

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan fikih merupakan salah satu pendidikan agama Islam yang diterapkan dalam institusi pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi Islam. Pendidikan fikih adalah sarana untuk mewujudkan tujuan pendidikan, membentuk manusia yang mengerti akan syari'at agama Islam.

Fikih secara umum merupakan salah satu bidang studi Islam yang banyak membahas tentang hukum yang mengatur pola hubungan manusia dengan Tuhannya, antara manusia dengan manusia, dan manusia dengan lingkungannya. Melalui bidang studi fikih diharapkan siswa tidak lepas dari jangkauan norma-norma agama dan menjalankan aturan syari'at Islam.

Kurikulum Pendidikan fikih di lembaga pendidikan telah diterapkan berdasarkan pada peraturan menteri agama Republik Indonesia nomor 2 tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Standar Isi (SI) pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidayah. Maka kurikulum pendidikan fikih di Madrasah Ibtidaiyah harus sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan dimana pendidikan fikih di Madrasah Ibtidaiyah diharapkan mampu menciptakan dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Dengan adanya kurikulum pendidikan fikih

peserta didik diharapkan mengetahui dan memahami serta mengaplikasikan ilmu-ilmu fikih dalam kehidupan sehari-hari.

Materi fikih adalah salah satu bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam yang distandardisasi dalam Standar Isi (SI) di Madrasah Ibtidaiyah,. Di dalamnya dapat ditemukan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pelajaran. Maka untuk memudahkan pemahaman materi fikih kepada peserta didik di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, kementerian agama mengelompokkan atau mengklasifikasikan sesuai tahap-tahap dalam fikih.

metode mempunyai peranan yang sangat signifikan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan dalam proses pendidikan Islam,. Bahkan metode sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dianggap lebih signifikan dibanding materi itu sendiri. Cara penyampaian materi yang komunikatif lebih disenangi oleh siswa, walaupun sebenarnya materi yang disampaikan sesungguhnya tidak terlalu menarik. Sebaliknya, materi yang cukup menarik tetapi cara menyampaikannya tidak komunikatif dan tidak menarik bagi siswa, maka materi tersebut kurang dapat dicerna oleh siswa.¹

Guru mempunyai peranan penting dalam kesuksesan kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran fikih. Maka seorang guru setidaknya harus mampu menguasai bahan ajar

¹ Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail, 2011), hlm., 2

serta strategi-strategi dan metode-metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran fikih. Proses belajar-mengajar akan berjalan dengan baik apabila strategi dan metode yang digunakan tepat, karena antara pembelajaran dengan strategi dan metode saling berkaitan. Sehingga dalam prosesnya, pembelajaran fikih dapat dipahami dan diaplikasikan oleh peserta didik serta menyenangkan untuk dipelajari. Selain metode dan strategi seorang guru juga harus menguasai media dan dapat menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar yang variatif dan menyenangkan agar siswa tidak jenuh dan dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan dan semangat. Strategi yang dapat mengaktifkan dan menumbuhkan semangat siswa adalah strategi *joopardy game*. Media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *joopardy game* adalah media audio visual.

Kondisi di lapangan saat ini menunjukkan bahwa masih banyak guru yang masih mempertahankan cara-cara lama yaitu pembelajaran yang masih tradisional seperti ceramah, menghafal, dan demonstrasi praktik-praktik ibadah yang tampak kering dan tidak efektif sehingga menimbulkan kejenuhan kepada siswa di dalam kelas. Jika secara psikologis siswa kurang tertarik dengan metode yang digunakan oleh guru, maka dengan sendirinya siswa akan memberikan umpan balik (*feedback*) psikologis yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, jika secara umum pendidikan di Indonesia memerlukan berbagai inovasi dan kreatifitas agar tetap berfungsi optimal di tengah arus perubahan, maka pendidikan agama Islam juga membutuhkan berbagai upaya inovasi agar eksistensinya tetap bermakna bagi kehidupan siswa sebagai seorang pribadi, anggota masyarakat, dan dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara. Selain itu, inovasi dan kreatifitas, terutama penerapan metode pembelajaran agama Islam, harus tetap menjaga dan tidak keluar dari nilai-nilai agama Islam yang menjadi agama itu sendiri.²

Kondisi ini diperparah dengan anggapan bahwa pembelajaran fikih sebagai mata pelajaran yang dinomor duakan. Dengan alasan mata pelajaran fikih tidak masuk dalam mata pelajaran yang diujikan secara nasional, seperti matematika, bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Tetapi tidak hanya metode saja yang menjadi hal penting dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran juga penting seperti, media audio, media visual, dan media audio visual. Namun banyak guru yang belum menguasai media audio visual atau media-media yang lain yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Jadi, siswa pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung akibatnya siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan tidak dapat mengubah pengetahuan

² Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, hlm., 4.

agama kognitif menjadi makna dan nilai yang perlu dilaksanakan dalam kehidupan sehari-sehari. Hal ini menunjukkan bahwa masih lemahnya pendekatan yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Amin Abdullah, pakar keislaman, menyoroti kegiatan pendidikan agama yang selama ini berlangsung di sekolah. Ia mengatakan bahwa pendidikan agama kurang *concern* terhadap persoalan bagaimana mengubah pengetahuan agama yang kognitif menjadi “makna” dan “nilai” yang perlu diinternalisasikan dalam diri siswa lewat berbagai cara, media, dan forum. Pembelajaran lebih menitikberatkan pada aspek korespondensi tekstual yang lebih menekankan hafalan teks-teks keagamaan.³

Towaf juga mengamati adanya kelemahan-kelemahan pendekatan yang digunakan. Ia mengatakan bahwa pendekatan yang digunakan masih cenderung normatif. Kurang kreatifnya guru agama dalam menggali metode yang bisa dipakai untuk pendidikan agama menyebabkan pelaksanaan pembelajaran cenderung monoton.⁴

Alasan peneliti memilih penelitian di MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara adalah karena belum pernah diterapkannya strategi *joepardy game* yang dapat mengaktifkan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan diadakannya penelitian

³Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001), hlm, 90.

⁴Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, hlm, 80-90.

menggunakan strategi *jeopardy game* diharapkan dapat memberikan referensi/acuan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penggunaan strategi *joepardy game* dengan media audio visual diharapkan bisa lebih efektif dalam menyampaikan materi puasa, dan dapat meningkatkan kreatifitas serta menambah semangat untuk siswa. Selain itu, peneliti berharap strategi *joepardy game* ini dapat meningkatkan prestasi siswa.

Berdasarkan asumsi yang telah diuraikan di atas, maka dalam skripsi ini peneliti ingin membahas mengenai **“Penggunaan Strategi Joepardy Game dengan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Materi Puasa Ramadhan Kelas III MI MiftahulUlum Pancur Mayong Jepara”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana penggunaan strategi *joepardy game* dengan media audio visual terhadap peningkatan prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran fikih materi puasa ramadhan siswa kelas III di MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dengan menggunakan strategi *jeopardy game* dengan media audio visual terhadap peningkatan prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran fikih materi puasa ramadhan siswa kelas III di MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi/acuan yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar bagi pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi serta meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran.

b. Bagi guru

Memberikan masukan bagi guru maupun calon guru, khususnya bidang studi fikih atau pendidikan agama Islam

lainnya, serta menambah wawasan dalam proses pembelajaran fikih dengan menggunakan kombinasi strategi *jeopardy game* dengan media audio visual.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk siswa, antara lain:

- 1) meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 2) Terjalin hubungan kerjasama yang baik antar siswa
- 3) Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran
- 4) Menambah minat belajar siswa dalam mata pelajaran fikih

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk peneliti, antara lain:

- 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung menggunakan metode strategi *jeopardy game* dengan media audio visual serta dapat dijadikan untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran fikih.
- 2) Dapat mengembangkan dan menyebarkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam kegiatan pembelajaran fikih.
- 3) Sebagai bekal peneliti sebagai calon guru MI agar siap melaksanakan tugas di lapangan.