

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin, *medius* yang secara harfiah memiliki makna tengah, perantara atau pengantar. Sehingga memunculkan kata dalam bahasa Inggris. Menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)* yang dikutip oleh Sutirman, media alat pemindah/pengalihan pesan.¹³ Menurut Danim yang dikutip oleh Isran Rasyid dkk, media Pendidikan adalah satu stel alat yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Sedangkan Ahmad menyatakan bahwa media adalah indra yang berguna sebagai perantara komunikasi.¹⁴ Menurut Gagne dan Briggs dalam Fifit Firmadani, media pembelajaran meliputi alat yang berguna sebagai penyampai materi pengajaran baik berupa buku, *tape recorder*, film, slide, foto, grafik, televisi dan computer.¹⁵ Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa, media adalah alternatif alat berguna untuk perantara dalam menyampaikan pesan.

Sedangkan pembelajaran berasal dari kata dasar belajar yang diartikan proses perubahan manusia menjadi lebih baik dan berguna untuk dirinya dan orang lain.¹⁶ Dari pengertian-pengertian diatas media pembelajaran adalah alternatif alat penyampai materi dari pendidik ke pesertamdidik yang bertujuan mempermudah penyampaian materi.

¹³ Sutirman, *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 15.

¹⁴ S and Str, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," 93.

¹⁵ Fifit Firmadani, "Media pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," 94.

¹⁶ Baharuddin and Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2015), 18.

Dengan menggunakan media, diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam penyampaian materi/pesan sehingga peserta didik dapat dengan gampang dan leluasa memahami serta berdampak kepada kehidupannya menjadi lebih baik.

b. Manfaat Media pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menambah daya tarik baru, meningkatkan stimulus belajar, dan bisa membawa pengaruh pada psikologi anak didik. Secara umum media pembelajaran memiliki manfaat dapat melancarkan interaksi pendidik dengan peserta didik. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Keemp dan Dayton yang dikutip oleh Isran dkk, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyamaan pemberian materi pelajaran.
- 2) Proses pembelajaran terarah dan menyenangkan untuk diperhatikan dengan seksama.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Waktu dan tenaga yang dikeluarkan menjadi lebih tepat guna.
- 5) Hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dan bertambah baik.
- 6) Media pembelajaran mendorong peserta didik belajar secara mandiri.
- 7) Merubah peran pendidik menjadi lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan peserta didik.¹⁷

Selain manfaat media yang telah dikemukakan oleh Keemp dan Dayton, sudah pasti masih ada banyak manfaat lain yang bisa kita rasakan dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat praktis dari media pembelajaran itu sendiri menurut Azhar Arsyad, yaitu;

- 1) Adanya media pembelajaran memperjelas informasi yang disampaikan saat proses pembelajaran berlangsung.

¹⁷ S and Str, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," 94.

- 2) Adanya media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik anak dalam proses pembelajaran.
- 3) Adanya media pembelajaran dapat mengatasi persoalan keterbatasan (indra, waktu, dan ruang).
- 4) Adanya media pembelajaran memberikan pengalaman yang sama pada peserta didik.¹⁸

c. Macam-macam Media pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran ikut cepat seiring juga perkembangan yang signifikan pada teknologi, dan masing-masing media tersebut mempunyai karakteristik tersendiri. Dari sini kemudian muncul usaha pengelompokan. Menurut Hamdani dalam Fifit, media dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu diantaranya;

- 1) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat. Contohnya; slide power point, gambar dan lain sebagainya.
- 2) Media audio, yaitu media yang mengandung pesan oral (hanya dapat didengar). Contohnya; *tape recorder*.
- 3) Media audio visual, yaitu media kombinasi antara media visual dan audio dengan nama lain media pandang-dengar. Contohnya, seperti video, televisi, slide suara dan lain sebagainya.¹⁹

Adapun penggolongan lain dari media pembelajaran, dapat kita telaah sebagai berikut;

- 1) Media dapat digolongkan menjadi tiga kategori berdasarkan sifatnya: (1) media pendengaran, yang hanya mencakup unsur-unsur pendengaran seperti radio dan rekaman; (2) media visual, yang hanya memuat unsur visual seperti gambar, lukisan, dan foto; dan (3) media audio visual, yang memadukan unsur auditori dan visual seperti video dan televisi.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran* (Jakarta: Grafindo, 2014), 4.

¹⁹ Fifit Firmadani, "Media pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," 96.

- 2) Media dapat digolongkan menjadi dua kategori berdasarkan kapasitas jangkauannya: (1) media dengan cakupan yang luas, seperti radio dan televisi; dan (2) media dengan liputan terbatas, seperti film dan video, baik dari segi waktu maupun ruang.
- 3) Sejauh penggunaannya, dapat dibagi ke dalam kategori berikut: (1) media proyeksi, yang antara lain mencakup transparansi, film slide, dan film strip. (2) Media yang tidak diproyeksikan, antara lain gambar, radio, lukisan, dan sejenisnya.²⁰

Berdasarkan uraian tersebut, diketahui bahwa macam-macam media pembelajaran sangatlah beragam, tinggal bagaimana pendidik memanfaatkan media yang ada untuk menunjang pembelajaran dengan maksimal supaya proses pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan. Pemilihan media yang tepat sangat memengaruhi proses pembelajaran, baik dari segi motivasi peserta didik, ketertarikan, dan pengembangan yang ada dalam diri peserta didik.

2. Media Pembelajaran Quizizz

a. Pengertian

Dengan banyaknya elemen yang memfasilitasi proses belajar mengajar yang interaktif, Quizizz merupakan program pembelajaran online yang berbasis *game* dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.²¹ Selain membuat kuis interaktif untuk pembelajaran tatap muka dan online, alat ini juga memungkinkan pengguna membuat penilaian untuk semester harian, tengah, dan akhir (PAS), serta penilaian untuk keduanya. Aplikasi ini kompatibel dengan sejumlah platform, termasuk tablet, smartphone, dan PC.²²

Aplikasi Quizizz dapat digunakan di kelas atau sebagai pekerjaan rumah karena memiliki penilaian kerja (timer) dan batasan

²⁰ Firmadani, 97.

²¹ Herlina Ahmad, dkk, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Nas Media Indonesia, 2021), 102.

²² Tony Suhartik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Androin Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Malang: Ahlimedia Book, 2020), 6-7.

waktu, sehingga memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun mereka pilih. hanya. Sejak diperkenalkannya halaman Quizizz pada tahun 2017, 100 juta siswa telah bermain dan 20 juta orang telah mendaftar.²³

Untuk membuat kuis interaktif untuk digunakan di kelas, seseorang juga dapat memanfaatkan program internet Quizizz. Anda dapat menambahkan foto sebagai latar belakang pertanyaan pada empat pilihan jawaban dalam kuis interaktif, yang mencakup jawaban yang benar. Siswa dapat menerima kode mereka setelah tes selesai, memungkinkan mereka untuk masuk dan mengambilnya.

Statistik dan data kinerja guru juga tersedia di Quizizz. Guru memiliki akses ke berbagai alat pelacakan, termasuk jumlah siswa yang telah membuat dan menjawab pertanyaan. Guru juga dapat memperoleh statistik dalam format Microsoft Excel. unggul. Selain itu, Quizizz memiliki fungsi "pekerjaan rumah" yang memungkinkan siswa menyelesaikan tugasnya kapan saja dan di mana saja. Instruktur dapat menetapkan batasan pada tugas pekerjaan rumah dan siswa dapat mengerjakannya secara lebih mandiri.

Uraian yang diberikan di atas membawa kita pada kesimpulan bahwa Quizizz adalah alat pembelajaran yang menggunakan *game* untuk mengajarkan pelajaran dan menggabungkan penilaian interaktif untuk mengukur pemahaman siswa.

b. Langkah-langkah Membuat Quizizz

Agar dapat menggunakan berbagai fitur yang ada pada laman *quizizz* maka hendaknya mengikuti beberapa langkah, diantara langkah-langkah dalam mengakses laman *quizizz*, ialah sebagai berikut:²⁴

1) Membuat akun Quizizz

a) Masuk ke www.quizizz.com lalu klik “sign up”

²³ Nunung Supriyadi, *Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era COVID-19*, Jurnal Cakrawala Mandarin, Vol. 5, No. 1, 43.

²⁴ Andi Asrifan, *Modul Tutorial Penggunaan Quizizz (www.quizizz.com) pada Pembelajaran di Kelas*, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, 2020, 2-27.

- b) Pilih *sign up with email* atau *sign up with google*
 - c) Klik *teacher* jika ingin *login* sebagai guru
 - d) Masukkan identitas (*username, email, password*) lalu *continue*.
- 2) Langkah mengakses akun Quizizz
- a) *Login* menggunakan *username* dan *password* yang anda buat
 - b) Kemudian secara langsung dapat memasuki laman utama *quizizz* dan siap diaplikasikan
- 3) Membuat kelas atau kuis online
- a) Klik *create* atau buat, kemudian pilih salah satu pilihan (*quiz* atau *lesson*/pelajaran)
 - b) Apabila memilih fitur pelajaran, maka pilih dan isikan identitas pelajaran yang akan di buat
 - c) Apabila memilih fitur kuis, maka terdapat beberapa pilihan fitur kuis yaitu pilihan ganda (*Multiple choice*), banyak jawaban (*Checkbox*), isian singkat (*Fill-in-the-blank*) , survey (*poll*), *essay (open-ended)*, *slide*.
 - d) Apabila ingin membuat kuis *multiple choice*, langkah pertama ialah mengisi identitas kuis, selanjutnya **create a new question**.
 - e) Silahkan input soal dan kunci jawaban yang sesuai, *quizizz* memiliki fitur **timer** dan kunci jawaban yang benar dari soal yang di input, tiap pilihan jawaban memiliki empat opsi, jika lebih dari itu maka klik “**add answer option**”, setelah input soal maka klik **simpan** atau **Save**, jika ingin menambah soal, silahkan klik tombol + atau “**create a new question**”.

Menambahkan foto pada soal dan jawaban, menentukan batas waktu penyelesaian soal, dan memilih apakah soal *multiple choice* dengan jawaban tunggal (*Single answer*) atau pilihan ganda (*multiple choice*) adalah beberapa pilihan yang tersedia di Quizizz.

4) Menampilkan kuis

Sebelum memulai kuis, pastikan terlebih dahulu fasilitas seperti laptop, *LCD Projector*, papan tulis, spidol tersedia untuk menampilkan kode *game*. Soal akan ditampilkan pada layar peserta didik, sedangkan pada akun pendidik adalah rekap jawaban. Sebelum menampilkan kuis, terdapat pilihan dari kuis yang dibuat dengan mengklik “*my quizzes*”, yakni:

- a) *Live game* : *game* dilaksanakan secara *real time* atau 1 waktu
- b) *Homework* : dilaksanakan sesuai *setting* waktu dari pendidik

Tata cara *game live game* ialah:

- a) Klik *live game* untuk memulai kuis
- b) Peralatan teknologi yang diperlukan untuk tugas tersebut disiapkan oleh siswa.
- c) Untuk memulai, pilih “*host game*”. Mengklik mode “*classic* ” memungkinkan guru untuk *setting* kuis. Ada beberapa pilihan yang tersedia bagi guru, termasuk berapa kali siswa dapat mengikuti kuis, apakah akan menampilkan pilihan jawaban yang benar, apakah siswa ingin melihat pembahasan pertanyaan setelah mereka menyelesaikannya, dan apakah akan mengatur pertanyaan dan jawaban secara acak semua dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
- d) Sebuah halaman akan muncul setelah memilih “*host game*” dan mengonfigurasi opsi. Mohon instruksikan siswa untuk meluncurkan situs web “*joinmyquiziz.com*” atau mengunduh aplikasi Quizizz dari *play store* atau *app*

store, masukkan kode yang diberikan oleh instruktur, dan tekan " *start*" untuk memulai.

5) Tampilan pada layar perangkat peserta didik

Langkahlangkah yang dilakukan oleh peserta didik untuk memulai *live game* ialah:

- a) Buka "*join my quiziz.com*" selanjutnya input kode (6 digit angka) yang diberikan pendidik
- b) Minta siswa menuliskan identitas masing-masing
- c) Klik "**START**" apabila siap mengerjakan kuis, apabila telah usai mengerjakan, maka akan tampil rekapitulasi jawaban, dan waktu yang telah dicapai sebagai posisi perbandingan dengan peserta lain.

6) Tampilan di layar perangkat elektronik pendidik

- a) Layar pendidik akan memberikan informasi terkait progress pengerjaan kuis selama peserta didik mengerjakan, jadi pendidik dapat secara langsung memantau progress dari para siswanya, apabila semua telah usai mengerjakan, maka klik "**end game**"
- b) Setelah selesai, pendidik dapat melihat hasil dari peserta didik, dan dapat mengunduh hasil rekapitulasi kuis dalam bentuk excel, sebagai berikut:

c. Keunggulan dan Kelemahan Quizizz

Kelebihan Quizizz adalah dapat digunakan sebagai alat atau alat penilaian pembelajaran, dimana guru dapat merencanakan materi yang akan disajikan atau penjelasannya. Selain itu, guru dapat mengajukan pertanyaan dalam berbagai format seperti pilihan ganda, esai, kotak centang, dll. Salah satu manfaatnya adalah adanya batasan waktu pada soal, yang dapat diubah oleh guru berdasarkan kompleksitas materi. Selain itu, grafik dan warna digunakan untuk menyampaikan respons terhadap pertanyaan. Selain itu, komputer guru (berperan sebagai

operator) menampilkan aktivitas Quizizz setiap siswa serta skor mereka.

Game Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan kinerja guru, hal ini terlihat dari berbagai manfaat yang telah dibahas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Cadieux Danielle bahwa *game* dapat meningkatkan motivasi dan fokus siswa selama di kelas. Guru dapat menyajikan konten dan mengajukan pertanyaan penilaian dengan menggunakan kemampuan Quizizz.²⁵

Sedangkan kelemahan *game Quizizz* yaitu

- 1) Aplikasi Quizizz menggunakan internet, sehingga masalah dapat terjadi kapan saja karena gangguan jaringan.
- 2) Jika Anda menggunakan tugas online saat Anda pembelajaran, siswa dapat membuka tab baru, yang berarti siswa dapat dengan mudah menavigasi ke tab baru untuk mencari jawaban.
- 3) Dalam tugas waktu, siswa yang awalnya mencapai puncak mempunyai kesempatan untuk menghitung peringkat dari penggunaan waktu yang salah saat menjawab soal, sehingga jika dua siswa mempunyai jumlah jawaban benar yang sama, maka peringkatnya berbeda karena efeknya dari waktu respons
- 4) Jika siswa terlambat bergabung maka akan semakin banyak hambatan atau masalah.²⁶

3. Fiqih

a. Definisi Fiqih

Fiqh, dalam istilah teknis, mengacu pada pemahaman mendalam yang memerlukan penggunaan kemampuan mental seseorang. Menurut Samsul Munir Amin, fiqh adalah ilmu yang menganalisis dan memperjelas hukum

²⁵ Cadieux Danielle, Boulden Dkk, Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report, *Journal Inquiry in Education*. Vol. 9, Issue 1, (2017).

²⁶ Unik Hanifah Salsabila Dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Peserta didik SMA", *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4, No. 2 (2020), 170-171.

syariah.²⁷ Secara umum, fiqh dipahami sebagai ilmu yang menyelidiki beberapa prinsip sosial dan individu yang mengatur keberadaan manusia. Prof. Dr. TM. Habsyi Ash Shiddieqy yang dikutip oleh Dr. Nazar Bakry juga menyatakan bahwa ilmu fiqh adalah kumpulan ilmu yang mempunyai bidang pembahasan yang luas dan menyatukan berbagai hukum dan aturan hidup Islam untuk kemaslahatan individu, masyarakat, dan semua orang. kemanusiaan.

Sementara itu, sejumlah angka menunjukkan adanya multitafsir, seperti:

- 1) Jika diartikan secara harfiah, fiqh berarti tanggap, bijaksana, dan tanggap.
- 2) Keyakinan penganut Syafi'i berdasarkan pada T.M. Hasbi Ash-Shidqy, fiqh adalah ilmu yang memperjelas segala peraturan Islam yang berkaitan dengan kerja para ulama, yang diambil dari dalil-dalil yang pasti. Fiqh merupakan ilmu yang menjelaskan tentang aturan-aturan syariat bagi para mukallaf, seperti wajib, haram, boleh, sunnah, makruh, shahih, dan lain-lain. Juga menganut pandangan Al-Imam Abd Hamid Al-Ghazali.²⁸

Dengan demikian, bidang praktik hukum dapat dikatakan sangat luas. Secara khusus kita membahas tentang aturan dan norma Islam yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Segala sesuatu yang dikonsultasikan oleh para ulama ketika mengembangkan penafsiran mereka sendiri terhadap fiqh adalah sumber dari rumusan tersebut. Para ulama sepakat pada empat sumber fiqh, yaitu sebagai berikut:

- 1) Al-Qur'an al-Karim
- 2) Sunnah Nabi
- 3) Ijma' Ulama
- 4) Qiyas

²⁷ Totok Jumanoro dan Samsul Munir Amin, *Kamus Usul Fikih* (Jakarta: Amzah, 2009), hlm. 63

²⁸ Mohammad Rizqillah Masykur, "Metodologi Pembelajaran Fiqih", *Jurnal Al-Makrifat*, Vol. 4, No. 2, (2019), 34.

Berdasarkan pengertian sebelumnya, kajian Fiqih merupakan suatu cara yang dilakukan secara sadar, terbimbing dan terencana dengan memperhatikan hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan kegiatan Mukallaf, serta berupa ibadah dan muamalah, yang bertujuan agar siswa mengetahui, memahami dan menjalankan ibadah sehari-hari. Pembelajaran Fiqih bukan sekedar proses interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas. Namun pembelajaran juga berlangsung melalui berbagai interaksi, baik di dalam kelas maupun di musala sebagai tempat latihan yang berkaitan dengan ibadah. VCD, film atau hal-hal lain yang mendukung pembelajaran Fiqh dapat digunakan dalam pembelajaran itu sendiri. Ini juga mencakup peristiwa sosial saat ini dan masa lalu, yang dapat digunakan siswa untuk membandingkan dan menerapkan hukum Islam.²⁹

b. Karakteristik Materi Fiqih

Sesuai pemahaman sebelumnya, kajian Fiqih merupakan suatu pendekatan yang disengaja, terarah, dan terencana dengan memperhatikan ketentuan-ketentuan Islam tentang kegiatan Mukallaf, serta ibadah dan muamalah. Tujuan akhir dari pendekatan ini adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan dalam menjalankan ibadah sehari-hari. Fiqh bukan sekedar sesuatu yang dipelajari melalui interaksi kelas antara pengajar dan siswa. Namun selain melalui pengajaran di kelas, pembelajaran juga terjadi melalui bentuk interaksi lain, seperti pelatihan musala. Proses pembelajaran sebenarnya dapat memanfaatkan VCD, film, atau sumber lain yang menyempurnakan pembelajaran Fiqih. Selain itu, membahas peristiwa sosial sejarah dan kontemporer, yang dapat dimanfaatkan siswa untuk membedakan dan menerapkan hukum Islam.

²⁹ *Ibid.*, 35.

1) Pembelajaran Fiqih

Kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah, khususnya peraturan yang ditetapkan oleh Menteri Agama Republik Indonesia, dan pengajaran fiqh di madrasah saat ini mempunyai keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan. Rencananya, setiap satuan pendidikan akan mengembangkan dan melaksanakan kurikulum yang berfungsi sesuai dengan arahan Menteri Agama Republik Indonesia tersebut. Hal ini membuat program ini sangat fleksibel. Referensi tambahan mengenai persyaratan materi minimum, tingkat kualifikasi minimum, dan persyaratan kualifikasi gelar dalam bidang agama, Islam, dan bahasa Arab dilakukan pada saat pengembangan kurikulum multilateral PERMENAG untuk mencapai tingkat gelar minimum sesuai dengan tujuan dan fungsi fiqh.

2) Tujuan Pembelajaran Fiqih

Di Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran fiqh berupaya mempersiapkan siswa menjadi pemimpin dalam kehidupan pribadi dan bermasyarakat dengan membantu mereka³⁰ :

- a) Mengetahui dan memahami penerapan hukum Islam baik dalam ibadah maupun muamalah.
- b) Mentaati dan menjalankan kaidah-kaidah syariat Islam secara cermat dan terampil, menunjukkan rasa hormat kepada Allah SWT, manusia, orang lain, hewan, dan lingkungan hidup, serta mengamalkan ajaran Islam.

Pengetahuan dan pemahaman ini diyakini akan menjadi pedoman kehidupan sosial dan meningkatkan standar disiplin, tanggung jawab, dan ketaatan beragama yang tinggi terhadap hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam individu maupun masyarakat.

³⁰ *Ibid.*, 36.

3) Fungsi Pembelajaran Fiqih

Fiqih, Madrasah, mata pelajaran, mata pelajaran, dll. Untuk menjadi umat Islam yang selalu menaati hukum Islam yang kaaffah (tepatnya), ibtidaiah mengajarkan siswanya tentang dasar-dasar hukum serta bagaimana menerapkannya dalam situasi dunia nyata.

4) Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih

- a) Fiqih ibadah, yang meliputi permulaan dan pemahaman tentang pelaksanaan rukun Islam yang benar dan benar, antara lain thahar, shalat, puasa, zakat, dan haji.
- b) Fiqh muamalah, yaitu tentang penerapan dan pemahaman hukum halal dan haram pada makanan dan minuman, khitanan, kurban, serta jual beli, dan pinjam meminjam.³¹

5) Karakteristik

Tujuan mata kuliah Ilmu Agama Fiqih di madrasah adalah untuk mendorong dan memberi penghargaan kepada peserta didik yang mampu memahami, menerapkan, dan mengamalkan agama Islam. Hal ini membuat topik tersebut menonjol dari kursus lainnya. peraturan yang berkaitan dengan ibadah Mahdhoh dan Muamalah serta mampu menerapkannya secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Informasi yang tercakup dalam kelas bukanlah satu-satunya bidang studi; di luar kursus khusus, cakupannya cukup luas. Mempelajari fiqh sangatlah penting karena mempengaruhi kehidupan kita dan berarti bahwa penerapan hukum Islam dalam mata pelajaran ini juga harus sejalan dengan norma-norma sosial yang berlaku.³²

Adapun Ilmu Fikih memiliki banyak keistimewaannya yang paling signifikan dari mereka adalah :

³¹ *Ibid.*, 37.

³² *Ibid.*, 38.

a) Sumbernya adalah wahyu

Alquran dan Sunnah Nabi merupakan sumber fikih yang paling penting. Dalam hal hukumnya tidak ditentukan secara jelas dalam Al-Qur'an atau Sunnah, maka para ahli hukum Islam menentukan hukum untuk kasus tersebut dengan membandingkan kasus serupa dalam Al-Qur'an dan As-Sunnah.

b) Fikih mencakup semua aspek kehidupan

Agama yang diturunkan Allah SWT mencakup seluruh aspek kehidupan manusia. Manusia mempunyai tanggung jawab terhadap dirinya sendiri, keluarganya, lingkungannya dan Sang Pencipta. Fiqih adalah ilmu yang mengajarkan mereka hak dan kewajiban tersebut. Hal ini juga mendefinisikan prinsip-prinsip pemerintahan suatu negara dan menentukan bagaimana hubungan tersebut harus dibuat dengan negara lain. Oleh karena itu, fiqh merupakan ilmu Islam yang sangat komprehensif.

c) Fikih memiliki hubungan dengan etika

Aturan yang ditetapkan oleh Fiqih sesuai dengan moral dan etika Islam. Fiqh berusaha keras untuk melindungi kebajikan-kebajikan yang diperlukan seperti kejujuran, kebenaran, keadilan, hak-hak orang lain, dll..

d) Tujuan ilmu fiqh adalah kesejahteraan individu dan masyarakat secara keseluruhan

Fiqh tidak hanya memperhatikan kepentingan umum masyarakat Islam tetapi juga kepentingan individu. Ia tidak ingin membatasi kebebasan pribadi sepanjang tidak bertentangan dengan kepentingan umum.

e) Hukumnya pantas untuk diterapkan setiap saat

Fiqh memberdayakan para ahli hukum Islam yang kompeten untuk membuat keputusan mengenai isu-isu baru

berdasarkan perubahan keadaan. Dengan demikian, fiqh dapat menciptakan kaidah-kaidah yang berlaku sepanjang masa dan situasi apa pun.