

IMPEMENTASI PEMBELAJARAN EDUTAIMENT
PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI Mts. NEGERI SIDOARJO

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Intitut Agama Islam Negeri Sunan Ampel
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu
Ilmu Tarbiyah



PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

No. KLASIFIKASI REG T-2010/PAH/035
K-2010
O-35
PAH
ASAL BOKU :
TANGGAL :

OLEH :
FARIKHAN RAHMAWATI
NIM : D31304041

FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2010

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : FARIKHAH RAHMAWATI

NIM : D31304041

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya tulis sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 15 Februari 2010

Yang Membuat Pernyataan

FARIKHAH RAHMAWATI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Farikhah Rahmawati

NIM : D31304041

Judul : Impementasi Pembelajaran Edutainment pada Mata Pelajaran Fiqih di
MTs.N Sidoarjo

Ini diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 15 Februari 2010

Pembimbing,



Dra. Mukhlisah, AM, M.Pd.
NIP. 196805051994032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Farikhah Rahmawati ini telah dipertahankan di depan tim penguji

Skripsi:

Surabaya, 01 Maret 2010

Mengesahkan,

Fakultas Tarbiyah

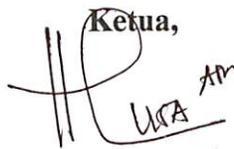
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel

Dekan,



Dr. H. Nur Hamim, M. Ag
NIP.1969203121991031002

Ketua,



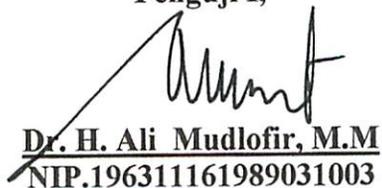
Dra. Mukhlisah, AM, M.Pd
NIP. 196805051994032001

Sekretaris,



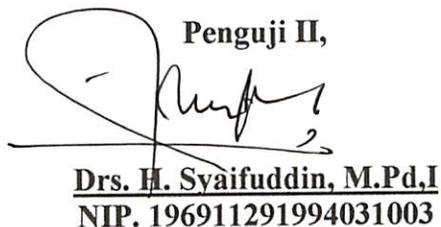
Drs. Taufik, M.Pd.I
NIP. 150404365

Penguji I,



Dr. H. Ali Mudlofir, M.M
NIP.196311161989031003

Penguji II,



Drs. H. Syaifuddin, M.Pd,I
NIP. 196911291994031003

ABSTRAK

Skripsi ini adalah penelitian yang berjudul “Implementasi *Edutainment* dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Negeri Sidoarjo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Edutainment* di MTs Negeri Sidoarjo, untuk mengetahui penerapan mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri Sidoarjo, untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Edutainment* pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri Sidoarjo. Adapun isi dari skripsi ini terdiri dari empat bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, laporan hasil penelitian dan penelitian dan penutup.

Adapun data-data penelitian ini dihimpun dari MTs Negeri Sidoarjo yang merupakan obyek penelitian. Berkenaan dengan itu dalam penelitian lapangan ini digunakan metode diskriptif kualitatif untuk memberikan penjelasan dan telaah dokumen. Kemudian data tersebut dianalisis dengan pola pikir deskriptif, yaitu mengemukakan fakta dan data tentang implementasi *Edutainment* pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri Sidoarjo. Kemudian dilihat dari sudut pandang teori-teori yang berhubungan dengan pendidikan, kemudian untuk mengetahui kesimpulannya dilakukan secara verifikatif yaitu dengan menilai antara teori dengan fakta atau kenyataan, yaitu setelah mengetahui gambaran implementasi *Edutainment* pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri Sidoarjo dan kemudian dianalisis apakah penerapannya sesuai dengan teori-teori pendidikan.

Dari simpulan umum bahwa dalam konsep pembelajaran *Edutainment* terdapat kohesi yang kuat antara guru dan siswa dalam suasana yang sama sekali tidak ada tekanan, serta pelaksanaan pembelajaran fiqih yang perlu diperhatikan dalam menguraikan materi pembelajaran dan penentuan jenis materi dalam pembelajaran. Isi mata ajar memberikan informasi yang dipadukan dalam pokok bahasan, dalam proses belajar mengajar materi Fiqih dengan *Edutainment* dan evaluasi yang dilaksanakan guru untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dasar maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *Edutainment* pada mata pelajaran fiqih terlaksana dengan baik.

Dengan demikian, implementasi *Edutainment* pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri Sidoarjo telah berjalan dengan sangat baik.

Kata kunci: *Edutainment*, mata pelajaran Fiqih

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
F. Metode Penelitian	7
G. Sistematika Penelitian	13



PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS	No REG : 0-2010/FA1/035
	ASAL BUKU :
	TANGGAL :

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang <i>Edutainment</i>	14
1. Pengertian <i>Edutainment</i>	14
2. Konsep Dasar <i>Edutainment</i>	18
3. Pendekatan Pembelajaran <i>Edutainment</i>	25
4. Prinsip Kegiatan Pembelajaran <i>Edutainment</i>	33
5. Ciri-Ciri Pembelajaran <i>Edutainment</i>	37
6. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran <i>Edutainment</i>	38
B. Tinjauan Tentang Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih	39
1. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih	39
2. Ruang Lingkup Kajian Mata Pelajaran Fiqih	41
3. Materi Fiqih Kelas IX.....	41
4. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Fiqih	42
5. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Fiqih Kelas IX	42
6. Metode Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih	43
C. Pelaksanaan Pembelajaran <i>Edutainment</i> pada Mata Pelajaran Fiqih	45

BAB III LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian	52
B. Penyajian Data.....	61
1. Pelaksanaan Pembelajaran <i>Edutainment</i> di MTs. Negeri Sidoarjo	62

2. Pelaksanaan Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs. Sidoarjo	71
3. Pelaksanaan Pembelajaran <i>Edutainment</i> Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs. Negeri Sidoarjo	78
C. Analisis Data	86
1. Pelaksanaan Pembelajaran <i>Edutainment</i> di MTs. Negeri Sidoarjo	86
2. Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih di MTs. Negeri Sidoarjo	90
3. Pelaksanaan Pembelajaran <i>Edutainment</i> Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs. Negeri Sidoarjo.....	93

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	99
B. Saran-Saran	100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Struktur Atau Alokasi Waktu Mata Pelajaran Agama	54
Tabel 3.2 Aktifitas Siswa	54
Tabel 3.3 Daftar Kondisi Siswa	55
Tabel 3.4 Keadaan Guru	57
Tabel 3.5 Keadaan Bangunan Berdasar Jenis Ruang	58
Tabel 3.6 Kepemilikan Meubeler	59
Tabel 3.7 Audio dan Peralatan Lain	59
Table 3.8 Minggu Efektif Semester I	72
Tabel 3.9 Minggu Efektif Semester II	73
Tabel 3.10 Prota	74
Tabel 3.11 Penentuan Materi Pokok Semester I	76
Tabel 3.12 Pelaksanaan Edutainment pada Materi Fiqih Observasi dan Wawancara	85
Tabel 3.13 Analisis Data Pelaksanaan Pembelajaran <i>Edutainment</i> di MTs Negeri Sidoarjo	88
Tabel 3.14 Analisis Data Prinsip Pengembangan Bahan Ajar	92
Tabel 3.15 Kelengkapan Perangkat Mengajar	94
Tabel 3.16 Pencitaan & Penggunaan Alat/Media Belajar	94
Tabel 3.17 Analisis Data tentang Proses Belajar Mengajar di MTs Negeri Sidoarjo	95

DAFTAR GAMBAR

Struktur Organisasi MTs. Negeri Sidoarjo	56
Denah (Lokasi Kelas) MTs. Negeri Sidoarjo	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar mengajar bisa terjadi jika terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa. Dalam suatu pembelajaran tidak terjadi komunikasi edukatif harus terjadi dua arah, yaitu guru dan siswa. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Dari segi guru, proses belajar adalah mempersiapkan pembelajaran yang kondusif bagi siswa. Iklim belajar yang kondusif merupakan tulang punggung dan factor pendorong yang dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi proses pembelajaran, sebaliknya iklim belajar yang kurang menyenangkan akan menimbulkan kejenuhan dan rasa bosan.

Untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif harus memperhatikan prinsip-prinsip KBM (kegiatan belajar mengajar).

Pertama, berpusat pada peserta didik. Guru harus memandang anak didik sebagai sesuatu yang unik, tidak ada dua orang anak didik yang sama, sekalipun

mereka kembar. Satu kesalahan jika guru memperlakukan mereka secara sama. Gaya belajar (*learning style*) anak didik harus diperhatikan.

Kedua, belajar dengan melakukan (*learning by doing*). Supaya proses belajar itu menyenangkan, guru harus menyediakan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan apa yang dipelajarinya, sehingga ia memperoleh pengalaman yang nyata.

Ketiga, mengembangkan kemampuan social. Proses pembelajaran dan pendidikan selain sebagai wahana untuk memperoleh pengetahuan, juga sebagai sarana untuk berinteraksi. Social (*learning to live together*).

Keempat, mengembangkan keingintahuan dan imajinatif. Proses pembelajaran dan pengetahuan harus dapat memancing rasa ingin tahu anak didik.

Juga mampu mempunyai daya imajinatif anak didik untuk berfikir kritis dan kreatif.

Kelima, mengembangkan kreatifitas dan ketrampilan memecahkan masalah. Proses pembelajaran dan pendidikan yang dilakukan oleh guru bagaimana merangsang kreatifitas dan daya imajinatif anak untuk menemukan jawaban terhadap setiap masalah yang dihadapi peserta didik.

Dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, yang perlu diperhatikan oleh pendidik adalah akomodasi menyeluruh terhadap prinsip-prinsip KBM di atas. Akomodasi menyeluruh terhadap prinsip-prinsip KBM dapat dilakukan dengan pendinamisasian belajar. Pendinamisasian belajar terjadi oleh pelaku belajar dan pelaku belajar. Dinamika belajar bersifat internal, terikat dengan peningkatan

hierarki ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, kesemuanya itu terkait dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan dinamisasi eksternal dapat berasal dari guru dan pembelajar dilingkungannya suasana belajar kondusif, mengoptimalkan media dan sumber belajar, dan memaksimalkan peran sebagai pembelajar.

Agar dapat mengakomodasikan prinsip-prinsip KBM dan pendinamisasian belajar yang baik, maka diperlukan strategi belajar yang menekankan pada proses belajar-mengajar, aktifitas dan kreatifitas peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap.

Dan salah satu metode yang dapat digunakan adalah “Edutainment”.

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis.

Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan game), bermain peran (*role-play*) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa- rasa senang, dan mereka menikmatinya.

Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain. Bagi anak jarak antara belajar dan bermain begitu tipis. Pilihan model pembelajaran edutainment ini juga berlandaskan hasil ruset cara kerja cocok. Penemuan-penemuan terbaru ini bahwa anak-anak akan belajar efektif bila dalam keadaan fun dan bebas dari tekanan (*revolutional learning*). Adapun pelajaran yang diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen, sehingga belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa.

Anggani Sudono, menyatakan bahwa belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyak. Disinilah proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Metode edutainment ini sangat sesuai digunakan pada mata pelajaran fiqih, karena pelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang berorientasi pada kehidupan sehari-hari, dan ibadah amal.

Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan pembelajaran edutainment pada mata pelajaran fiqih, maka penulis mengkaji dan meneliti permasalahan tersebut dengan judul skripsi:

Implementasi pembelajaran edutainment pada mata pelajaran fiqih di MTsN Sidoarjo.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran edutainment di MTsN Sidoarjo?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran fiqih di MTsN Sidoarjo?
3. Bagaimana implementasi pembelajaran edutainment pada mata pelajaran fiqih di MTsN Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penerapan pembelajaran edutainment di MTsN Sidoarjo.
2. Mengetahui penerapan pembelajaran mata pelajaran fiqih di MTsN Sidoarjo.
3. Mengetahui penerapan pembelajaran edutainment pada mata pelajaran fiqih di MTsN Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

1. Akademis

Untuk mengembangkan konsep dasar edutainment di berbagai kalangan akademis. Sebab sekolah ini masih sangat langka diterapkan dalam lingkungan pendidikan formal.

2. Praktisi

a. Bagi Penulis

- 1) Dapat menerapkan secara langsung teori-teori yang penulis peroleh selama di bangku kuliah.
- 2) Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya.

b. Bagi Sekolah

Sebagai informasi dan pedoman dalam hal konseptual tentang konsep dasar edutainment dan dapat memberikan kontribusi berharga kepada dan sekolah lainnya.

E. Definisi Operasional

Untuk mempermudah dalam memahami pengertian istilah judul skripsi ini dan agar tidak terjadi kesimpangsiuran perlu penulis tegaskan istilah-istilah dalam judul di atas yaitu:

1. Implementasi pembelajaran edutainment

- Implementasi : Merupakan suatu proses penerapan ide, kelayakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan, maupun nilai dan sikap.¹
- Pembelajaran : Merupakan aktifitas kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik, sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan.²
- Edutainment : Suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.³

Jadi yang dimaksud dengan implementasi pembelajaran edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis.

¹ E. Mulyasa. Kurikulum berbasis: konsep karakteristik dan implementasi (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), 53

² *Ibid.*, 17

³ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. 72

2. Mata pelajaran fiqih: Salah satu bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, menggunakan pengalaman dan pembiasaan.⁴

F. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian, metodologi menjadi sangat penting bagi seorang peneliti. Ketepatan dalam menggunakan suatu metode akan dapat menghasilkan data yang tepat pula dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.⁵

Adapun metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yaitu mengadakan penelitian pada konteks dari suatu kebutuhan sebagaimana adanya (alami) berdasarkan fakta empiris tanpa dilakukan perubahan dan intervensi oleh peneliti.⁶

Dari pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa konsep tentang metode-metode penelitian yang digunakan adalah metode ilmiah yang tersusun

⁴ Departemen agama RI, Standard Kompetensi Mata Pelajaran Fiqih (Direktorat Jenderal kelembagaan agama Islam, 2004) 48

⁵ Noeng Muhajir, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta, Rake Sarasin, 1989) 11

⁶ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997) 38

secara sistematis dan nantinya diharapkan dapat menyelesaikan dan menjawab suatu masalah yang dihadapi.

1. Pendekatan dan Jenis Data

Dalam penelitian ini, penulis berusaha memahami dan menggambarkan dari subjek penelitian. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu berusaha memberikan data secara sistematis dan cermat tentang fakta-fakta aktual dan sifat populasi tertentu.⁷

Pendekatan kualitatif deskriptif yaitu berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁸

Adapun jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah pernyataan kepala sekolah, staf guru, pihak-pihak terkait yang mengajar maupun belajar di MTsN Sidoarjo.

Objek penelitian yang penulis pilih adalah di MTsN Sidoarjo, yang berada di Kabupaten Sidoarjo.

Adapun alasan penulis tertarik untuk mengadakan penelitian disini karena:

- MTsN Sidoarjo merupakan institusi pendidikan yang mempunyai back ground Islam.
- MTsN Sidoarjo mempunyai konsep yang berbeda dengan sekolah lain.

⁷ S. Margono, *Metodologi*, 8

⁸ S. Margono, *Metodologi*, 36

- MTsN Sidoarjo mempunyai pola dan metode pengajaran inovatif dan kreatif.

2. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat dan sebagainya.⁹

Sumber data penelitian ini terdiri dari tiga bagian yakni manusia, suasana dan dokumentasi. Sumber data manusia disini adalah kepala sekolah, guru, pihak-pihak yang terkait di MTsN Sidoarjo. Penelitian terhadap suasana ditujukan pada pola dan metode pengajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sedangkan dokumen sebagai sumber data akan berfungsi sebagai indikator dari produk tingkat komitmen subyek yang diteliti.

3. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data ini penulis berusaha untuk dapat memilih dan menggunakan metode pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Wawancara

Teknik wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung (berkomunikasi langsung) dengan responden.

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 114

Dalam wawancara terdapat proses interaksi antara pewawancara dengan responden.¹⁰

Yang menjadi responden adalah guru mata pelajaran fiqih, kepala sekolah, siswa.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan. Dengan observasi yang dalam kita peroleh gambaran yang lebih jelas yang sukar diperoleh dengan metode lain.¹¹

Dengan teknik observasi partisipan seperti ini memungkinkan bagi peneliti untuk mengamati gejala-gejala penelitian secara lebih dekat. Data yang ingin diperoleh dari teknik observasi ini adalah keadaan mengenai lingkungan sekolah yang meliputi kegiatan guru dan murid ketika proses pembelajaran mata pelajaran fiqih berlangsung.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari data-data yang telah didokumentasikan. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda

¹⁰ Soeratno, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: UPP AMPYPKN, 1995), 92.

¹¹ S. Nasution, *Metode Research* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 106.

tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.¹²

Teknik ini digunakan untuk mencari data tentang struktur organisasi sekolah, nama guru, jabatan dan mata pelajaran yang diajarkan, data tentang pendidikan akhir guru dan hal-hal lain yang relevan.

4. Analisis Data

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah menganalisa data-data tersebut. Analisa menurut Patton sebagaimana dikutip oleh Lexy J. Moleong, adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar.¹³

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan menurut Noeng Muhajir, analisa data adalah upaya mencari serta menata secara sistematis catatan hasil observasi, interview dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang masalah yang diteliti menjadikan sebagai temuan bagi orang lain.

Mengingat jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, maka jenis analisis yang dipergunakan adalah deskriptif analitik dengan memperoleh informasi melalui analisis komparasi dengan tidak menghilangkan data aslinya, selanjutnya penulis menggunakan "*judgment*" mengenai konsep dan makna yang terkandung dalam data hasil pengamatan

¹² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*, 147.

¹³ Lexy, J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Tarsito, 1990)103

dan teknik lainnya sehingga hasil analisis berupa gambaran mengenai situasi yang diteliti dan dipaparkan dalam bentuk uraian naratif.

Tujuan dari penggunaan analisis deskriptif ini adalah untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta sumber hubungan antar fenomena yang diteliti. Adapun tahapan-tahapan penganalisaan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

a. Editing

Yaitu meneliti kembali catatan (data) yang ada, baik dari segi kelengkapan ketercapaian, penjelasan makna kesesuaian satu sama lainnya, relevansi dan keseragaman data.

b. Pengorganisasian Data

Yaitu pengaturan data yang telah diperiksa dengan sedemikian rupa sehingga tersusun bahan-bahan atau data-data untuk merumuskan masalah yang terkait dengan penulisan skripsi ini.

c. Penganalisaan Data

Melakukan analisa untuk memperoleh kesimpulan baru dari beberapa fakta yang telah ditemukan di lapangan dengan teknik analisa deskriptif dan dipaparkan sesuai dengan apa adanya dalam bentuk uraian naratif.

G. Sistematika Pembahasan

Agar penelitian ini mudah dipahami, maka penulis menyusun sistematika pembahasan yang terdiri dari :

Bab I Pendahuluan, Bab ini menguraikan tentang bab pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, Bab ini berisikan tentang tujuan mengenai model pembelajaran edutainment, tujuan mengenai mata pelajaran fiqih dan implementasi model edutainment pada pelajaran fiqih.

Bab III Laporan Hasil Penelitian, Pada bab ini menguraikan tentang laporan hasil penelitian yang mencakup gambaran umum subyek penelitian serta penyajian dan analisa data.

Bab IV Penutup, Bab ini merupakan penutup dari skripsi ini yang meliputi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang *Edutainment*

1. Pengertian *Edutainment*

Menurut Sutrisno dalam buku *Revolusi Pendidikan di Indonesia*, *Edutainment* adalah¹: *Edutainment* berasal dari kata “*Education* (pendidikan) dan *Entertainment* (hiburan)”. Jadi *Edutainment* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role-play) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa-rasa senang, dan mereka menikmatinya.

Menurut Anggani Sudoro dalam buku sumber belajar dan alat permainan, Menyatakan: Bahwa belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam, konsep serta pengertian yang terhitung banyaknya.

¹ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzzz, 2005) hal. 31

Disinilah proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, merangsang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan².

Permainan apapun yang dilakukan akan merupakan proses belajar, semakin beragam gerakan yang ia tampilkan dan segala kebisingan yang ia ciptakan menunjukkan betapa kuat keinginannya untuk belajar. Bila kita memahami kebutuhan bermain, anak tentunya kita dapat merangsang anak. Sedemikian rupa agar proses belajarnya yang memang mendominasi seluruh masa perkembangannya³. Belajar sambil bermain akan menjadi siswa lebih hidup, nyaman dan menyenangkan.

Belajar yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang didalamnya terdapat kohensi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada penekanan yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung. Pembelajaran yang membaskan, menurut konsep *Paulo Freire*, adalah pembelajaran yang didalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis.

² Anggainsi Sudoro, *Sumber Belajar dan Alat Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2003) hal. 3

³ Imam Mussikin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006) hal.

Sebab, tekanan apapun namanya hanya akan mengerdirkal pikiran siswa, sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*Learning Climate*) yang kondusif⁴. Supaya pembelajaran enjoy dan menyenangkan serta siswa tidak merasa tertekan dan bebas bergerak, maka pembelajaran harus didesain sedemikian rupa, dengan menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan tidak membelenggu siswa, serta bebas dari tekanan dan jauh dari kebosanan dan kejenuhan.

Dalam konsep pembelajaran *edutainment* roh pembelajaran ada pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan mengagumkan serta ada pada bagaimana hubungan antara guru dan murid dapat terjalin dengan pendekatan didaktik metodik yang bernuansa “Redagogis”. Artinya, “interaksi antara guru dan murid tidak dijalin dengan komunikasi yang kaku tetapi harmonis”. Seperti guru sangat luwes, akrab dan bersahabat sebagaimana teman sendiri dengan begitu siswa tidak merasa dibatasi, takut dan bisa berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan.

Bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Salah satunya adalah perkembangan kreativitas anak (siswa).

⁴ Ahmad Sapari, *Pendidikan dan Sensitivitas Guru Yang kreatif* (Didotika, Senin 8 Desember 2003) hal 3

Pada umumnya, permainan anak merupakan sarana edukatif yang penting dalam pertumbuhan anak-anak. Dengan bermain anak dapat membentuk peradaban dan pemikiran anak kecil. Dengan demikian anak diharuskan untuk bermain baik di rumah, disebabkan maupun dilingkungannya. Mengingat mainan bagi anak-anak memiliki nilai edukatif yang besar. Karena itu, merupakan suatu keharusan untuk memproduksi mainan edukatif dan teknik bagi anak dan memperluasnya.

Tidak mungkin dikesampingkan, bahwa aktivitas bermain bagi anak-anak merupakan suatu proses pendidikan dan pengajaran, karena mainan mencerminkan sarana yang aktif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri, tidak hanya tingkat pendidikan yang merupakan dasar dalam mengembangkan kepribadian yang baik. Namun lebih dari itu, pada yang sama aktivitas bermain dapat memberikan pengaruh terhadap kapabilitas anak dan kemampuan akal serta pengetahuan yang mungkin dicermati melalui hasil dilihat dari pemikiran, kekuatan memorinya, imajinasinya, dan pengetahuan tentang berbagai hubungan kausalitas yang membantu untuk berkegiatan dan berinovasi⁵.

Dengan demikian, permainan sangat penting dan bermanfaat dalam kehidupan anak-anak karena ia merupakan sarana alamiah dan spontanitas untuk belajar dan membaca.

⁵ Amal Abdussalam Al-Khalili, *Mengembangkan Kreatifitas anak* (Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar, 2005) hal. 206

2. Konsep Dasar *Edutainment*

Belajar melalui bermain untuk mengaspirasikan emosi siswa melalui kegiatan tersebut yang kemudian diajak mengerjakan materi pelajaran pada saat itu. Mengenal benda dan obyek secara kongkret dengan pembelajaran di luar kelas, memberikan ruang gerak yang cukup dan mendorong berkembangnya daya nalar dan kreativitas anak yang kemudian menjadi konsep metode *Edutainment* dan dapat dipetakan menjadi:

a. *Humanizing the Classroom*

Humanizing artinya memanusiakan, *the Classroom* artinya ruang kelas. Jadi, *Humanizing the Classroom* secara harfiah berarti memanusiakan ruang kelas. Tetapi yang dimaksud di sini adalah bahwa proses pembelajaran guru hendaklah memperlakukan siswa-siswanya sesuai dengan kondisi mereka masing-masing.

Humanizing the classroom yang dicetuskan oleh John P. Miller terfokus pada pengembangan model “pendidikan efektif”, didalam kosakata Indonesia sering disebut dengan “pendidikan kepribadian” atau “pendidikan nilai” tawaran Miller ini bertumpu pada dorongan siswa untuk : 1) menyadari diri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berkembang, 2) mencari konsep dan identitas diri, 3) memadukan kesadaran hati dan fikiran.⁶

⁶ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia*, 32.

b. *Active Learning*

Active artinya aktif, *learning* artinya pembelajaran. Jadi, *Active Learning* artinya pembelajaran aktif. Menurut Melvin L. Silberman, belajar merupakan konsekuensi otomatis dari informasi kepada siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Pada saat kegiatan belajar itu aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Mereka menggunakan otak-otak mereka, mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari.⁷

Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat dapat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Dalam belajar aktif ini juga terdapat teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat. Mempraktekkan ketrampilan-ketrampilan, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan, bahkan membuat peserta didik saling mengajar satu sama lain.

Belajar efektif berlaku bagi siapa saja, baik yang berpengalaman atau pemula yang mengajarkan informasi konsep-konsep, dan keterampilan teknik dan non teknis.

⁷ Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*, (USA: Allyn and Bacon, 1996), 7.

Menurut Silberman, cara belajar dengan mendengarkan akan mudah lupa, dengan cara mendengarkan dan melihat akan ingat sedikit, dengan cara mendengarkan, melihat dan mendiskusikan siswa lain akan paham, dengan cara mendengarkan melihat, mendiskusikan dan melakukan akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan, dan cara untuk menguasai pelajaran yang terbagus adalah dengan mengajarkan. Jadi untuk dapat belajar yang maksimal harus memakai semua cara yaitu dengan cara mendengarkan, melihat, diskusi, melakukan dan mengajarkan. Dengan begitu akan tercipta suasana belajar yang aktif. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan dan menarik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. *The Accelerated Learning*

Accelerated artinya dipercepat, dan *learning* artinya pembelajaran. Jadi, *The Accelerated Learning* artinya pembelajaran yang dipercepat. Konsep dasar pembelajaran ini berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan. Pemilik konsep ini, Dave Meiyer, menyarankan kepada guru agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual* dan *Intellectual* (SAVI).

Bobbi DePorter menganggap *Accelerated Learning* dapat memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang sekilas tampak tidak mempunyai persamaan, misalnya: hiburan, permainan, corak, warna, cara berfikir

positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif. Jadi pengertian *accelerated learning* di sini disebutkan percepatan pembelajaran adalah program belajar efektif lebih cepat dan lebih paham dibanding dengan metode belajar konvensional.⁸ Dengan melalui penerapan *accelerated learning* di kelas, peserta didik akan dapat melakukan maksimalisasi proses belajarnya, sehingga lambat laun ia dapat menuai hasil yang memuaskan melalui percepatan belajar yang dilakukan.

d. *Quantum Learning*

Quantum didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, sebab semua kehidupan adalah energi. Sedangkan *learning* artinya belajar. Belajar bertujuan meraih sebanyak mungkin cahaya, interaksi, hubungan dan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya. Dengan demikian *Quantum Learning* adalah cara perubahan berbagai macam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar.⁹

Quantum Learning berusaha menggabungkan sugestologi, teknik percepatan cepat, dan NLP dengan teori, keyakinan dan metode tertentu. Menurut Dr. Georgi Lozanov dalam eksperimennya “Sugestology” atau “Sugestopedi” bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi situasi

⁸ Agus Nggermanto, *Quantum Question: Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, dan SQ yang Harmonis*, (Bandung: Nuansa, 2001), 55.

⁹ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia*, 34.

belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif maupun negative. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugesti.

Istilah lain yang hampir dapat dipertukarkan dengan sugestology adalah “Percepatan Belajar” (*Accelerated Learning*). Pemercepatan belajar didefinisikan sebagai memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan, unsur yang digunakan di sini bekerjasama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

Quantum Learning mencakup aspek-aspek penting dalam program Neurolinguistik (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku yang dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru. Para pendidik dengan pengetahuan NLP mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan-tindakan positif-faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif. Semua ini juga dapat menunjukkan dan

menciptakan gaya belajar terbaik dari setiap orang, dan menciptakan “pegangan” dari saat-saat keberhasilan yang meyakinkan.¹⁰

Quantum Learning mengasumsikan bahwa siswa, jika mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak bisa terduga sebelumnya. Dengan metode belajar yang tepat, siswa bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu konsep metode ini adalah bahwa belajar itu harus mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik.¹¹

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Quantum Learning mengungkapkan bahwa setiap orang sebenarnya memiliki potensi otak yang sama besarnya dengan Einstein. Tinggal bagaimana kita mengelolanya, tidak ada kata terlambat. Menurut metode *Quantum Learning*, terdapat 3 tipe modalitas belajar manusia yaitu tipe Visual, Auditorial, dan Kinestetis. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan sangat menyenangkan dan memberikan hasil yang optimal. Pembelajaran dapat dilakukan di berbagai tempat dan tidak harus mengambil bentuk kelas di sekolah.

¹⁰ Bobbi DePorte dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Kaifa, 2002), 14.

¹¹ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia*, 35.

Quantum mengerahkan segenap usaha untuk menemukan cara belajar paling efektif dan cepat. Jadi, dengan *Quantum Learning* peserta didik dapat belajar dengan cara belajar efektif. Peserta didik akan mendapatkan cara membaca cepat, menghafal cepat, dan menjadi kreatif sesuai dengan cara belajar kita masing-masing¹²

e. *Quantum Teaching*

Quantum Teaching berusaha mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira dengan memadukan potensi fisik, psikis dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan yang integral. *Quantum Teaching* berisi prinsip-prinsip sistem perancangan pengajaran yang efektif, efisien dan progresif, berikut metode penyajiannya untuk mendapatkan hasil belajar yang mengagumkan dengan waktu yang sedikit.

Dalam praktek, *Quantum Teaching* bersandar pada asas utama “Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan *full-contact* yang melibatkan semua aspek kepribadian siswa (pikiran perasaan, dan bahasa tubuh) disamping pengetahuan, sikap dan keyakinan sebelumnya, serta persepsi masa mendatang. Semua ini harus dikelola sebaik-baiknya, diselaraskan hingga mencapai harmoni (diorkestراسي).

¹² Agus Nggemanto, *Quantum Question*, 23.

Quantum di sini adalah interaksi mengubah energi menjadi cahaya.

Quantum teaching dengan demikian, adalah perubahan bermacam-macam yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain.¹³ Jadi *Quantum Teaching* adalah perubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya. *Quantum teaching* juga menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara keseluruhan, prinsip dasar Edutainment adalah bahwa pembelajaran yang berlangsung menyenangkan, mengasyikkan dan cepat, serta hasilnya memuaskan dan mengagumkan. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa belajar menggunakan “*Edutainment*” itu amat penting, dikarenakan ketika anak belajar dalam situasi atau kondisi yang menyenangkan (belajar melalui bermain) maka mereka bisa belajar dengan sebenar-benarnya belajar.

3. Pendekatan Pembelajaran *Edutainment*

Dalam metode pembelajaran edutainment terdapat beberapa pendekatan belajar yaitu Somatic, Auditorial, Visual Dan Intelektual atau lebih dikenal

¹³ Bobbi Deporte dkk, *Quantum Learning: Mempraktekkan Quantum Learning Diruang-Ruang Kelas*, (Bandung: Kaifa, 2003), 5

dengan istilah SAVI. Keempat cara belajar ini harus ada agar belajar berlangsung optimal. Karena unsur-unsur ini semuanya terpadu, belajar yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultan. Adapun dalam pengelolaan dengan menggunakan cara belajar SAVI ini yaitu:

a. Cara Belajar *Somatic*

Somatic berasal dari bahasa Yunani yang artinya tubuh (Soma). Jadi, belajar *Somatic* berarti belajar dengan menggunakan indera peraba. Kinestetik praktis yang melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar, atau dikenal dengan istilah kinestetik (gerakan) somatic disini juga dinamakan dengan “Learning By Maving and Doing” (belajar dengan belajar dan bergerak). Jadi, cara belajar somatic adalah pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan¹⁴.

b. Cara Auditori

Auditori adalah belajar berbicara dan mendengarkan atau dikenal dengan istilah “Learning By Talking and Learning”. Jadi belajar Auditorial adalah cara belajar yang menekankan pada aspek pendengaran. Peserta didik akan cepat belajar jika materi disampaikan dengna ceramah atau alat yang dapat didengar.

¹⁴ Reza Ummaroh, *Implementasi Kreatif Learning dalam Pengembangan Kreativitas Belajar Siswa Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya*, Skripsi, (Surabaya: Perpustakaan IAIN Sunan Ampel 2006) hal. 46

Pikiran Auditorial yang memiliki lebih kuat dari pada yang kita sadari. Telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi Auditori, bahkan tanpa kita sadari dan ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif.

Dalam merancang pembelajaran yang menarik bagi seluruh Auditori yang kuat dalam diri siswa, maka usahakan mencari cara untuk mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Suruh mereka menterjemahkan pengalaman mereka dengan suara atau alat dengar membaca keras-keras secara dramatis. Dengan cara ini setidaknya siswa lebih mudah mengingat dan belajar dengan cepat jika materinya disampaikan secara belajar Auditori karena dengan belajar Auditori dapat merangsang kortes (Selaput Otak). Indera dan motor (serta area otak lainnya) untuk mendapatkan dan mengintegrasikan pembelajar (siswa).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Cara Belajar Visual

Visual disini diartikan belajar dengan mengamati dan menggambarkan atau disebabkan dengan istilah “Learning By Observing and picturing”. Adapun cara belajar Visual adalah belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Peserta didik akan cepat menangkap materi pembelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar.

Ketajaman Visual sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya belum di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada semua indera yang lain. Faktanya orang-orang

yang menggunakan pencitraan (simbol) untuk mempelajari teknis dan ilmiah memperoleh 12% lebih baik untuk ingatan jangka pendek dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 2% lebih baik untuk ingatan jangka panjang. Dalam hal ini berlaku bagi setiap orang tanpa membandingkan usia, etnis, gender atau gaya belajar yang dipilih.

Setiap orang terutama pembelajaran visual lebih mudah belajar. Jika dapat “melihat” apa yang sedang dibicarakan seorang penceramah atau sebuah buku atau program computer. Bagi pelajar Visual belajar paling baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, gambaran dari segala macam hal ketika mereka sedang belajar. Teknik lain yang bisa dilakukan semua orang terutama siswa dengan mengamati situasi dunia nyata lalu memikirkan serta membicarakan situasi itu, menggambarkan proses, prinsip atau makna dari apa yang dicontohkan .

Visual yang mencakup melihat, menciptakan dan mengintegrasikan segala macam citra komunikasi Visual lebih kuat dari pada komunikasi verbal karena manusia mempunyai lebih banyak peralatan di kepala mereka untuk memproses informasi visual dari pada indera lainnya.

d. Cara Belajar Intelektual

Kata “Intelektual” menunjukkan apa yang dilakukan pembelajaran dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. Intelektual adalah bagian diri yang merenung, menciptakan, memecahkan masalah dan membangun mereka.

Jadi intelektual adalah pencipta makna pikiran, sarana yang digunakan manusia untuk berfikir. Menyatukan pengalaman, menciptakan jaringan saraf baru, dan belajar. Ia menghubungkan pengalaman mental, fisik, emosional dan intuisi tubuh untuk membuat makna baru bagi dirinya sendiri. Itulah sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman dan pemahaman menjadi kearifan. Peserta didik akan menguasai materi pelajaran jika pengalaman belajar diatur sedemikian rupa sehingga ia mempunyai kesempatan untuk membuat refleksi penghayatan, mengungkapkan dan mengevaluasi apa yang dipelajari. Pengalaman belajar juga hendaknya menyediakan proporsi yang seimbang antara pemberian informasi dan penyajian terapannya.

Intelektual juga disebut dengan “*Learning By Problem and Refketing*” maksudnya yaitu belajar dengan pemecahan masalah jadi cara belajar intelektual adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek

penalaran atau logika. Dan peserta didik akan cepat menangkap materi jika pembelajaran dirancang dengan menekankan pada aspek mencari solusi pemecahan.

Jika dalam penelitian belajar sisi intelektual belajar dilibatkan maka kebanyakan orang dapat menerima pelatihan yang banyak memasuki unsur bermain, tanpa mereka pelatihan tersebut dangkal, kekanak-kanakan atau hambar.

Pada intinya belajar bisa optimal jika keempat unsure SAVI (Somatic, Auditorial, Visual, Intelektual) diterapkan dalam satu peristiwa pembelajaran. Jika dalam pembelajaran Edutainment sangat diperlukan pendekatan SAVI, agar pembelajaran yang sejati dapat berlangsung dan dapat meningkatkan pembelajaran pada semua peserta didik.

Anak memang memiliki gaya belajar yang berbeda dan kegiatan pembelajaran harus mampu melayani setiap gaya belajar yang di miliki siswa. Ini bukan berarti guru harus melayani setiap siswa dengan metode belajar yang berbeda, akan tetapi memilih pembelajaran yang dapat melayani setiap jenis, dengan berbagai macam pendekatan belajar.

Lozanov menyimpulkan ada tiga tembok mental dalam belajar, yang membuat siswa sulit menyerap informasi yang disampaikan guru, yaitu:¹⁵

¹⁵ Gordon D & Jeanette Vos, *Revolusi Cara Belajar*, h. 371

- 1) Tembok kritis logis: (sekolah itu tidak mudah, mana mungkin belajar bias menyenangkan dan mudah).
- 2) Tembok intuitif emosional: (saya ini bodoh, jadi mana mungkin saya melakukannya)
- 3) Tembok kritis moral: (belajar itu keras, jadi lebih baik saya menundukkan kepala).

Selama tembok-tembok ini belum diruntuhkan, maka siswa tidak dapat belajar dengan baik, akhirnya tidak dapat menyerap informasi.

- 1) Lakukan kineseologi

Kineseologi menjadi terkenal di beberapa negara karena berperan penting membantu meningkatkan prestasi puncak olahragawan. Tehnik serupa ini kini digunakan untuk membantu dunia pendidikan. Mereka mengembangkan pelatihan-pelatihan tubuh, menggunakan titik tekanan, pengujian otot dan pola terorganisasi (untuk mereorientasikan pola-pola listrik di otak) dan kemudian menghilangkan tekanan, melancarkan "sirkuit yang terhambat", dan menghidupkan kemampuan belajar¹⁶.

Sebagian besar orang yang mengalami kesulitan memahami sesuatu karena adanya tekanan yang mengakibatkan kesulitan belajar. Hal ini karena sebagian otak mentransmisikan pesan melalui proses elektris dan kimiawi, sedangkan pendekatan tekanan menimbulkan

¹⁶ *ibid*, h. 373

hambatan. Penjelasanannya begini: ketika tekanan menguasai otak, otak kita mengalami hubungan pendek, akhirnya “sekeringnya” memutuskan aliran listrik¹⁷.

Dan inilah penyebab utama masalah belajar. Solusi sederhana muncul untuk “menyambung” otak kanan dan kiri. Karena otak bekerja dengan efektif ketika kedua otak kiri dan kanan bekerja selaras. Pelatihan kinesiologi dapat membantu untuk menjadi lebih terpusat, terkoordinasi dan lebih sedikit tekanan dan menjadikan belajar lebih mudah. Dan salah satu contoh kinesiologi yang dapat dilakukan adalah :

- a) Berdiri dengan mengangkat lutut anda secara bergantian, sentuhlah tangan kanan ke lutut kiri dan sebaliknya.
 - b) Lakukan hal ini sepuluh kali ketika stres.
- 2) Rangsanglah emosi

Lozanov sangat menekankan bahwa bagian “limbic” bagian emosional otak adalah pintu gerbang menuju memori jangka panjang. Jadi pengajaran yang baik mendorong kehangatan emosi. Hal ini akan menyatukan apa yang telah dipelajari ke dalam memori terdalam.

¹⁷ *Ibid.*

3) Libatkan seluruh indera

Belajar yang baik adalah dengan melibatkan semua indera, karena dengan ini semua jenis gaya belajar dan berfikir dapat terlayani.

4. Prinsip Kegiatan Pembelajaran *edutainment*

Adapun prinsip-prinsip Kegiatan Pembelajaran (KP) dalam pembelajaran *edutainment* adalah :

a. Berpusat pada peserta didik

Peserta didik dipandang sebagai makhluk Tuhan dengan fitrah yang dimiliki, sebagai makhluk individu dan sosial. Setiap siswa memiliki perbedaan minat (*interest*), kemampuan (*ability*), kesenangan (*preference*), pengalaman (*experience*) dan cara belajar (*Learning style*). Peserta didik tertentu mungkin lebih mudah belajar dengan cara mendengar dan membaca, peserta didik yang lain dengan cara melihat dan peserta didik yang lain lagi dengan cara melakukan langsung (*learning by doing*).¹⁸ Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran, organisasi kelas, materi pelajaran, waktu belajar dan alat-alat belajar perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa. KP perlu menempatkan mereka sebagai subyek belajar dan mendorong

¹⁸ www.klik-galamedia.com, 08 November 2006

siswa untuk mengembangkan segenap bakat dan potensinya secara optimal.

Di sisi lain, setiap peserta didik mempunyai berbagai kecerdasan yang dapat dioptimalkan melalui kegiatan pembelajaran.

Kecerdasan yang dimaksud adalah :¹⁹

- 1) *Kecerdasan linguistik* : kemampuan berbicara dan menulis dengan baik.
- 2) *Logis Matematis*: kemampuan menalar, menghitung dan menangani pemikiran logis.
- 3) *Visual-spasial* : kemampuan melukis, memotret dan mematumg.
- 4) *Musical* : kemampuan mengubah lagu, bernyanyi dan memainkan alat musik.
- 5) *Kinestetis jasmani* : kemampuan menggunakan anggota tubuh.
- 6) *Interpersonal* : kecerdasan sosial, kemampuan berhubungan dengan orang lain.
- 7) *Intrapersonal* : kemampuan mengelola perasaan dan kesadaran diri sendiri.

Dalam kegiatan fiqih, cara belajar (*learning style*) dan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) tersebut dapat dikembangkan.

¹⁹ Ibid, h.345

b. Belajar dengan melakukan

Melakukan aktifitas adalah bentuk pernyataan diri peserta didik. Pada hakikatnya, peserta didik belajar sambil melakukan. Karena itu, peserta didik perlu diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan nyata yang melibatkan dirinya, terutama untuk mencari dan menemukan sendiri.

Dalam pembelajaran fiqih, mengajarkan sholat dengan praktek lebih efektif dan berkesan bagi siswa daripada dengan mengharuskan peserta didik untuk menghafal kaifiyah sholat.

c. Mengembangkan kemampuan sosial

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan pembelajaran tidak hanya mengoptimalkan kemampuan individual peserta didik secara internal, melainkan juga untuk mengasah kemampuan peserta didik untuk membangun hubungan dengan pihak lain, karena itu kegiatan pembelajaran harus dikondisikan yang memungkinkan peserta didik melakukan interaksi dengan peserta didik yang lain.

d. Mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah

Salah satu tolak ukur dalam menentukan kepehaman siswa adalah dengan melihat kemampuannya untuk memecahkan masalah. Karena itu dalam proses pembelajaran perlu diciptakan situasi menantang kepada pemecahan masalah agar siswa peka terhadap masalah. Kepekaan

terhadap masalah dapat ditumbuhkan jika siswa dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemecahannya. Untuk itu sikap terbuka dan cepat tanggap terhadap gejala sosial, budaya, dan lingkungan perlu dipupuk ke arah yang positif.

Dalam pembelajaran fiqih, siswa dapat diterjunkan langsung ke arah masyarakat untuk melakukan pengamatan tentang pelaksanaan jual beli. Siswa dapat ditugaskan secara individu ataupun kelompok. Hasil pengamatan tersebut di tulis sebagai laporan dan dipresentasikan.

e. Mengembangkan kreativitas siswa

Sebagaimana telah diuraikan bahwa peserta didik memiliki potensi yang berbeda yang dapat dikembangkan. karena itu, kegiatan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa sehingga membuat peserta didik optimal potensinya. Peserta didik diberi kesempatan dan kebebasan dalam mengembangkan diri sesuai dengan kecenderungan.

f. Mengembangkan kemampuan menggunakan IPTEK

Agar siswa tidak gagap teknologi. Guru hendaknya mengaitkan materi yang disampaikan dengan kemajuan teknologi. Misalnya membuat laporan materi tertentu dari televisi, radio dan internet.

g. Belajar sepanjang hayat

Dengan adanya eksplorasi ilmu pengetahuan, publikasi dan teknologi, seseorang harus terus belajar agar pengetahuannya tidak usang. Seperti yang telah diuraikan bahwa disiplin ilmu tertentu akan bertambah

dua kali lipat dalam sepuluh tahun. Oleh karena itu, belajar harus dilakukan seumur hidup.

5. Ciri-Ciri Pembelajaran edutainment

Adapun ciri-ciri pembelajaran edutainment ialah

- a. Edutainment memanfaatkan sepenuhnya segala sumber informasi sebagai sumber bagi pelajaran termasuk alat-alat audio-visual dan memberi kesempatan untuk merencanakan kegiatan belajar dengan mempertimbangkan sumber-sumber yang tersedia.

Ini tidak berarti bahwa pembelajaran ceramah atau cerita ditiadakan.

Dalam pembelajaran ini dapat digunakan segala macam metode yang

dianggap paling serasi untuk tujuan tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- b. Edutainment mengganti passivitas murid dalam belajar tradisional dengan belajar aktif didorong oleh minat dan keterlibatan diri dalam pembelajaran.

Untuk itu apa yang dipelajari hendaknya mengandung makna baginya, penuh variasi. Murid sendiri turut menentukan dan memilih apa yang akan dipelajari.

- c. Edutainment berusaha meningkatkan motivasi belajar dengan menyajikan berbagai kemungkinan tentang bahan pelajaran, metode kerja, dan medium komunikasi, yang berbeda sekali dengan kelas konvensional yang mengharuskan murid-murid belajar yang sama dengan cara yang sama.

- 4) Edutainment menunjukkan cara-cara belajar yang bermakna bagi murid, sebab belajar bukan hanya untuk belajar akan tetapi mempersiapkan untuk hidup selanjutnya.
- 5) Edutainment dapat digunakan dalam banyak situasi dan bersifat fleksibel baik isi maupun prosedur-prosedur mengajar.

b. Kelemahan

- 1) Edutainment seringkali menyita banyak waktu jika pengelolaan kelas tidak efisien.
- 2) Strategi ini mengharuskan penyediaan sejumlah sumber dan spesimen dan seringkali di luar kemampuan sekolah dan siswa.
- 3) Suasana kelas yang sedikit ramai membuat kelas lain terganggu
- 4) Melalui pengalaman langsung atau dengan *trial and error*, informasi tak dapat diperoleh dengan cepat, berbeda halnya memperoleh abstraksi melalui penyajian secara lisan oleh guru.

B. Tinjauan Tentang Pembelajaran Bidang Studi Fiqih

1. Pengertian bidang studi fiqih

Secara Etimologi fiqih berarti faham yang mendalam, sedangkan secara terminologi fiqih adalah hukum Syara' yang bersifat praktis (amaliah) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci²⁰.

²⁰ Ahmad Rofiq, M. A, *Hukum Islam Di Indonesia*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997) hal. 5

Telah banyak Ulama' menjelaskan fiqih menurut pandangannya masing-masing antara lain:

- a. Menurut Al- Syarief Ali Bin Muhammad Al- Jarjani, Fiqih adalah Ilmu yang dikeluarkan (diistimbatkan), dengan Ra'yu dan Ijtihad serta memerlukan pemikiran dan perenungan.²¹
- b. Menurut Abdus salam Al-Qabbari, Fiqih adalah Ilmu yang menjelaskan hukum Syar'i yang dikeluarkan dari dalil-dalil yang jelas baik, melalui usaha pemahaman dan penyelidikan yang mendalam (Ijtihad) maupun yang didapatkan termudah dari sumbernya berupa Qur'an dan Sunnah Rasul.²²

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id²³

Menurut Dr. H. Muslim Ibrahim, M. A, mendefinisikan Fiqih adalah " Suatu ilmu yang mengkaji hokum Syara' yaitu firman Allah yang berkaitan dengan aktifitas muallaf berupa tuntutan seperti wajib, haram, sunnah dan makruh atau pilihan yaitu mubah ataupun ketetapan sebab, Syarat dan mani' yang kesemuanya digalih dari dalil-dalilnya yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah melalui dalil-dalil yang terperinci seperti Ijma', Qiyas dan lain sebagainya.

Adapun menurut GBPP kurikulum Madrasah Tsanawiyah bidang studi Fiqih adalah: Suatu proses bidang pendidikan yang di arahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina murid untuk

²¹ Tim Penyusun Tex Book Dirojat Islamiyah IAIN Sunan Ampel, *Dirosat Islamiyah*, (Surabaya: Arika Bahagia Offset, 1995) hal. 50

²² Ibid, hal. 51

²³ Muhammad Azhar, *Fiqih Kontemporer Dalam pandangan Neomodernisme Islam*, (Yogyakarta: Esiska, 1996) hal. 4

mengetahui, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, baik yang bersifat ibadat (hubungan seorang hamba dengan Allah) dan muamalat (hubungan manusia dengan kemanusiaan dan alam sekitar).²⁴

2. Ruang lingkup kajian bidang studi fiqh

Apabila mempersepsikan pendapat dari ulama' tentang studi fiqh di atas maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup kajian bidang studi fiqh meliputi:

- a. Suatu kajian ilmu yang bersumber pada al Qur'an, As Sunnah dan ijtihad para ulama.
- b. Ilmu bantuan manusia yang membahas tentang hukum-hukum yang berkaitan dengan aktifitas manusia yang berupa tuntutan seperti wajib, haram, sunnah dan makruh.
- c. Ilmu yang mempelajari hukum-hukum syara' yang bersifat amaliah, baik yang bersifat *ibadat* (hubungan seorang hamba dengan Allah) dan *muamalat* (hubungan manusia dengan kemanusiaan dan alam sekitar)

3. Materi Fiqih kelas IX

- a. Fiqih Ibadah : Kewajiban terhadap orang sakit, merawat jenazah, pergaulan remaja, mengurus jenazah, ta'ziah dan ziarah kubur, pengurusan ta'ziah dan ziarah kubur, harta waris.
- b. Fiqih Mu'amalah : Jual beli, pinjam meminjam dan sewa menyewa, upah hiwalah dan muqoto', pinjam meminjam, utang gadai, borg, dan upah.

²⁴ Dirjen Kelembagaan Agama Islam, *Kurikulum Madrasah Tsanawiyah*, (Jakarta: 2004)

4. Standar kompetensi mata pelajaran fiqih kelas IX

- a. Memahami jual beli sesuai dengan syari'at Islâm.
- b. Memahami hukum tentang pinjam meminjam dan sewa menyewa.
- c. Memahami tata cara pelaksanaan upah, hiwalah, dan muqoto'.
- d. Menjauhi perbuatan riba.
- e. Memahami kewajiban-kewajiban terhadap orang sakit.
- f. Memahami hukum Islam tentang jenazah.
- g. Memahami tata cara bergaul di kalangan remaja dalam pandangan Islam.
- h. Memahami mu'amalah di luar jual beli.
- i. Melaksanakan tatacara perawatan jenazah.
- j. Melaksanakan tata cara ta' ziah dan ziarah kubur.
- k. Melaksanakan tata cara pengolahan harta si mayit.

5. Kompetensi dasar mata pelajaran fiqih kelas IX

- a. Menjelaskan ketentuan-ketentuan jual beli, khiyar dalam jual beli, khirot dalam jual beli.
- b. Mesimulasikan tata cara jual beli.
- c. Menjalankan hukum pinjam meminjam, sewa menyewa, gadai dan borg.
- d. Mensimulasikan pinjam meminjam, sewa menyewa, gadai dan borg.
- e. Menjelaskan ketentuan-ketentuan upah, hiwalah, luqoto'.
- f. Mendemonstrasikan pelaksanaan upah, hiwalah dan muqoto'.
- g. Menjelaskan ketentuan-ketentuan riba, bunga bank, pendapat ulama tentang bunga bank.

- h. Mendemonstrasikan perbuatan riba.
- i. Menjelaskan ketentuan-ketentuan yang harus dilaksanakan terhadap orang sakit.
- j. Mempraktekkan menjenguk orang sakit.
- k. Menjelaskan tata cara mengurus jenazah, ta'ziah dan ziarah kubur.
- l. Mempraktekkan tata cara mengurus jenazah, ta'ziah dan ziarah kubur.
- m. Menjelaskan ketentuan-ketentuan yang berhubungan dengan akhlak bergaul di kalangan remaja sesuai dengan ajaran Islam.
- n. Menjelaskan ketentuan pinjam meminjam.
- o. Mendemonstrasikan tata cara pelaksanaan pinjam meminjam.
- p. Menjelaskan ketentuan utang piutang, gadai dan borg serta utang.
- q. Mendemonstrasikan ketentuan tata cara pelaksanaan utang piutang, gadai, dan borg serta pemberian upah.
- r. Menjelaskan ketentuan tentang pengurusan jenazah.
- s. Mempraktekkan tata cara pengurusan jenazah.
- t. Menjelaskan tentang ta'ziah dan ziarah kubur.
- u. Menjelaskan ketentuan-ketentuan harta si mayit.

6. Metode pembelajaran mata pelajaran fiqih

Adapun metode yang digunakan oleh pengajaran bidang studi fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri menurut garis-garis besar program pengajaran:

- a. Metode demonstrasi adalah metode mengajar dimana seorang guru atau orang lain sengaja diminta atau murid sendiri memperlihatkan pada

seluruh kelas tentang suatu proses atau kaifiah melakukan sesuatu.

Misalnya, demonstrasi tentang memandikan jenazah

- b. Metode Tanya jawab adalah penyampaian pelajaran dengan jalan guru mengajukan pertanyaan dan siswa menjawab, metode ini digunakan untuk memberikan apersepsi di awal pelajaran untuk materi yang umum dilaksanakan. Misalnya macam-macam jenis puasa, hal-hal yang membatalkan dan bagaimana pelaksanaan puasa
- c. Metode penugasan (resitasi) adalah metode di mana siswa diberi tugas khusus diluar pelajaran. Misalnya, siswa diminta mengamati kegiatan jual beli yang terjadi di masyarakat dengan hokum jual beli dalam Islam.
- d. Metode ceramah adalah suatu metode di dalam pendidikan dimana cara penyampaian pengertian-pengertian materi kepada anak didik dengan jalan penerangan dan penuturan dengan lisan. Digunakan untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa tentang suatu materi. Misalnya menjelaskan tentang materi jual beli
- e. Metode diskusi adalah suatu metode di dalam mempelajari bahan atau dengan jalan mendiskusikannya. Misalnya, memberikan permasalahan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram kemudian meminta siswa untuk mendiskusikannya dengan teman satu kelompok

Semua metode yang telah disebutkan di atas dapat dijadikan sebagai metode untuk pengajaran bidang studi fiqih. Akan tetapi seorang guru harus dapat menyesuaikan metode apa yang lebih tepat dan efektif untuk

penyampaian pengajaran yang akan di sampaikan, terlebih pada pengajaran bidang studi fiqh yang memuat banyak materi yang dari muamalah, fiqh ibadah dan lain sebagainya.

Sedangkan disini penulis lebih khususkan pada pengajaran bidang studi fiqh ibadah yang isinya berupa amalan-amalan yang membolehkan contoh-contoh atau pengajaran yang harus dilakukan baik oleh guru maupun oleh murid sendiri dan metode ini adalah metode demonstrasi yang seperti di bahas penulis dalam skripsi ini.

C. Pelaksanaan Pembelajaran Edutainment pada Pembelajaran Materi Fiqih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mendukung terciptanya kohesi yang kuat antara guru dan siswa, pelaksanaan edutainment dalam bidang study fiqh harus didukung dengan berbagai macam factor yang mendukung terciptanya belajar, antara lain:

1. Material (*Materials*)

Materials adalah bahan fisik yang diperlukan untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran di kelas. Adapun materials yang dimaksud antara lain:

a. Alat peraga

Alat peraga adalah alat yang digunakan oleh siswa untuk memperagakan atau mendemonstrasikan suatu materi.

b. Media pengajaran

Media pengajaran adalah sarana pembelajaran yang membantu menyampaikan informasi / materi pelajaran pada siswa. Misalnya; media audio dan visual.

c. Sumber-sumber belajar

Sumber belajar; adalah suatu system yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar dengan baik. yaitu sesuatu yang mengandung pesan pelajaran. Baik yang diniati secara langsung seperti buku-buku pelajaran. Maupun yang tidak diniati seperti majalah, Koran,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
jurnal dan film film dokumenter.

2. Metode-Metode (*Methods*)

Kriteria utama untuk mengajar dengan sukses ialah apakah mengajar itu berhasil atau tidak. Mengajar dengan sukses tidak dapat dilakukan menurut suatu pola tertentu yang diikuti secara rutin. Agar berhasil baik, mengajar itu memerlukan kecakapan, pemahaman, inisiatif dan kreatifitas dari pihak guru. Dalam hal ini kecakapan dan kreatifitas guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dapat mencapai kesuksesan dalam mengajar sehingga siswa tidak bosan dan dapat menangkap setiap materi dengan baik dan dapat mengaplikasikan dalam sikap dan tindakan.

3. Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih yang Edutainment

Proses pembelajaran yang di gunakan para guru agama Islam selama ini lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru memberikan penjelasan dengan berceramah mengenai materi pelajaran dan siswa sebagai pendengar. Metode pembelajaran semacam ini kurang memberikan arahan pada proses pencarian, pemahaman, penemuan dan penerapan. Akibatnya, Pendidikan Agama Islam kurang dapat memberikan pengaruh yang berarti pada kehidupan sehari-hari siswa-siswanya. Akibatnya, terjadi krisis moral pada kalangan siswa-siswi SD, SLTP, SMU, yang pada akhirnya krisis moral pun meluas pada anak-anak bangsa ini.

Mulai sekarang, hal itu tidak boleh terjadi lagi. Caranya adalah dengan menekankan Pendidikan Agama Islam pada kompetensi, dengan pendekatan dan strategi pembelajaran yang bersifat *edutainment* .

Kegiatan pembelajaran PAI di MTs harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan, dan guru agama berfungsi sebagai fasilitatornya. Artinya, selama proses pembelajaran, guru sebagai penyedia atau pembimbing untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Dengan begitu, materi agama yang dipelajari siswa bukan sesuatu yang *dicekakkan*, tetapi yang dicari, difahami, kemudian dilaksanakan oleh siswa.²⁵

²⁵ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia*, 37-38.

Hal-hal yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran edutainment adalah sebagai berikut:

a. Guru

1) Variasi Stimuli

- a) Menumbuhkan inisiatif belajar siswa, guru harus dapat memberikan stimuli yang dapat membangkitkan minat belajar dalam diri siswa.
- b) Menumbuhkan kerjasama antar siswa dalam belajar, pembelajaran harus dikondisikan yang memungkinkan peserta didik melakukan interaksi dengan peserta didik yang lainnya.
- c) Mendorong siswa untuk menghargai waktu, guru harus dapat memfokuskan perhatian siswa pada materi yang sedang dipelajari dan menghindari hal-hal yang tidak penting dan mengganggu proses belajar.
- d) Menumbuhkan kesenangan belajar siswa, dalam pembelajaran tidak diperbolehkan adanya tekanan, baik fisik maupun psikologi. Yang dapat mengerdilkan siswa guru harus menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa enjoy, menyenangkan dan dapat bergerak tanpa tekanan sehingga siswa senang dalam belajar.
- e) Mendorong siswa untuk banyak berkreasi dalam belajar, peserta perlu diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan nyata yang

melibatkan dirinya, terutama untuk mencari dan menemukan sendiri, sehingga memicu siswa untuk berkreasi dalam belajar.

2) Mengelola proses belajar mengajar

- a) Menciptakan suasana /pengalaman belajar yang dapat mencapai secara bersama tujuan kognitif, afektif dan psikomotorik
- b) Menggunakan waktu yang tersedia untuk berbagai tujuan
- c) Menggunakan waktu yang tersedia untuk menumbuhkan berbagai jenis kegiatan individual siswa
- d) Memberikan bimbingan belajar yang minimal tetapi dapat menumbuhkan proses belajar siswa yang terarah
- e) Memvariasikan tugas sesuai dengan kemampuan siswa secara individual dalam waktu yang tersedia
- f) Memberikan stimuli sedikit mungkin tetapi dapat mengundang respon siswa.

3) Penggunaan media dan sumber

- a) Mampu mengenal, memilih dan menggunakan media dan metode yang tepat
- b) Mampu membuat alat-alat atau sumber belajar bagi siswa
- c) Mampu menggunakan atau mengelola pusat belajar dalam proses belajar mengajar
- d) Mampu mendorong penggunaan perpustakaan dalam proses belajar mengajar

Adapun dalam penggunaan media dan sumber belajar sebagaimana di atas harus disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Harus sesuai dengan tujuan mengajar
- b) Harus sesuai dengan bahan belajar
- c) Harus sesuai dengan metode mengajar
- d) Harus sesuai dengan jalannya pelajaran
- e) Harus sesuai dengan penilaian hasil belajar
- f) Harus sesuai dengan minat dan kemampuan siswa
- g) Harus sesuai dengan keadaan fisiologis dan psikologis siswa.²⁵

b. Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Dalam proses belajar mengajar

- a) Perhatian: siswa khusus memperhatikan hal yang akan dipelajari.
- b) Menyadari tujuan belajar: siswa sadar akan tujuan intruksional dan bersedia melibatkan diri.
- c) Berpersepsi selektif: siswa mengamati unsure-unsur dalam perangsang yang relevan dengan pokok bahasan.
- d) Kemampuan mengidentifikasi dan mengklasifikasi hasil pengamatan
- e) Kemampuan menafsirkan hasil identifikasi dan pengamatan

2) Penggunaan media dan sumber

- a) Mampu menggunakan pusat belajar dalam proses belajar mengajar

²⁵ Drs. Zakiah Derajat, *Metode Khusus PAI*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 304.

- b) Mampu menggunakan perpustakaan dalam proses belajar mengajar
- 3) Kemandirian siswa
- a) Tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan
 - b) Mampu menggunakan waktu yang tersedia untuk berbagai tujuan
 - c) Memusatkan jawaban/tugas.

BAB III

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah

Madrasah Tsanawiyah Negeri Sidoarjo, semula bermakna PGA 4 tahun yang didirikan pada tahun 1968 dan belum memiliki tempat/gedung sendiri dan masih menumpang di SD Negeri 4 di Jl. A. Yani/Alun-alun Sidoarjo. Kemudian pada tahun 1970 pindah menempati gedung SD Baperki di Jl. Gajah Mada No. 197 Sidoarjo, dengan Surat Izin Penempatan dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kodim 0816 Sidoarjo hingga tahun 2001.

Dan pada tanggal 1 Januari 1978 PGA 4 tahun berubah nama menjadi MTs. Negeri Sidoarjo. Selanjutnya pada tahun pelajaran 2002 – 2003 MTs. Negeri Sidoarjo pindah tempat lagi dari Jl. Gajah Mada No. 197 Sidoarjo ke Jl. Stadion No. 150 Kemiri Sidoarjo.

2. MTs. Negeri Sidoarjo terletak di desa Kemiri Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo. Adapun secara spesifik letak geografis MTs.N Sidoarjo adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Barat berbatasan dengan pabrik genteng.
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan perkampungan Kemiri.
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan perumahan Kemiri.

3. Visi dan Misi

Adapun visi dan misi MTs. Negeri Sidoarjo adalah:

a. Visi Sekolah

Terwujudnya insan yang berakhlak karimah, terampil dan berkualitas di bidang IPTEK dan IMTAQ.

b. Misi Sekolah

- 1) Membiasakan setiap perilaku yang bernafas Islam.
- 2) Mengasah cara berpikir yang rasional sebagai bekal meraih pendidikan yang lebih tinggi serta dapat mengimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat.
- 3) Menggali potensi SDM secara Islam dengan meningkatkan kualitas belajar mengajar yang berkesinambungan.
- 4) Menerapkan manajemen sekolah sesuai dengan MPMBS (manaj peningkatan mutu berbasis sekolah)
- 5) Menciptakan belajar mengajar yang kondusif.

4. Kurikulum Sekolah

Kurikulum yang digunakan MTs. Negeri Sidoarjo mengacu pada kurikulum nasional.

Adapun kurikulum MTs. Negeri Sidoarjo dilaksanakan dengan menggunakan prinsip kelima pilar, yaitu:

- a. Beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.
- b. Memahami dan menghayati.

- c. Mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif.
- d. Hidup bersama dan bermanfaat bagi diri sendiri khususnya dan kepada orang lain umumnya.
- e. Membangun dan menemukan jadi diri.

Adapun mengenai struktur atau alokasi waktu mata pelajaran agama adalah:

Tabel 3.1
Struktur Atau Alokasi Waktu Mata Pelajaran Agama

No	Mata Pelajaran	Alokasi waktu		
		VII	VIII	IX
1	Qur'an Hadits	2	2	2
2	Fiqih	2	2	2
3	Aqidah	2	2	2
4	SKI	2	2	2
Jumlah		8	8	8

5. Aktifitas Siswa-Siswi

Tabel 3.2
Aktifitas Siswa

No	Waktu	Aktivitas
1	06.30 – 09.30	Proses belajar
2	09.30 – 10.00	Istirahat
3	10.00 – 13.00	Proses belajar
4	13.00	Jamaah sholat Dhuhur

Sumber: Dokumen MTs. Negeri Sidoarjo

6. Keadaan Siswa

Berdasarkan keterangan yang diberikan TU MTs. Negeri Sidoarjo tahun ajaran 2008/2009 memiliki jumlah siswa sebanyak 1089 siswa dengan pembagian masing-masing kelas, kelas VII berjumlah 357, siswa kelas IX berjumlah 374 siswa, kelas IX berjumlah 358 siswa.

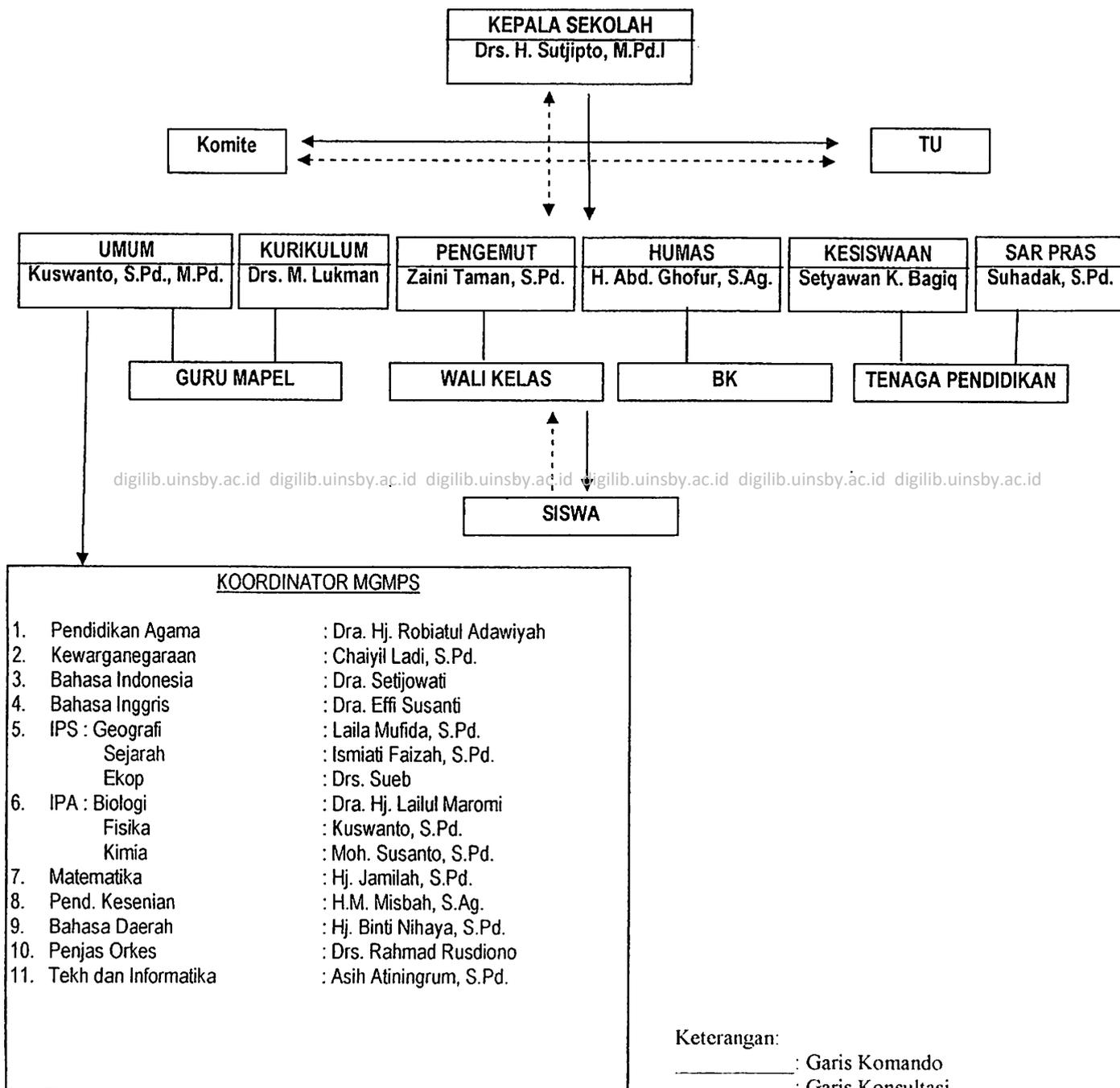
Tabel 3.3
Daftar Kondisi Siswa

No	Jenis Kelamin	Kelas			Jumlah
		VII	VIII	IX	
1	Perempuan	206	204	206	616
2	Laki-laki	151	170	152	473
Jumlah		357	374	358	1089

Sumber: Dokumen MTs. Negeri Sidoarjo

7. Struktur Organisasi

**STRUKTUR ORGANISASI
MTS. NEGERI SIDOARJO**



Sumber: Dokumen MTs. Negeri Sidoarjo

8. Keadaan Guru

Berdasarkan dokumen yang diberikan TU, MTs. Negeri Sidoarjo memiliki guru 46 orang yang semuanya merupakan guru tetap.

Tabel 3.4
Keadaan Guru

NO KODE	NAMA	BIDANG STUDI
1	Drs. H. Sutjipto, M.Pd.I.	Aqidah akhlak
2	Kuswanto, S.Pd., M.Pd.	Fisika/Kimia
3	Drs. M. Luqman	Bahasa Inggris
4	Drs. Abdul Ghofur	Bahasa Arab
5	Zaini Taman, S.Pd.	Matematika
6	Setyawanto K., S.Pd.	Bahasa Inggris
7	Suhadak, S.Pd.	Bahasa Inggris
8	Dra. Lilik Qomariyah	Fiqih
9	Hj. Jamilah, S.Pd.	Matematika dan Ekonomi
10	Dra. Setijowati	Bahasa Indonesia
11	Drs. Fataal Shodiq	Matematika dan Tek. Informatika
12	Laila Mufidah, S.Ag.	Aqidah Akhlak dan Geografi
13	Hj. Binti Nihayah, S.Pd.	Matematika dan Bahasa Daerah
14	Dra. Nurul Aini	SKI
15	Sutinah, S.Pd.	Fisika/Kimia dan Kepribadian
16	Dra. Hj. Lailul Maromi	Biologi dan Bahasa Indonesia
17	Drs. Taukhid	Al-Qur'an Hadits dan Kepribadian
18	Dra. Lilis Suhermi	Biologi
19	Ismiyati Faizah, S.Pd.	PKn dan Sejarah
20	M. Susanto, S.Pd.	Fisika/Kimia dan Geografi
21	Drs. Rachmad Rusdiono	Penjaskes
22	Dra. Musyayaroh	Matematika dan Bahasa Indonesia
23	Khoirul Anwari, S.Pd.	Matematika dan Kepribadian
24	Trinil Nur K., S.Pd.	Kesenian dan Sejarah
25	Dra. Khusnul Khotimah	Matematika dan Bahasa Arab
26	Dra. Nur Hidayah	Aqidah Akhlak dan Bahasa Arab
27	Dian Safitri, S.Pd.	Biologi dan Geografi
28	Muntiasih, S.Pd.	Biologi dan Ekonomi
29	Drs. Masrur	Bahasa Inggris
30	Dra. Hj. Robiatul Adawiyah	Al-Qur'an Hadits dan PKn
31	Imamatul Charbiah, S.Pd.	Bahasa Indonesia

32	Dra. Effi Susanti	Bahasa Inggris
33	Drs. Sueb	Ekonomi dan Geografi
34	Ida Puspita Rini, S.Pd.	Kepribadian
35	Siti Ta'mirul U., S.Ag.	Bahasa Arab
36	M. Syafiuddin, S.Pd.	Matematika dan Geografi
37	H.M. Ridwan, S.Ag.	SKI dan Kepribadian
38	Drs. Suprpto	Penjaskes
39	Dra. Khusnun Nadliroh	Aqidah Akhlak dan SKI
40	Dra. Afiyatus Sa'adah	Al-Qur'an Hadits dan Fiqih
41	Chaiyil Ladi, S.Pd.	PKn dan Sejarah
42	Dra. Hj. Choirun Nisa', M.Pd.I.	Fiqih dan Bahasa Daerah
43	Jazilaturrohmah, S.Ag.	Bahasa Indonesia
44	Choirul Anam, S.Ag.	Bahasa Arab
45	H.M. Misbah, S.Ag.	Kesenian dan Tek. Informatika
46	Asih Atiningrum, S.Pd.	Tek. dan Informatika

Sumber: Dokumen MTs. Negeri Sidoarjo

9. Keadaan Sarana dan Prasarana

a. Bangunan berdasarkan jenis ruang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.5
Keadaan Bangunan Berdasar Jenis Ruang

No	Jenis Bangunan	Jumlah
1	Ruang kelas	21
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Wakil kepala Sekolah	1
4	Ruang Lab. Bahasa	1
5	Ruang Lab. IPA	1
6	Ruang Tata Usaha	1
7	Ruang UKS	1
8	Ruang Perpustakaan	1
9	Ruang Kesenian	1
10	Ruang Percontohan	1
11	Ruang Guru	3
12	Musholla	1
13	Kopsis	1
14	Gudang	1
15	Kantin	2
16	Kamar Mandi	1

Sumber: Dokumen MTs. Negeri Sidoarjo

b. Kepemilikan Meubeler

Tabel 3.6
Kepemilikan Meubeler

No	Jenis	Jumlah
1	Meja siswa	1089
2	Bangku siswa	1089
3	Meja Guru	50
4	Kursi Guru	50
5	Almari	15
6	Papan Tulis	21
7	Papan absensi siswa	21
8	Kursi tamu	3 set

Sumber: Dokumen MTs. Negeri Sidoarjo

c. Pemilikan audia dan peralatan lain

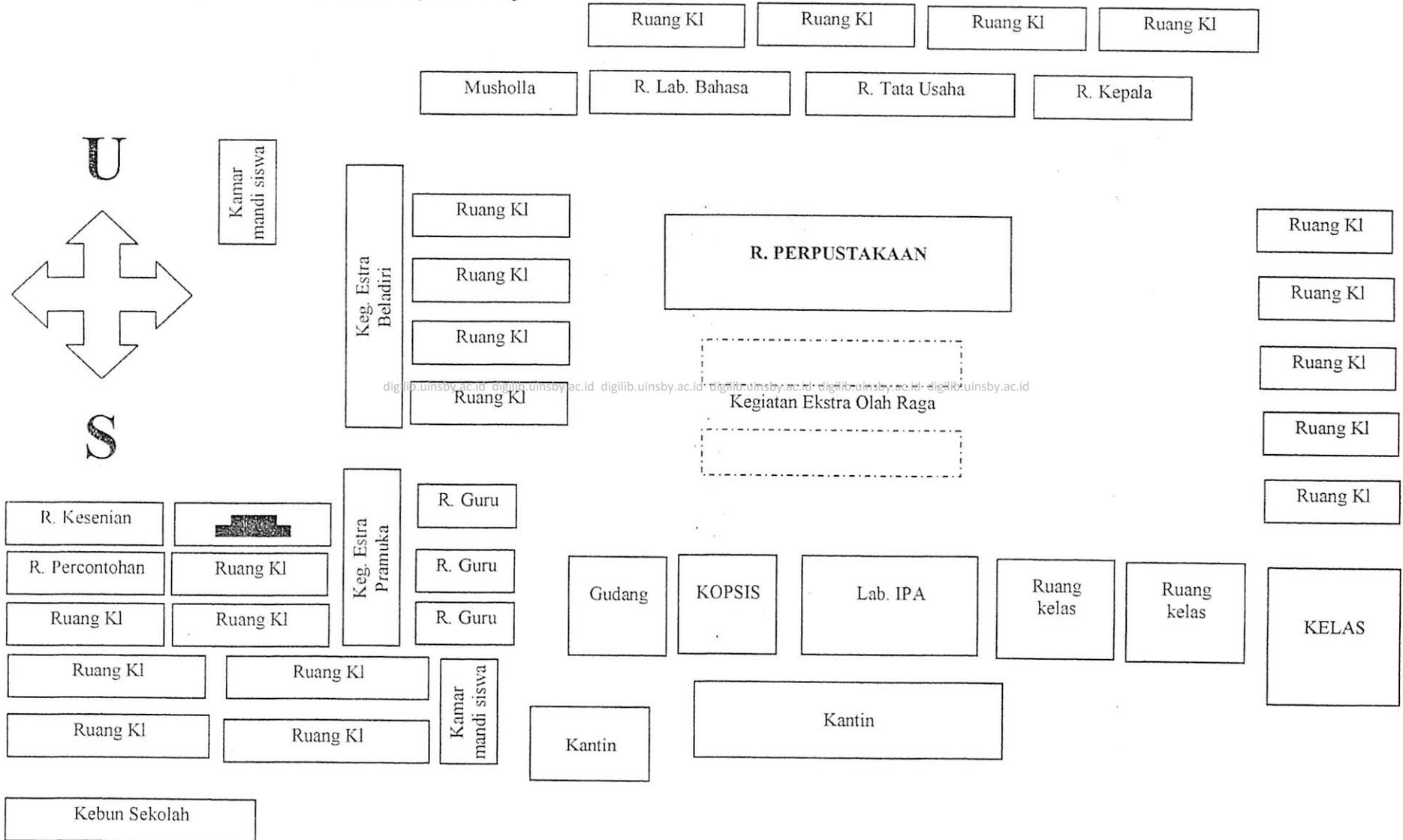
Tabel 3.7
Audio dan Peralatan Lain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Jenis	Jumlah
1	Radio dan Tape	24
2	Komputer	33
3	Printer	5
4	AC	5
5	Mesin Ketik	2
6	Kalkulator	6
7	Pesawat televisi	1
8	Televisi	8
9	DVD player	8
10	Key board	33
11	Jam dinding	30
12	Laptop	3

Sumber: Dokumen MTs. Negeri Sidoarjo

10. Denah (Lokasi Kelas) MTs. Negeri Sidoarjo



B. Penyajian Data

Untuk memperoleh data tentang pelaksanaan model pembelajaran Edutainment ini, penulis menggunakan berbagai, macam metode, yaitu : observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan metode observasi penulis melakukan penelitian pada saat pembelajaran bidang studi Fiqih berlangsung, yaitu dengan tujuan untuk mengetahui dan mengamati bagaimana pelaksanaan dengan model pembelajaran Edutainment pada materi fiqih.

Sedangkan metode wawancara penulis melakukan tanya jawab dengan guru bidang studi fiqih. Dalam hal ini adalah Ibu Dra. Lilik Qomariyah selaku guru Fiqih dan beberapa narasumber lainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mengingat jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, maka jenis analisis yang dipergunakan adalah deskriptif analitik dengan memperoleh informasi melalui analisis komparasi dengan tidak menghilangkan data aslinya, selanjutnya penulis menggunakan "*judgment*" mengenai konsep dan makna yang terkandung dalam data hasil pengamatan dan teknik lainnya sehingga hasil analisis berupa gambaran mengenai situasi yang diteliti dan dipaparkan dalam bentuk uraian naratif.

Tujuan dari penggunaan analisis deskriptif ini adalah untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta sumber hubungan antar fenomena yang diteliti. Adapun tahapan-tahapan penganalisaan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1. Editing

2. Pengorganisasian Data
3. Penganalisaan Data

Adapun hasil penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pembelajaran Edutainment di MTs. Negeri Sidoarjo

a. Alasan penggunaan metode edutainment

MTs. Negeri Sidoarjo dalam metode pembelajaran telah menggunakan metode edutainment ini dikarenakan metode yang tradisional, sehingga tidak dapat mencapai tujuan secara efektif. Hal ini diungkapkan oleh kepala sekolah tentang metode edutainment di MTs. Negeri Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Bapak Kepala Sekolah penggunaan pembelajaran edutainment berdampak besar bagi pelaku belajar mengajar, yaitu guru dan siswa. Pembelajaran edutainment di MTs. Negeri Sidoarjo dapat mengembangkan kreativitas guru dan siswa. Bagi guru hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang mana itu bisa berganti tiap KD atau bahkan tiap pertemuan. Misalnya penciptaan lingkungan, penguasaan metode belajar, penggunaan media dan penciptaan media oleh guru. Sedangkan bagi siswa kreativitas itu muncul karena adanya proses belajar mengajar yang aktif, yang melibatkan dirinya langsung dalam

pengumpulan bahan ajar, penggunaan media dan sumber belajar yang telah dipersiapkan oleh guru.¹

Hal senada tentang pelaksanaan pembelajaran edutainment di MTs. Negeri Sidoarjo juga dikemukakan oleh Ibu Lilik sebagai Guru mata pelajaran fiqih, beberapa alasan yaitu:

- 1) Pembelajaran lebih efektif
- 2) Dapat menarik siswa untuk belajar
- 3) Edutainment dapat digunakan dalam banyak situasi dan fleksibel.
- 4) Melatih dan membentuk kestabilan sosio-emosional siswa.
- 5) Mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

6) Melatih peserta didik untuk berani berpendapat tentang suatu masalah.

Pendapat senada tentang pelaksanaan pembelajaran edutainment yang dikemukakan oleh salah satu siswa kelas IX adalah:

- 1) Dalam belajar siswa bebas mengeluarkan pendapat yang berhubungan dengan proses belajar mengajar.
- 2) Suasananya nyaman dan menyenangkan, tidak menegangkan.
- 3) Tidak membosankan dan membingungkan.
- 4) Tidak merasa takut ketika belajar, karena sikap guru yang tenang.

Untuk mendukung terciptanya kohesi yang kuat antara guru dan siswa, pelaksanaan edutainment harus didukung dengan berbagai macam

¹ Wawancara dengan Bapak Drs. Sutjipto, M.Pd.I. Kepala Sekolah MTs. Negeri Sidoarjo. 4 September 2009.

factor yang mendukung terciptanya belajar. Untuk itu, pelaksanaan edutainment di Mts. Negeri Sidoarjo dengan melibatkan semua factor yang mendukung terciptanya belajar, antara lain:

1) Input

Ada beberapa bahan fisik yang disiapkan pihak sekolah untuk tercapainya pembelajaran edutainment yang sukses, antara lain:

a) Alat peraga

Alat peraga adalah alat yang digunakan oleh siswa untuk memeragakan atau mendemonstrasikan suatu materi.

b) Alat Pelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Alat pelajaran segala sesuatu yang membantu siswa dalam belajar.

c) Media pengajaran

Media pengajaran adalah sarana pembelajaran yang membantu menyampaikan informasi / materi pelajaran pada siswa.

Misalnya; media audio dan visual.

2) Sumber-sumber belajar

Sumber belajar; adalah suatu system yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar dengan baik.

Adapun macam-macam sumber belajar antara lain:

- a) Manusia (people), yaitu orang yang menyampaikan pesan pengajaran secara langsung ; seperti guru, konselor, administrator yang diniati secara khusus dan disengaja untuk kepentingan belajar.
- b) Bahan, yaitu sesuatu yang mengandung pesan pelajaran. Baik tidak diniati secara langsung seperti buku-buku pelajaran. Maupun yang tidak diniati seperti majalah, Koran, jurnal dan film film dokumenter.
- c) Lingkungan(setting), yaitu ruang dan tempat ketika sumber-sumber dapat berinteraksi dengan peserta didik. Ruang atau tempat yang sengaja disediakan untuk kepentingan pembelajaran.
- d) Alat dan peralatan (tools and equipment), yaitu sumber belajar produksi dan memainkan sumber-sumber lain, misalnya radio, televisi dan tape recorder.
- e) Aktifitas (actifities), yaitu sumber belajar kombinasi antara suatu tehnik dengan sumber lain untuk memudahkan belajar, misalnya simulasi.

3) Metode-Metode (Methods)

Kriteria utama untuk mengajar dengan sukses ialah apakah mengajar itu berhasil atau tidak. Mengajar dengan sukses tidak dapat dilakukan menurut suatu pola tertentu yang diikuti secara rutin. Agar

berhasil baik, mengajar itu memerlukan kecakapan, pemahaman, inisiatif dan kreatifitas dari pihak guru. Dalam hal ini kecakapan dan kreatifitas guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dapat mencapai kesuksesan dalam mengajar sehingga siswa tidak bosan dan dapat menangkap setiap materi dengan baik dan dapat mengaplikasikan dalam sikap dan tindakan.

adapun metode yang di gunakan dalam pembelajaran edutainment di MTs. Negeri Sidoarjo adalah:

a) Word Square

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagikan lembar kerja berupa pertanyaan-pertanyaan berdasarkan materi yang sudah diberikan
- 2) Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut ditulis oleh guru di dalam suatu kotak yang berisi huruf-huruf yang sudah diacak
- 3) Guru menyuruh siswa mencari jawaban berdasarkan pertanyaan yang sudah dibuat oleh guru
- 4) Setiap jawaban yang sudah dibuat harus cocok dengan huruf-huruf yang sudah diacak di dalam kotak yang sudah dibuat guru

5) Guru dan siswa memberikan kesimpulan tentang materi yang sudah dibahas.

b) *Snowball Throwing*

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Tiap siswa membuat pertanyaan dari ringkasan materi. Siswa dari kelompok A membuat pertanyaan dari poin A di ringkasan materi begitu juga seterusnya.

2) Pertanyaan tersebut dibuat di atas kertas dan diberi nama masing-masing siswa, kemudian dikumpulkan di setiap kelompok.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Jika pertanyaan sudah selesai dibuat, maka pertanyaan di tiap kelompok tersebut dijadikan satu seperti bentuk bola.

4) Pertanyaan yang telah dibuat kelompok A diberikan oleh guru kepada salah satu siswa dari kelompok A, kemudian siswa tersebut melempar bola pertanyaan ke temannya yang bukan dari anggota kelompoknya. Siswa yang terkena lemparan bola tersebut harus menjawab pertanyaan dari bola tersebut, dst.

5) Jika siswa yang terkena lemparan tersebut tidak bisa menjawab maka siswa yang membuat pertanyaan harus memberitahu jawabannya kepada temannya

c) *Picture and picture*

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar
- 3) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- 4) Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
- 5) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut
- 6) Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- 7) Kesimpulan/rangkuman

d) *Make A-Match*

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang

- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
 - 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
 - 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
 - 7) Demikian seterusnya
 - 8) Kesimpulan/penutup
- e) Tebak kata

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi ± 45 menit.
- 2) Guru menyuruh siswa berdiri berpasangan di depan kelas
- 3) Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10x10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5x2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga.
- 4) Sementara siswa membawa kartu 10x10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10x10 cm. jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga.

5) Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung memberi jawabannya.

6) Dan seterusnya

f) Artikulasi

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai

2) Guru menyajikan materi sebagaimana biasa

3) Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang

4) Menugaskan salah satu siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya

5) Menugaskan siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya

6) Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa

7) Kesimpulan/penutup

g) *Course Review Horay*

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) soal secara acak dan siswa menulis jawaban di dalam kotak yang pemahaman, siswa disuruh membuat kotak sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotak diisi angka sesuai dengan selera masing-masing siswa
- 2) Guru membaca nomornya disebutkan guru dan langsung didiskusikan, kalau Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 3) Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi
- 4) Memberikan kesempatan siswa tanya jawab
- 5) Untuk menguji benar diisi tanda benar (\checkmark) dan salah diisi tanda silang (x)
- 6) Siswa yang sudah mendapat tanda \checkmark vertikal atau horisontal, atau diagonal harus berteriak horay ... atau yel-yel lainnya
- 7) Nilai siswa dihitung dari jawaban benar jumlah horay yang diperoleh
- 8) Penutup

2. Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih di MTs. Negeri Sidoarjo

Adapun pelaksanaan pembelajaran fiqih di MTs. Negeri Sidoarjo adalah sebagai berikut:

a. Alokasi waktu

Untuk melakukan pembagian waktu perkompetensi dasar, perlu di ketahui minggu efektif persemesternya. Adapun rincian minggu efektif semester I dan II untuk mata pelajaran sebagai berikut:

Table 3.8
Minggu Efektif Semester I

No	Bulan	Jumlah minggu efektif sekolah	Minggu tidak efektif	Minggu efektif	Minggu efektif pembelajaran	Jam efektif pembelajaran
	Juli	3	1	2	2	4
	Agustus	4	0	4	2	8
	September	5	5	0	2	0
	Oktober	4	1	3	2	6
	November	4	0	4	2	8
	Desember	5	0	5	2	10
	Januari	4	2	2	2	4
		29	9	20		40 jam

Tabel 3.9

No	Bulan	Jumlah minggu efektif sekolah	Minggu tidak efektif	Minggu efektif	Minggu efektif pembelajaran	Jam efektif pembelajaran
	Januari	4	3	1	2	2
	Februari	4	4	4	2	8
	Maret	5	1	4	2	8
	April	5	1	4	2	8
	Mei	4	0	4	2	8
	Juni	4	3	1	2	2
	Juli	4	4	0	2	0
		30	13	18		36 jam

Dari data di atas bahwa minggu efektif untuk semester satu sebanyak 20 minggu dan 40 jam mata pelajaran. Sedangkan untuk semester II sebanyak 18 minggu dan 36 jam mata pelajaran.

Pembagian waktu pada setiap kompetensi dasar (pokok materi) di tentukan oleh guru agar dapat di sesuaikan dengan kandungan bahan pelajaran yang di sajikan. Dalam pembagian waktu pelajaran, guru memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Luas kedalaman materi masing-masing pokok bahasan
- 2) Pembagian waktu perpokok materi tersebut perlu di perhitungkan untuk penilai dan tindak lanjut berupa program perbaikan/pengayaan.

Berikut pembagian waktu untuk masing-masing kompetensi dasar

Tabel 3.10
Prota

Semester	Standar kompetensi	Alokasi waktu
I	1. Memahami jual beli sesuai dengan syari'at Islam.	6 jam
	2. Memahami hukum tentang pinjam meminjam dan sewa menyewa.	6 jam
	3. Memahami tata cara pelaksanaan upah, hiwalah, dan muqoto'.	6 jam
	4. Menjauhi perbuatan riba.	6 jam
	5. Memahami kewajiban-kewajiban terhadap orang sakit.	4 jam
	6. Memahami hukum Islam tentang jenazah.	6 jam
	7. Memahami tata cara bergaul di kalangan remaja dalam pandangan Islam.	4 jam
	8. Cadangan	2 jam
	Jumlah	40 jam pelajaran
II	1. Memahami mu'amalah di luar jual beli (pinjam meminjam).	8 jam
	2. Memahami mu'amalah di luar jual beli (utang piutang, gadai, borg, dan upah).	8 jam
	3. Melaksanakan tatacara perawatan jenazah.	8 jam
	4. Melaksanakan tata cara ta'ziah dan ziarah kubur.	8 jam
	5. Melaksanakan tata cara pengolahan harta si mayit.	6 jam
	6. Cadangan	2 jam
	Jumlah	40 jam pelajaran

b. Penentuan materi

Materi pokok harus di susun sedemikian rupa agar dapat menunjang tercapainya kompetensi. Karena standar materi pokok telah di tetapkan secara nasional, maka materi pokok tinggal disalin dari buku standar kompetensi mata pelajaran. Buku ini di jadikan acuan dalam menentukan materi pelajaran yang di ajarkan. Sebelum itu guru melakukan analisa materi standar kompetensi mata pelajaran yang bersifat umum harus di jabarkan lebih lanjut serta disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan. Penyesuaian dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan meliputi sarana yang diperlukan. Hal ini untuk memudahkan guru, sekaligus memberikan arah serta cakupan materi pelajarannya.

Selanjutnya materi pelajaran/pokok-pokok materi tersebut perlu di rinci atau di uraikan kemudian di urutkan. Satu hal yang di perhatikan dalam rinci/menguraikan materi pembelajaran adalah menentukan jenis materi pembelajaran. Isi mata ajar memberikan informasi yang di perlukan dalam pokok bahasan. Pada gilirannya, informasi menumbuhkan yang merupakan tata hubungan antara rincian fakta.

Adapun penjabaran kompetensi dasar menjadi materi pokok sebagai berikut:

Tabel 3.11
Penentuan Materi Pokok
Semester I

Kompetensi Dasar	Materi
<p>1. Jual Beli</p> <p>a. Menjelaskan ketentuan-ketentuan jual beli.</p> <p>b. Menjelaskan khiyar dalam jual beli</p> <p>c. Menjelaskan khirot dalam jual beli.</p>	Jual beli
<p>2. Pinjam Meminjam</p> <p>a. Menjalankan hukum pinjam meminjam.</p> <p>b. Menjalankan hukum sewa menyewa, gadai dan borg.</p> <p>c. Mensimulasikan pinjam meminjam, sewa menyewa, gadai dan borg.</p>	Pinjam meminjam dan sewa menyewa
<p>3. Upah, Hiwalah, Luqotha</p> <p>a. Menjelaskan ketentuan-ketentuan upah.</p> <p>b. Menjelaskan ketentuan-ketentuan hiwalah.</p> <p>c. Menjelaskan ketentuan-ketentuan luqatho'.</p> <p>d. Mendemonstrasikan pelaksanaan upah, hiwalah dan luqotho'.</p>	Upah, hiwalah, dan luqathah
<p>4. Riba</p> <p>a. Menjelaskan ketentuan-ketentuan riba.</p>	Ketentuan-ketentuan riba

<p>b. Menentukan bunga bank.</p> <p>c. Menjelaskan pendapat ulama tentang bunga bank.</p> <p>d. Mendemonstrasikan perbuatan riba.</p> <p>5. Adab terhadap orang sakit</p> <p>a. Menjelaskan ketentuan-ketentuan yang harus dilaksanakan terhadap orang sakit.</p> <p>b. Mempraktekkan menjenguk orang sakit.</p> <p>6. Mengurus jenazah</p> <p>a. Menjelaskan tata cara mengurus jenazah, ta'ziah dan ziarah kubur.</p> <p>b. Mempraktekkan tata cara mengurus jenazah, ta'ziah dan ziarah kubur.</p> <p>7. Adab bergaul</p> <p>a. Menjelaskan ketentuan-ketentuan yang berhubungan dengan akhlak bergaul di kalangan remaja.</p> <p>b. Membiasakan bergaul di kalangan remaja sesuai dengan ajaran Islam.</p>	<p>Kewajiban terhadap orang sakit</p> <p>Merawat jenazah</p> <p>Pergaulan remaja</p>
<p>Semester II</p>	<p>Materi</p>
<p>1. Pinjam meminjam</p> <p>a. Menjelaskan ketentuan pinjam meminjam.</p> <p>b. Mendemonstrasikan tata cara pelaksanaan pinjam</p>	<p>Pinjam meminjam</p>

<p>meminjam.</p> <p>2. Utang piutang</p> <p>a. Menjelaskan ketentuan utang piutang, gadai dan borg serta utang.</p> <p>b. Mendemonstrasikan ketentuan tata cara pelaksanaan utang piutang, gadai, dan borg serta pemberian upah.</p> <p>3. Pengurusan jenazah</p> <p>a. Menjelaskan ketentuan tentang pengurusan jenazah.</p> <p>b. Mempraktekkan tata cara pengurusan jenazah.</p> <p>4. Menjelaskan tentang ta'ziah dan ziarah kubur.</p> <p>5. Menjelaskan ketentuan-ketentuan harta si mayit.</p>	<p>Utang piutang, gadai dan borg.</p> <p>Pengurusan jenazah</p> <p>Ta'ziah dan ziarah kubur</p> <p>Harta waris</p>
---	--

3. Pelaksanaan Pembelajaran edutainment dalam bidang studi fiqih

Adapun pelaksanaan pembelajaran edutainment pada mata pelajaran fiqih sebagai berikut:

a. Persiapan mengajar

1) Persiapan tertulis

Pembelajaran atau proses belajar mengajar adalah proses yang di atur dengan langkah-langkah tersebut di tuangkan dalam bentuk perencanaan mengajar. Adapun perencanaan mengajar yang di persiapkan guru pada mata pelajaran fiqih meliputi:

- a) Penyusunan Rencana Pekan Efektif
 - b) Program tahunan
 - c) Program semester
 - d) Silabus
 - e) RPP
- 2) Persiapan alat dan media pelajaran

Pembelajaran edutainment merupakan bentuk pembelajaran yang berbagai macam bentuknya, yang intinya pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, di perlukan beberapa persiapan, adapun persiapan yang di lakukan guru selama penelitian ini berlangsung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id sebagai berikut:

Materi memahami jual beli sesuai dengan syari'at Islam.

- a) Pertemuan pertama

(1) Langkah pertama yang dilakukan oleh Ibu Lilik adalah menyapa siswa dengan mengucapkan salam dan para siswa menjawabnya dengan semangat. Lalu ibu guru memeriksa kehadiran siswa dan menyiapkan siswa. Pada saat ini guru juga memberikan motivasi-motivasi kepada para siswa agar mereka lebih semangat lagi belajar.

(2) Langkah selanjutnya yakni guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok, untuk persiapan proses belajar selanjutnya.

(3) Lalu setelah itu Ibu Lilik memberitahukan kepada siswa bahwa hari ini akan mempelajari materi tentang memahami jual beli yang sesuai dengan syariat Islam dan menjelaskan pula betapa pentingnya mempelajari materi tersebut karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan setiap orang pasti pernah melakukan jual beli dan sesekali guru memberi motivasi pada siswa.

(4) Kemudian guru meminta para siswa untuk mencari pasangan masing-masing dan berdiri di depan kelas. Guru memberikan kartu berukuran 10x10 cm kepada salah satu pasangan siswa yang nantinya akan diberikan kepada pasangannya. Seorang siswa lainnya diberi kartu berukuran 5x2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempel di dahi atau diselipkan di telinga.

(5) Kemudian siswa yang membawa kartu 10x10 cm membuka kata-kata yang tertulis di dalamnya, sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud di dalam 10x10 cm. Jawabannya dianggap tepat bila sesuai dengan isi kartu 5x2 cm yang ditempelkan di dahi atau telinganya.

(6) Kalau siswa yang menjawabnya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan tersebut boleh duduk. Jika siswa tersebut masih bisa menemukan jawabannya dari soal yang dimaksud

pada kartu 10x10 cm tersebut maka boleh menyerahkan dengan menggunakan kata-kata yang lain asal jangan langsung memberi jawabannya.

- (7) Jika para siswa telah kembali ke bangku masing-masing guru sedikit mengulas materi yang telah dipelajari pada hari itu.
- (8) Langkah terakhir, guru meminta siswa mengungkapkan perasaannya dan manfaat belajar hari ini. Dan tidak lupa guru memberikan tugas kepada para siswa agar mereka juga belajar di rumah.
- (9) Guru mengakhiri pembelajaran pada hari itu.

b) Pertemuan ke-2.

- (1) Langkah pertama, guru menyapa para siswa dan mengucapkan salam dan guru memeriksa kehadiran siswa serta sedikit memberikan motivasi kepada para siswa agar mereka lebih semangat.
- (2) Selanjutnya, guru sedikit mengulas materi pada saat pertemuan yang lalu, agar para siswa bisa lebih ingat.
- (3) Kemudian guru menyampaikan materi yang ingin disampaikan, dan guru menyampaikan dengan cara yang biasa yakni menggunakan metode ceramah.

(4) Lalu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada materi tersebut, guru meminta para siswa untuk mencari pasangan masing-masing 2 orang.

(5) Setelah itu guru menugaskan kepada salah satu siswa dari pasangan tersebut untuk menceritakan kembali materi yang telah diterima dari ibu guru, sedangkan pasangannya mendengarkan sambil membuat catatan-catatan kecil dari apa yang telah diceritakan oleh temannya itu. kemudian siswa tersebut berganti peran.

(6) Setelah proses wawancara dengan teman pasangannya telah selesai maka guru menugaskan kepada siswa secara acak/bergiliran menyampaikan hasil wawancara dengan teman pasangannya. Begitu seterusnya hingga semua pasangan siswa telah mendapatkan giliran menyampaikan hasil wawancara.

(7) Setelah semuanya telah mendapatkan giliran, guru maju lagi/menjelaskan kembali materi yang belum dipahami siswa.

(8) Langkah terakhir guru menugasi para siswa untuk belajar di rumah materi tentang jual beli untuk persiapan ulangan harian.

(9) Guru mengakhiri pelajaran.

b. Penyelenggaraan

Dalam penyelenggaraannya edutainment merupakan belajar dengan bermacam-macam bentuk dan segi-seginya.. Cara belajar ini

dapat pula didasarkan atas berbagai macam metode dan strategi belajar. Yang penting ialah, bahwa setiap metode dan strategi yang digunakan harus bertalian dengan tujuan yang ingin dicapai, dan sesuai dengan materi yang dipelajari.

Mengenai bentuk aplikasi dari pembelajaran edutainment di Mts. Negeri Sidoarjo misalnya :

- 1) Belajar melalui bermain seperti Praktek langsung tentang tatacara dan, transaksi jual beli.
- 2) Setelah emosi siswa teraspirasikan melalui kegiatan tersebut, baru kemudian siswa diajak untuk membahas materi pelajaran sesuai dengan tema atau pokok masalah yang sedang dibahas. Dengan mengkombinasikan metode-metode belajar antara lain dengan diskusi, resitasi dan sebagainya
- 3) Mengenal benda dan obyek secara konkret, sehingga pembelajaran di luar kelas menjadi bagian yang sangat penting.
- 4) Memberikan ruang gerak yang cukup dan mendorong berkembangnya daya nalar dan kreativitas anak.
- 5) Pembelajaran disusun secara integrated yang “diikat” melalui tema-tema tertentu. Tema tersebut dipecah-pecah lagi menjadi beberapa sub tema. Satu sub tema diterapkan untuk proses belajar selama satu minggu.

Dalam pembelajaran ini tidak menggunakan buku paket tertentu, penyeragaman dan pembatasan literatur dihindari sehingga siswa boleh memperoleh bahan pelajaran dari sumber apa saja sepanjang relevan seperti dari buku-buku perpustakaan, majalah, jurnal, VCD, siaran TV, praktisi, praktisi hingga internet.

Dalam pelaksanaannya, edutainment memang menyedot perhatian siswa dan dapat membuat suasana belajar menjadi hidup. Hal ini bukan berarti edutainment dapat diterapkan secara mulus, akan tetapi terdapat juga kendala-kendala yang mengganggu terlaksananya pembelajaran.

Sehingga guru harus mencari solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar. Adapun kendala dan solusi yang dimaksud sebagai berikut.

- c. Kendala-kendala dan solusi dalam pelaksanaan pembelajaran edutainment di MTs. Negeri Sidoarjo.

Adapun kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran edutainment di MTs. Negeri Sidoarjo sangat bermacam-macam. Dan guru harus mencari trik-trik untuk meminimalisir gangguan-gangguan yang timbul dalam kegiatan belajar-mengajar. Adapun kendala dan solusi dalam pembelajaran edutainment pada materi fiqih ditunjukkan oleh table berikut:

Tabel 3.12
Pelaksanaan Edutainment pada Materi Fiqih
Observasi dan Wawancara

KENDALA	SOLUSI
Edutainment seringkali menyita banyak waktu jika pengelolaan kelas tidak efisien.	dengan meminimalisir dan memantau hal-hal yang tidak diperlukan dalam pembelajaran
Kegaduhan kelas, yang terkadang mengganggu kelas lain	Mengarahkan perhatian siswa terhadap materi dan memanfaatkan siswa-siswa yang berlebihan
Menfokuskan siswa terhadap materi dan tidak sekedar bermain.	Bila terjadi penyelewengan sebentar atas materi yang dibahas atau siswa mulai ramai maka guru mengembalikan suasana belajar kembali
Mengaktifkan siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersahabat dan bersikap terbuka 2. Guru mengajukan pertanyaan yang mengundang banyak jawaban siswa 3. Guru merespon dan menghargai semua jawaban siswa
Menjadikan Pembelajaran Efektif	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru memberikan tugas dengan jelas merupakan salah satu faktor penting agar pembelajaran berjalan dengan efektif. 2. Guru memperhatikan waktu 3. Guru memanfaatkan sumber belajar dan media belajar yang tepat 4. Guru mengakomodasi gaya belajar siswa ketika presentasi 5. Guru mengelola kelas dengan baik

d. Proses Evaluasi

Penilaian digunakan sebagai proses untuk mengukur dan menentukan tingkat ketercapaian kompetensi. Agar kompetensi yang diukur tercapai, guru menggunakan berbagai metode dan teknik penilaian yang beragam sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik pengalaman belajar yang dilaluinya. Berikut ini metode dan teknik yang digunakan pada pembelajaran edutainment pada mata pelajaran fiqih :

1) Evaluasi singkat

Evaluasi ini dilakukan guru setiap selesai pelajaran, guru untuk mengetahui keberhasilan setiap pelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
Misalnya: tebak kata, tebak cepat, pertanyaan bergilir.

2) Evaluasi umum

Ada 3 metode yang digunakn

- a) Paper-pencil test (penilaian tertulis)
- b) performece test (test praktek)
- c) Metode observasi

C. Analisis Data

1. Pelaksanaan Pembelajaran Edutainment di MTs. Negeri Sidoarjo

Dalam pelaksanaan pembelajaran edutainment di Mts. Negeri Sidoarjo ada 3 tahap yang dilakukan yaitu:

a. Persiapan

b. Pelaksanaan

c. Evaluasi

Adapun penjelasannya sebagai berikut :

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan antara lain yaitu media belajar, sumber belajar, metode belajar dan lingkungan belajar. Persiapan ini dilakukan guna untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran edutainment. Pada pembelajaran edutainment, suasana kelas senantiasa diciptakan dengan kondisi yang ceria, menyenangkan dan penuh semangat, sehingga pembelajaran berlangsung sangat menyenangkan. Agar kelas tetap dalam keadaan ceria dan penuh kreativitas, kelas senantiasa di desain sekreatif mungkin. Bentuk meja pun sengaja di buat bervariasi (bentuk persegi, lingkaran dan diagonal, dan lain-lain). Dengan tujuan dapat menumbuh-kembangkan kreativitas siswa. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, guru harus senantiasa mampu mengkoordinir, mengkondisikan siswa, membangkitkan motivasi siswa serta mampu mendesain kelas dan memilih metode yang sesuai dengan psikologi dan gaya belajar siswa²

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran edutainment di Mts. Negeri Sidoarjo dengan menggunakan berbagai macam metode dan strategi yang

² Observasi, 3-4 Agustus 2008

merupakan perluasan dari pembelajaran edutainment. Pelaksanaan pembelajaran edutainment di Mts. Negeri Sidoarjo bisa dikategorikan baik, hal ini karena pelaksanaannya memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran edutainment sebagai berikut:

Tabel 3.13
Analisis Data Pelaksanaan Pembelajaran Edutainment di MTs Negeri Sidoarjo

No	Prinsip Pembelajaran Edutainment	Aktivitas yang diamati	Pertimbangan	
			Ya	Tidak
1	Pembelajaran Efektif	guru memberikan tugas dengan jelas merupakan salah satu faktor penting agar pembelajaran berjalan dengan efektif.	√	
		Guru mengakomodasi gaya belajar siswa ketika belajar		√
		Guru memanfaatkan sumber belajar dan media belajar yang tepat	√	
2	Menfokuskan siswa terhadap materi dan tidak sekedar bermain.	Mendorong siswa untuk menghargai waktu		√
		Menggunakan waktu yang tersedia untuk berbagai tujuan	√	
		Memberikan bimbingan belajar yang minimal tetapi dapat menumbuhkan proses belajar siswa yang terarah		√
		Memvariasikan tugas sesuai dengan kemampuan siswa secara individual dalam waktu yang tersedia	√	
3	Mengaktifkan siswa	Guru mengajukan pertanyaan yang mengundang banyak jawaban siswa	√	
		Guru merespon dan menghargai semua jawaban siswa	√	
		Guru membantu siswa menyelesaikan tugas	√	

		Mampu memberikan motivasi pada siswa	√	
4	pembelajaran menyenangkan	Guru tampil semangat, antusias, dan gembira	√	
		Guru menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif		
		Guru memanfaatkan energizer dan humor		√
6	Introspeksi	Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	√	
		Guru mengevaluasi strategi-strategi belajar yang telah diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung pada hari itu	√	
		Siswa juga mengevaluasi strategi-strategi belajar yang telah mereka lalui selama proses pembelajaran berlangsung pada hari itu	√	

c. Evaluasi

Evaluasi yang dilaksanakan di MTs. Negeri Sidoarjo berbeda dengan kebanyakan sekolah. Yaitu dengan permainan yang bisa dijamin kevalidan nilainya, karena siswa tidak mampu menyontek dari buku maupun dari temannya. evaluasinya antara lain dengan, tebak cepat, kuis dan sebagainya

Dengan pembelajaran edutainment sebagaimana dijelaskan di atas, maka evaluasi model konvensional tidak memadai lagi. Oleh karena itu, diadakan modifikasi dan penyempurnaan dalam cara mengevaluasi. Penilaian tidak hanya kuantitatif (angka-angka di raport) tetapi juga secara kualitatif dalam bentuk narasi. Sisi yang dievaluasi tidak hanya

kompetensi akademik saja, tetapi juga ketrampilan sosial, kepribadian dan leadership.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Fiqih di MTs. Negeri Sidoarjo

Adapun data-data yang di gunakan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran fiqih di MTs. Negeri Sidoarjo adalah sebagai berikut:

a. Penentuan lokasi waktu

Untuk analisis data ini, peneliti berpancu pada prinsip-prinsip penentuan alokasi waktu yang dikembangkan oleh Abdul Madjid dalam bukunya perencanaan pembelajaran. Prinsip-prinsip yang perlu di perhatikan dalam waktu adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- 1) tingkat kesukaran materi
- 2) Ruang lingkup atau cakupan materi
- 3) Frekuensi penggunaan materi baik untuk belajar maupun di lapangan
- 4) Tingkat pentingnya materi materi yang di pelajari.

Menurut pengamatan peneliti, penentuan alokasi waktu yang di lakukan guru mata pelajaran fiqih sudah memenuhi prinsip-prinsip penentuan alokasi waktu di atas. Karena penentuan alokasi waktu di tentukan kesukaran materi, ruang lingkungnya dan tingkat frekuensi penggunaannya. Semakin sukar dalam mempelajari atau mempelajari atau mengerjakan pelajaran (proses pembelajaran) yang berhubungan dengan materi, dan semakin penting, maka perlu diberi alokasi waktu yang lebih banyak. Materi yang memerlukan kegiatan praktik di luar maupun di

dalam kelas membutuhkan waktu yang lebih banyak di bandingkan materi yang tidak memerlukan kegiatan praktik.

b. Penentuan materi pokok

Acuan yang di gunakan untuk menganalisis data tentang penentuan materi pokok yang di gunakan oleh guru dalam pembelajaran mata pelajaran fiqih adalah prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar, yang di kembangkan oleh Depdiknas. Dalam buku pedoman pengembangan bahan ajar.

Adapun prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar, yaitu:

1) Materi yang di sajikan harus memenuhi kebenaran ilmiah

2) Materi harus sesuai dengan perkembangan & kebutuhan siswa

3) Sistematis

4) Referensi materi dengan kehidupan siswa

Pengembangan materi yang di ajarkan yang di lakukan guru berdasarkan criteria-kriteria berikut ini:

1) Materi harus mengacu pada kompetensi dasar

2) Sesuai dengan taraf perkembangan anak

3) Berarti bagi siswa

4) Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Pengembangan materi-materi tersebut harus memenuhi tata urutan sebagai berikut:

1) Dari lingkungan siswa sendiri meluas ke lingkungan yang jauh

- 2) Dari yang mudah kepada yang sukar
- 3) Dari yang sederhana kepada yang lebih kompleks

Tabel 3.14
Analisis Data
Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Prinsip pengembangan bahan ajar	Hal-hal yang di perhatikan guru dalam pengembangan bahan ajar
1. Ilmiah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan referensi dari para ahli di bidang ilmu fiqih
2. Mengembangkan perkembangan, dan kebutuhan siswa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penyesuaian materi di sesuaikan dengan perkembangan anak ▪ Keberartian materi bagi anak
3. Sistematis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penyusunan materi berdasarkan tata urutan ▪ Dari lingkungan siswa meluas ke lingkungan yang jauh ▪ Dari yang muda ke yang sukar ▪ Dari yang sederhana ke yang lebih kompleks
4. Relevansi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penyusunan materi di sesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan zaman

Dari hasil analisis di atas dapat di simpulkan bahwa pengembangan materi fiqih yang di laksanakan oleh guru mata pelajaran fiqih dalam kategori baik karena memenuhi prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar.

Tabel 3.15
Kelengkapan Perangkat Mengajar

Perangkat mengajar	Perlengkapan	
	Ya	Tidak
1. Program Tahunan	✓	
2. Program Semester	✓	
3. Satuan Acara Pembelajaran	✓	
4. Silabus	✓	
5. RPP	✓	

Tabel 3.16
Pencitaan & Penggunaan Alat/Media Belajar

Aspek yang di amati	Ya	Tidak
1. pengelolaan kelas		
a. Pengelolahan kelas nyaman dan menyenangkan	✓	
b. Tidak membatasi ruang gerak siswa	✓	
c. Menumbuhkan suasana belajar kreatif	✓	
2. Media dan alat belajar		
a. Mampu mengenal dan menggunakan media yang tepat	✓	
b. Mampu membuat alt-alat sumber belajar	✓	
c. Mampu memilih media yang sesuai dengan materi	✓	

Dari dua table di atas di ketahui bahwa persiapan tertulis berupa perangkat mengajar dilakukan guru dengan baik. Hal ini terbukti dengan kesadaran guru bidang study fiqh untuk melengkapi perangkat mengajar. Persiapan non tulis yang berupa persiapan alat dan media yang di pilih dan di gunakan guru juga di laksanakan guru dengan baik.

Jadi, persiapan yang di laksanakan guru bidang fiqh dalam pembelajaran edutainment masuk kategori "baik".

b. Proses belajar mengajar

Keberhasilan proses belajar mengajar bisa di lihat dari interaksi dua arah yang terjadi antara guru dan siswa, dan analisa data tentang proses belajar berdasarkan peran guru dan siswa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran fiqh sebagai berikut:

Tabel 3.17
Analisis Data tentang Proses Belajar Mengajar
di MTs Negeri Sidoarjo

Aspek yang di amati	Nilai Pengamatan			
	1	2	3	4
1) Guru				
a. Variasi stimulus				
▪ Menumbuhkan inisiatif belajar				✓
▪ Menumbuhkan kerja sama antara siswa			✓	
▪ Mendorong siswa untuuk menghargai waktu			✓	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendorong siswa untuk banyak berkreasi dalam belajar 			✓	
<p>b. Mengelola proses belajar mengajar</p>				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan waktu yang tersedia untuk berbagai tujuan 			✓	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan waktu yang tersedia untuk menumbuhkan berbagai jenis kegiatan individual siswa 			✓	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan bimbingan belajar yang minimal tetapi dapat menumbuhkan proses belajar siswa yang terarah 				✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memvariasi tugas sesuai dengan kemampuan siswa dalam waktu yang tersedia 				✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan stimulus sedikit mungkin tetapi dapat mengandung respon 			✓	

siswa				
<p>2) Peran siswa</p> <p>a. Dalam proses belajar-mengajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian: siswa memperhatikan hal-hal yang akan dipelajari ▪ Menyadari tujuan belajar ▪ Berpersepsi selektif ▪ Kemampuan mengidentifikasi dan mengklasifikasi hasil dan pengamatan <p>b. Kemandirian Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanggung jawab terhadap tugas yang di berikan ▪ Mampu menggunakan waktu yang tersedia untuk berbagai tujuan ▪ Memusatkan jawaban atau tugas 			<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>

c. Evaluasi

Evaluasi yang dilaksanakan di MTs. Negeri Sidoarjo berbeda dengan kebanyakan sekolah. Yaitu dengan permainan yang bisa dijamin kevalidan nilainya, karena siswa tidak mampu menyontek dari buku maupun dari temannya. evaluasinya antara lain dengan, tebak cepat, kuis dan sebagainya.

Dengan pembelajaran edutainment sebagaimana dijelaskan di atas, maka evaluasi model konvensional tidak memadai lagi. Oleh karena itu, diadakan modifikasi dan penyempurnaan dalam cara mengevaluasi. Penilaian tidak hanya kuantitatif (angka-angka di raport) tetapi juga secara kualitatif dalam bentuk narasi. Sisi yang dievaluasi tidak hanya kompetensi akademik saja, tetapi juga ketrampilan sosial, kepribadian dan leadership.

Melihat data-data di atas, mulai dari persiapan yang dilakukan guru, proses belajar mengajar materi fiqh dengan pembelajaran edutainment dan evaluasi yang dilaksanakan guru untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dasar, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran edutainment pada bidang study fiqh terlaksana dengan baik.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Konsep pembelajaran edutainment di MTs. Negeri Sidoarjo adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Dan dalam pembelajarannya terdapat kohensi yang kuat antara guru dan siswa dalam suasana yang sama sekali tidak ada tekanan. Adapun pelaksanaan pembelajaran edutainment di MTs. Negeri Sidoarjo sebagai berikut: a) Mempersiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan; b) Memproduksi kemungkinan-kemungkinan yang tidak diinginkan dan cara menanganinya; c) Mengkombinasikan berbagai jenis metode belajar; d) evaluasi belajar yang berbeda dengan pembelajaran pada umumnya.
2. Pelaksanaan pembelajaran fiqih di MTs. Negeri Sidoarjo meliputi dua hal, yaitu alokasi waktu mengacu pada prinsip-prinsip berikut ini: a) tingkat kesukaran materi; b) ruang lingkup/cakupan materi; c) frekuensi penggunaan baik untuk belajar di kelas maupun lapangan; dan d) tingkat pentingnya materi yang dipelajari, materi yang sukar pengajarannya, yang penting dan memerlukan kegiatan lebih banyak, membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak. Sedangkan dalam pengembangan materi pokok MTs. Negeri Sidoarjo mengacu pada: a) materi harus mengacu pada kompetensi dasar; b) sesuai

dengan tarap perkembangan siswa; c) berarti bagi siswa; d) sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

3. Pelaksanaan pembelajaran edutainment pada bidang studi fiqih di MTs. Negeri Sidoarjo meliputi 3 tahap, yaitu:

- a. Tahap persiapan: guru mempersiapkan hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran fiqih yaitu perangkat mengajar dan media/alat yang digunakan dalam pembelajaran.
- b. Tahap pelaksanaan: guru dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif sehingga tercipta kondisi yang kuat antara guru dan siswa.
- c. Tahap evaluasi belajar: guru memberikan evaluasi yang berbeda dengan kebanyakan sekolah, tetapi dapat dijamin kevalidannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

1. Kepada kepala sekolah diharapkan terus memacu semangat pembaharuan pendidikan dalam model pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif dan menjadikan input dan out put yang berkualitas.
2. Kepada guru mata pelajaran fiqih diharapkan lebih meningkatkan kualitas serta profesionalitas seorang guru dalam memahami karakteristik siswa, serta selalu mengadakan perubahan ke arah yang lebih baik lagi.
3. Kepada siswa agar selalu memicu semangat dalam semangat belajar, serta mengeluarkan daya kreatifitas yang ada pada diri serta berusaha dan jangan berhenti untuk mencari ilmu guna membangun kemampuan berfikir yang kreatif dan inovatif menuju perubahan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khalili, Amal Abdussalam. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Muhammad. 1996. *Fiqih Kontemporer Dalam pandangan Neomodernisme Islam*. Yogyakarta: Esiska.
- Departemen Agama RI. 2004. *Standard Kompetensi Mata Pelajaran Fiqih*. Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- DePorte, Bobbi dan Mike Hernacki. 2002. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Deporte, Bobbi dkk. 2003. *Quantum Learning: Mempraktekkan Quantum Learning Diruang-Kuang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Derajat, Zakiah. 2004. *Metode Khusus PAI*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dirjen Kelembagaan Agama Islam. 1998. *Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah GBPP*. Jakarta.
- Margono, S. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy, J. 1990. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Muhajir, Noeng. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis: Konsep Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mussikin, Imam. 2006. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Nasution, S. 1996. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nggermanto, Agus. 2001. *Quantum Question: Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, dan SQ yang Harmonis*. Bandung: Nuansa, 2001.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*.

Rofiq, Ahmad. 1997. *Hukum Islam Di Indonesia*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sapari, Ahmad. *Pendidikan dan Sensitivitas Guru Yang kreatif*. Didotika, Senin 8 Desember 2003.

Silberman, Mel. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. USA: Allyn and Bacon.

Soeratno. 1995. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: UPP AMPYPKN.

Sudoro, Anggaini. 2003. *Sumber Belajar dan Alat Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Sutrisno. 2005. *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzzz, 2005.

Tim Penyusun *Tex Book Dirojat Islamiyah IAIN Sunan Ampel*. 1995. *Dirojat Islamiyah*, (Surabaya: Arika Bahagia Offset.

Ummaroh, Reza, 2006. *Implementasi Kreatif Learning dalam Pengembangan Kreativitas Belajar Siswa Kreatif SD Muhammadiyah 20 Surabaya*, Skripsi. Surabaya: Perpustakaan IAIN Sunan Ampel.

Wawancara dengan Bapak Drs. Sutjipto. Kepala Sekolah MTs. Negeri Sidoarjo. 4 September 2009.

www.klik-galamedia.com, 08 November 2006