

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang Fiqih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta Fiqih muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, shalat 'id, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. 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 ataupun lingkungannya.¹

Mempelajari Fiqih, bukan sekedar teori yang berarti tentang ilmu yang jelas pembelajaran yang bersifat amaliah, harus mengandung unsur teori dan praktek. Belajar Fiqih untuk diamalkan, bila berisi suruhan atau perintah, harus dapat dilaksanakan, bila berisi larangan, harus dapat ditinggalkan atau dihindari. Oleh karena itu, Fiqih bukan saja untuk diketahui, akan tetapi diamalkan dan sekaligus menjadi pedoman atau pegangan hidup. Untuk itu, tentu saja materi yang praktis diamalkan sehari-hari didahulukan dalam pelaksanaan pembelajarannya.²

Pada dasarnya esensi proses pembelajaran fiqih terletak pada kemampuannya untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi

¹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab di Madrasah, hlm. 67

² Zakiah Darajat, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), Cet. 2, hlm. 85

manusia yang beriman dan bertakwa dan dapat tampil sebagai *khalifatullah fi al ardh*. Esensi ini menjadi acuan terhadap metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang maksimal. Selama ini, metodologi pembelajaran agama Islam yang diterapkan masih mempertahankan cara-cara lama (tradisional) seperti ceramah, menghafal dan demonstrasi praktik-praktik ibadah yang tampak kering. Cara-cara seperti itu diakui atau tidak membuat peserta didik tampak bosan, jenuh, dan kurang bersemangat dalam belajar agama. Jika secara psikologis peserta didik kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya peserta didik akan memberikan umpan balik (*feedback*) psikologis yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran agama.

Hasil temuan para ahlipun menyatakan ketika terdapat kecenderungan perilaku pembelajar dalam kegiatan pembelajaran yang lesu, pasif dan perilaku yang sukar dikontrol. Perilaku semacam ini diakibatkan suatu proses pembelajaran dalam penyampaian materi, siswa tidak termotivasi dan tidak terdapat suatu interaksi dalam pembelajaran serta hasil belajar yang tidak terukur dari guru. Adapun kenyataan yang seperti tersebut di atas, maka harus melihat kembali suatu strategi pembelajaran.³

Gejala adanya anak didik yang kurang senang menerima pelajaran dari guru tidak harus terjadi. Disinilah diperlukan peranan guru, bagaimana upaya menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendorong anak didik untuk senang dan bergairah belajar. Oleh karena itu cara yang akurat mesti urgensi guru lakukan adalah mengembangkan variasi dalam mengajar, di sini guru dituntut tidak hanya menggunakan satu metode saja dalam mengajar tetapi dituntut lebih kreatif untuk mencapai tujuan. Hal ini diperlukan variasi gaya mengajar, dalam interaksi guru dengan anak didik.

³ Martinis Yamin, *Pengembangan Kompetensi Pembelajaran*, Jakarta, UI Press, 2004), hlm. 60

Kurang kreatifnya guru fiqih dalam menggali pendekatan pembelajaran yang bisa dipakai untuk pendidikan agama menyebabkan pelaksanaan pembelajaran cenderung monoton.⁴

Tampaknya perlu adanya perubahan paradigma dalam menelaah proses belajar mengajar dan interaksi guru dan siswa. Dalam pembelajaran peserta didik sebagai subyek yang aktif melakukan proses berfikir, mencari, mengolah, mengurangi, menggabungkan, menyimpulkan dan menyesuaikan masalah. Pembelajaran penuh makna sesuai kebutuhan dan minat peserta didik dan sedekat mungkin dihubungkan disebut pembelajaran bermakna (*meaning full Learning*).

Satu pendekatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran fiqih di kelas IV MI Muhammadiyah Sipedang Kecamatan Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara adalah pendekatan *edutainment*.

Pendekatan *edutainment* merupakan pendekatan pembelajaran yang menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), bermain kartu, diskusi, belajar menemukan (*discovery inquiry*) demonstrasi, dan multimedia. Tujuannya adalah agar pembelajaran (siswa) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Untuk mencapai hal itu, maka para siswa mendapatkan pelajaran tambahan tentang “*learning how-to-learn*” (belajar tentang “bagaimana belajar”) yang mampu meningkatkan pemahaman, ingatan dan kemampuan belajar mereka. Hal ini kemudian membawa dampak pada perbaikan nilai dan rangking mereka di sekolah.⁵

⁴ Muhaimin, et. al., *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 89-90

⁵ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sukses Iffset, 2008), hlm. 125

Edutainment adalah proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.⁶

Pendekatan *edutainment* sebagaimana konsep *Quantum teaching* sarat dengan teknik-teknik khusus yang ditujukan untuk mengembangkan lingkungan belajar yang saling memberdayakan dan menghargai untuk berbagai jenis kurikulum apapun, amat penting bagi para guru untuk mengajar dengan cara baru yang mantap.⁷

Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *edutainment* merupakan pembaharuan pendidikan yang mana peserta didik didorong untuk belajar secara aktif dan guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan peserta didik menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Pembelajaran dengan Pendekatan *edutainment* memacu keinginan peserta didik untuk mengetahui, memotivasi mereka agar melanjutkan pekerjaannya hingga menemukan jawaban. Peserta didik juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan memiliki ketrampilan berfikir kritis karena mereka harus selalu menganalisis dan menangani informasi. Selama proses pembelajaran *edutainment* berlangsung, seorang guru tidak boleh banyak bertanya atau berbicara, karena akan mengurangi proses belajar pembelajaran *edutainment*.⁸

Metode pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini dalam pembelajaran *edutainment* adalah metode *discovery inquiry* (belajar menemukan), permainan kartu dan belajar kelompok.

Dengan demikian pembelajaran dapat dikatakan efektif, apabila seorang guru dapat membimbing anak-anak untuk memasuki situasi yang memberikan pengalaman-pengalaman dan kegiatan yang menarik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar peserta didik.

⁶ Hamruni, 2008, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 124

⁷ Bobbi De Porter, dkk., *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*, terj. Ary Nilandari, (Bandung: Kaifa, 1999), hlm. iii

⁸ Nurhadi, *Kurikulum 2004 Pernyataan dan Jawaban*, Jakarta: PT Grasindo, 2004), hlm.

Aktivitas belajar membutuhkan peran akal dan hati, demi untuk menajamkan ingatan serta menggali materi pelajaran yang terpendam. Bila pembelajaran mempunyai kejenuhan dalam berpikir dan menyerap pelajaran, maka hendaknya guru menggunakan *ice-breaker* di sela-sela belajar. Hal ini untuk mencairkan kejenuhan dan kebosanan yang terjadi di dalam kelas, dan supaya bisa mengembalikan lagi semangat belajar.⁹

Berdasarkan latar belakang penelitian ini akan mengkaji lebih jauh tentang penerapan pembelajaran *edutainment* bagi peningkatan hasil belajar fiqih di kelas IV MI Muhammadiyah Sipedang Kecamatan Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang dapat peneliti angkat dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran fiqih materi shalat 'id di kelas IV MI Muhammadiyah Sipedang Kecamatan Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara?
2. Adakah peningkatan hasil belajar fiqih materi shalat 'id di kelas IV MI Muhammadiyah Sipedang Kecamatan Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara setelah menerapkan pembelajaran *edutainment*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah

- a. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran fiqih materi shalat 'id di kelas IV MI Muhammadiyah Sipedang Kecamatan Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara.
- b. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar fiqih materi shalat 'id di kelas IV MI Muhammadiyah Sipedang Kecamatan Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara setelah menerapkan pembelajaran *edutainment*

⁹ Hamruni, 2008,a *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 209

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara teoritis dapat memberikan masukan dan informasi secara teori penerapan pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran fiqih.

Secara praktis bagi sekolah sebagai bahan dan masukan serta informasi bagi sekolah dalam mengembangkan siswanya terutama dalam hal proses pembelajaran fiqih. Bagi siswa diharapkan para siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan pembelajarannya dan bagi penulis dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru khususnya proses pembelajaran fiqih dengan menggunakan pembelajaran *edutainment*.