Pelaksanaan Haji dan Umrah

Firman Allah dalam Al Qur’an Surat Al Baqarah: 189.



Artinya: “mereka bertanya kepadamu tentang bulan sabit. Katakanlah: "Bulan sabit itu adalah tanda-tanda waktu bagi manusia dan (bagi ibadat) haji; dan bukanlah kebajikan memasuki rumah-rumah dari belakangnya[116], akan tetapi kebajikan itu ialah kebajikan orang yang bertakwa. dan masuklah ke rumah-rumah itu dari pintu-pintunya; dan bertakwalah kepada Allah agar kamu beruntung.”¹⁶

Berdasarkan dalil al-qur’an dan hadits di atas, maka telah jelas bahwa tujuan dari haji dan umrah adalah untuk mendekatkan diri kepada Allah.

c. Dasar Hukum Pelaksanaan Haji dan Umrah

Mengenai hukum ibadah haji, asal hukumnya adalah wajib ‘ain bagi yang mampu. Melaksanakan haji wajib, yaitu karena memenuhi rukun Islam dan apabila kita “nazar” yaitu seorang yang bernazar untuk haji, maka wajib melaksanakannya, kemudian untuk haji sunat, yaitu dikerjakan pada kesempatan selanjutnya, setelah pernah menunaikan haji wajib. Haji merupakan rukun Islam yang ke lima, diwajibkan kepada setiap muslim

¹⁶ Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *Fiqh Ibadah* ,....., 151

yang mampu untuk mengerjakan. Jumbuh Ulama sepakat bahwa mulanya disyari'atkan ibadah haji tersebut pada tahun ke enam Hijrah, tetapi ada juga yang mengatakan tahun ke sembilan hijrah.

d. Syarat Wajib Haji dan Umrah

Orang-orang yang berkewajiban menjalankan haji dan Umroh itu hanyalah yang memenuhi syarat-syarat yang tersebut tersebut di bawah ini:

- 1) Islam
- 2) Berakal
- 3) Baligh
- 4) Merdeka
- 5) Mampu (kuasa)¹⁷

e. Rukun Haji dan Umrah

Rukun secara bahasa berarti sisi yang kuat. Sedangkan menurut istilah, rukun adalah sesuatu yang menjadi bagian dari sesuatu yang lain dan keabsahannya tergantung pada sesuatu tersebut.¹⁸ Adapun rukun-rukun dalam Haji adalah sebagai berikut:

- 1) Ihram : Berpakaian ihram dan niat ihram haji
- 2) Wukuf : Berdiam di padang Arafah pada tanggal 9 Dzulhijjah
- 3) Thawaf : Thawaf haji, yang disebut Thawaf Ifadlaah
- 4) Sa'yi : Berjalan atau lari kecil antara bukit Shofa dan Marwah

¹⁷ Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *Fiqh Ibadah.....*, 173

¹⁸ *Ibid*, 187

5) Tahallul : Membuka ihram dengan cara menggunting rambut sedikitnya
3 helai

6) Tertib

Adapun rukun-rukun dalam Umrah sama seperti Ibadah Haji, namun dalam umrah tidak ada rukun melakukan wukuf di padang arafah.

f. Wajib Haji dan Umrah

Wajib Haji adalah sebagai berikut:

- 1) Ihram harus dari batas-batas tempat dan waktu yang telah ditentukan. Batas-batas tempat dan waktu itu dinamakan “Miqaat”.
- 2) Bermalam di Muzdalifah, yakni sepulangnya dari Arafah ke Mina.
- 3) Bermalam di Mina selama 3 atau 2 malam pada Hari Tasyriq.
- 4) Melontar Jumrah ‘Aqabah pada tanggal 10 Dzulhijjah dan melontar Jumrah ketiga-tiganya pada hari-hari Tasyriq.
- 5) Meninggalkan perkara-perkara yang diharamkan (terlarang), karena ihram.

Adapun wajib Umrah sama seperti Ibadah Haji, namun dalam umrah tidak ada bermalam di Muzdalifah dan Mina, serta melontar jumrah aqabah.

g. Sunnah Haji

- 1) Mandi untuk ihram.
- 2) Shalat sunnah ihram 2 raka’at.
- 3) Thawaf qudum, yaitu thawaf karena datang di Tanah Haram.
- 4) Membaca Talbiyah.

- 5) Bermalam di Mina pada tanggal 9 Dzulhijjah.
- 6) Bermalam di Arafah pada siang dan malam.
- 7) Berhenti di Masy'aril Haram pada hari Nahar (10 Dzulhijjah)
- 8) Berpakaian ihram yang serba putih.

h. Macam-macam denda (dam)

- 1) Menyembelih seekor kambing, yang sah untuk qurban untuk disedekahkan kepada fakir miskin. Kalau tidak bisa, boleh diganti dengan puasa 10 hari (3 hari dikerjakan waktu haji dan yang 7 hari bisa dilakukan di kampungnya setelah pulang). Denda ini di berikan kepada yang :
 - a) Mengerjakan haji secara Tamattu.
 - b) Mengerjakan haji secara Qiran
 - c) Mulai ihram tidak dari Miqaat.
 - d) Tidak bermalam di Muzdalifah
 - e) Tidak bermalam di Mina
 - f) Tidak melempar jumrah.
- 2) Menyembalih kambing untuk disedekahkan, atau puasa 3 hari atau memberi makan 3 sha' (kira-kira sebanyak 7 kg) kepada 6 orang miskin. Denda ini diberikan kepada seseorang yang melakukan salah satu hal-hal di dalam ihram yaitu:
 - a) Memakai pakaian yang berjahit menyarung, bagi laki-laki saja
 - b) Memotong kuku
 - c) Bercukur atau memotong rambut atau bulu badan

- d) Memakai minyak harum pada pakaian ataupun badan
 - e) Bersentuh dengan perempuan dengan Syahwat
 - f) Bersetubuh sesudah Tahallul-Awwal
- 3) Menyembelih seekor unta kalau tidak sanggup wajib menyembelih seekor sapi kalau tidak mungkin dapat diganti menyembelih 7 ekor kambing kalau tidak bisa harga seekor unta ditaksir harganya sebanyak harganya dibelikan makanan untuk disedekahkan kepada fakir miskin walaupun tidak sanggup maka wajiblah diganti dengan puasa untuk tiap-tiap 1 mud makanan harga unta itu dengan puasa 1 hari. Denda ini di jatuhkan kepada orang yang bersetubuh sebelum Tahallul-Awal.
- 4) Barang siapa yang membunuh hewan buruan di tanah haram maka wajib membayar dam sebagai berikut:
- a) Menyembelih hewan yang serupa atau hampir sama dengan binatang yang terbunuh
 - b) Kalau itu tidak mungkin wajib bersedekah makanan sebanyak harga binatang tersebut, walaupun tidak bisa boleh diganti dengan puasa, dengan perhitungan 1 mud 1 hari.
- 5) Barang siapa yang memotong kayu di tanah haram maka dendanya adalah:
- a) Bagi kayu besar dendanya seekor unta atau sapi.
 - b) Bagi kayu kecil dendanya seekor kambing.
 - c) Bagi yang terhalang di jalan, sehingga tidak dapat meneruskan pekerjaan haji atau umrah, maka boleh tahallul dengan

menyembelih seekor kambing di tempat itu, kemudian bercukur atau memotong rambut dengan niat tahallul.¹⁹

¹⁹ Imam Taqiyuddin Abubakar Bin Muhammad Alhusaini,,274