

BAB II

PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* DAN HASIL BELAJAR FIIQH

A. Pembelajaran *Edutainment*

1. Pengertian Pembelajaran *Edutainment*

Pembelajaran dalam pendidikan berasal dari kata *instruction* yang berarti pengajaran. Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut guru menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan.¹

Pembelajaran adalah proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa atau antara sekelompok siswa dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap serta menetapkan apa yang dipelajari itu.²

Sedangkan menurut Mulyasa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perilaku ke arah yang lebih baik.³

Sedangkan kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Dari segi bahasa, *edutainment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Jadi *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang Didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.⁴

Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode

¹ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 117

² S. Nasution, *Kurikulum dan Pengajaran*, (Jakarta: Bina Aksara, 2004), hlm. 102.

³ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 100

⁴ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sukses Offset, 2008), hlm 124-125

pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era millennium ini. Belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara-cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan multimedia.

Edutainment menurut Sumantri dan Permana memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap yang dapat mempengaruhi aspek-aspek pembelajaran. Kelima prinsip itu adalah:

- a. Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri tidak ada seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
- b. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan sendiri dan setiap kelompok umur terdapat variasi dalam kecepatan belajar).
- c. Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.
- d. Apabila murid diberikan tanggungjawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik.⁵

Menurut Porter *edutainment* sebagaimana *quantum teaching*, guru harus antusias (menampilkan semangat untuk hidup), berwibawa (mampu menggerakkan orang), positif (melihat peluang dalam setiap saat), supel (mudah menjalin hubungan dengan beragam siswa), humoris, berhati lapang untuk menerima kesalahan, luwes (menemukan lebih dari satu cara untuk mencapai hasil), menerima (mencari dibalik tindakan dan penampilan luar untuk menemukan nilai-nilai inti), fasih (berkomunikasi dengan jelas ringkas dan jujur), tulus (memiliki niat dan motivasi positif), spontan (dapat mengikuti irama, dan tetap menjaga hasil), menarik dan tertarik (mengaitkan setiap informasi dengan pengalaman hidup siswa dan

⁵ Mulyani Sumantri dan Johar Permana, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: C.V Maulana, 2001), hlm. 101-102)

peduli akan diri siswa), menganggap siswa “mampu” (percaya akan kesuksesan siswa), menetapkan dan memelihara harapan tinggi (membuat pedoman kualitas hubungan dan kualitas kerja yang memacu setiap siswa untuk berusaha sebaik mungkin).⁶

Sedangkan siswa Sebagai manusia yang berpotensi, maka di dalam anak didik ada suatu daya yang dapat tumbuh dan berkembang di sepanjang usianya. Posisi siswa dalam *edutainment* anak didik adalah seorang *learner* di sini bukanlah pribadi (anak didik) yang dipaksa untuk serba cepat dalam belajar, akan tetapi bagaimana proses belajar siswa bisa memanfaatkan seluruh potensi yang dimiliki anak didik semaksimal mungkin.

Tujuannya adalah agar pembelajar (siswa) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Untuk mencapai hal itu, maka para siswa mendapatkan pelajaran tambahan tentang “*learning how to learn*” (belajar tentang “bagaimana belajar”) yang mampu meningkatkan pemahaman, ingatan dan kemampuan belajar mereka. Hal ini kemudian membawa dampak pada perbaikan nilai dan ranking mereka di sekolah.⁷

Jadi pembelajaran *edutainment* merupakan pola pikir yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang penuh dengan hiburan, keaktifan dan penemuan

2. Prinsip-Prinsip pembelajaran *edutainment*

Sebenarnya tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah. Paradigma lama diatas tidak bisa lagi dipertahankan. Teori, penelitian dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar membuktikan bahwa para guru sudah harus mengubah paradigma pengajaran. Pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan pemikiran berikut. *Pertama*, pengetahuan ditemukan dan dikembangkan

⁶ Bobbi De Porter, dkk., *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*, terj. Ary Nilandari, (Bandung: Kaifa, 1999), hlm 7-9

⁷ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 125

oleh siswa. Guru hanya menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar, dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.⁸

Prinsip-prinsip yang menjadi karakteristik dari pendekatan *edutainment*. *Pertama*, konsep pendekatan *edutainment* adalah salah satu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistic dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), metakognisi, gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya.⁹

Kedua, konsep dasar pendekatan *edutainment*, seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Ketiga, pendekatan *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi dari anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. pendekatan *edutainment* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, dan sekaligus sebagai subyek pendidikan. Tidak seperti yang terjadi selama ini, anak didik ditempatkan dalam suatu posisi yang tidak pas, yaitu sebagai obyek pendidikan. Proses pembelajaran terbaik yang dapat diberikan kepada anak didik, menurut konsep ini, adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak didik. Berangkat dari sini, seorang pendidik harus bisa

⁸ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 127-128

⁹ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 199

membawa anak didik, melalui suatu metode pembelajaran yang benar, agar anak bisa berkembang seuai dengan potensi mereka seutuhnya.

Keempat, dalam pendekatan *edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang ‘menakutkan’ tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Asumsinya, jika manusia mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak bisa diduga sebelumnya. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai, maka belajar akan terasa sangat menyenangkan dan akan memberikan hasil yang optimal.¹⁰

3. Komponen Pembelajaran *edutainment*

Ada beberapa komponen yang dapat menjadikan sebuah proses pembelajaran bernuansa *edutainment* diantaranya

a. *Quantum Learning*

Konsep belajar *Quantum* terancang proses pembelajaran secara harmonis dengan mengkombinasikan unsur keterampilan akademis, prestasi fisik, dan keterampilan dalam hidup. Falsafah dasarnya adalah bahwa agar belajar bisa berhasil dengan efektif, maka aktivitas belajar harus menyenangkan. Untuk mendukung falsafah ini, dipersiapkan lingkungan yang kondusif, sehingga semua siswa merasa penting, aman dan nyaman.¹¹

Quantum learning bersandar pada konsep : *Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka*. Inilah asas utama –alasan dasar dibalik segala strategi, model, dan keyakinan *Quantum learning* setiap interaksi dengan siswa dan setiap rancangan

¹⁰ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 200-201

¹¹ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 132

pembelajaran dibangun di atas asas bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka.¹²

Asas di atas mengingatkan guru akan pentingnya memasuki dunia murid dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan hak mengajar, pertama-tama harus membangun hubungan dengan murid dan memasuki dunia mereka. “*Sertifikat*” mengajar yang mengizinkan seorang guru mengajar hanya berarti bila guru itu memiliki wewenang untuk mengajar. Hal ini tidak berarti bahwa guru memiliki hak untuk mengajar. Belajar dari segala definisinya adalah kegiatan *full contact*. Dengan kata lain, belajar melibatkan semua aspek kepribadian manusia pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh disamping pengetahuan, sikap, keyakinan, dan persepsi. Jadi kuncinya adalah memasuki dunia siswa. Tindakan ini selanjutnya akan memudahkan guru dalam memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan siswa menuju kesadaran dan ilmu pengetahuan yang lebih luas.

Pada proses pembelajaran harus dikembangkan konsep AMBAK adalah singkatan dari “**A**pa **M**anfaatnya **B**Agiku”. Sebelum seseorang melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari, termasuk aktivitas belajar, konsep Quantum Learning menyarankan untuk mengajukan pertanyaan pada diri sendiri, “Apa manfaatnya bagiku?” Mulai dari pekerjaan sehari-hari yang paling sederhana hingga monumental yang mengubah hidup. Segala sesuatu harus menjanjikan manfaat pribadi, bila tidak bisa saja seseorang merasa tak mempunyai motivasi untuk melakukannya. Motivasi untuk melakukan sesuatu yang diperoleh dari latihan mental ini disebut dengan “AMBAK”¹³

Dalam banyak situasi, menemukan AMBAK sama saja dengan menciptakan minta terhadap apa yang sedang dipelajari dengan menghubungkannya pada “dunia nyata”. Ini terutama benar dalam

¹² Bobbi De Porter, dkk., *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas* hlm. 6

¹³ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 142

situasi belajar yang formal. Apakah itu kelas reguler, seminar, atau belajar di kampus, maka setiap pembelajar harus mencari cara untuk menjadikan materi yang dipelajarinya berarti bagi hidupnya sendiri.¹⁴

b. *Active Learning*.

Untuk mempelajari sesuatu dengan baik, teori *Active Learning* membantu siswa dalam mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikannya dengan orang lain. Yang misalnya memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan-keterampilan, dan melakukan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang harus mereka capai¹⁵

Bahkan lebih dari 2400 tahun yang lalu Confucius membuat sebuah pernyataan yang kemudian dimodifikasi dan diperluas oleh Melvin L Silberman bahwa:

- 1) Apa yang saya dengar, saya lupa
- 2) Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham.
- 3) Dari yang saya dengar dan saya lihat, saya ingat sedikit
- 4) Apa yang saya dengar, lihat, bahas dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan ketrampilan
- 5) Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai.¹⁶

Dalam dimensi psikologis, *Active learning* harus mampu menumbuhkan motivasi intrinsik yang tinggi dari peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik dapat mengambil inisiatif, peserta didik memulai (secara psikologis) adanya proses belajar mengajar. Peserta didik tidak hanya aktif mendengarkan dan melihat permainan guru di depan kelas, melainkan mereka yang seharusnya memulai permainan itu.

¹⁴ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 143

¹⁵ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 170

¹⁶ , Melvin L Silberman, *Active learning 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif*, Terj Raisal Muttaqien, (Bandung: Nuansa Media 2006), hlm. 23

Dalam dimensi proses peserta didik diberi peluang untuk ikut terlibat sejak tahap pra instruksional, tahap instruksional, tahap evaluasi, sampai tahap pengembangan, sehingga peserta didik benar-benar menjadi subyek belajar bukan obyek.

Dalam dimensi waktu khususnya dalam proses belajar, selayaknya dipahami bahwa waktu adalah milik peserta didik sehingga peserta didiklah yang seharusnya banyak diberi kesempatan untuk berfikir dan berbicara. Namun tidak berarti menghilangkan peran guru yang justru akan menjadi pasif.¹⁷

Dalam pengajaran yang dimiliki dalam *Active learning*, maka posisi dan peran guru harus menempatkan diri sebagai:

- 1) Pemimpin belajar, artinya merencanakan, mengorganisasi, melaksanakan dan mengontrol kegiatan belajar peserta didik
- 2) Fasilitator belajar artinya memberikan kemudahan-kemudahan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya misal, menyediakan sumber dan alat belajar, menyediakan waktu belajar yang cukup, memberi bantuan, menunjukkan jalan keluar pemecahan masalah, menengahi perdebatan pendapat dan sebagainya.
- 3) Moderator belajar artinya sebagai pengatur arus belajar peserta didik, guru menampung persoalan yang diajukan oleh peserta didik dan mengembalikan lagi persoalan tersebut kepada peserta didik lain, untuk dijawab dan dipecahkan. Jawaban tersebut dikembalikan kepada penannya atau kepada kelas untuk dinilai benar salahnya.
- 4) Motivator belajar sebagai pendorong agar peserta didik mau melakukan kegiatan belajar

¹⁷ Thoha, Chabib, *Kapita Selektta Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), hlm. 131-132

- 5) Evaluator artinya sebagai penilai yang obyektif dan komprehensif, guru berkewajiban memantau, mengawasi, proses belajar peserta didik dan hasil belajar yang dicapainya.¹⁸

Dalam memulai pelajaran apa pun, seorang guru perlu menjadikan siswa aktif sejak awal. Jika tidak, kemungkinan besar sikap pasif siswa akan terus melekat, sehingga membutuhkan waktu lama untuk mengaktifkannya.¹⁹

c. *Discovery Inquiry*

Proses pengajaran, intinya adalah kegiatan belajar para siswa. Tinggi rendahnya kadar kegiatan belajar banyak dipengaruhi oleh metode mengajar yang digunakan guru. Ada beberapa pendapat mengenai metode mengajar. Richard Anderson mengajukan dua metode, yakni: metode yang berorientasi kepada guru atau disebut *teacher centered* dan metode yang berorientasi kepada siswa atau disebut *student centered*. Metode pertama disebut juga tipe otokratis dan metode kedua disebut tipe demokratis. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Massialas yang mengajukan dua metode, yakni metode *expository* dan metode *discovery Inquiry*.

Kedua metode di atas hakikatnya sama, hanya nama dan istilahnya saja yang berbeda. Metode *inquiry* merupakan metode mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berfikir ilmiah. Metode ini menempatkan siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Siswa betul-betul ditempatkan sebagai subjek yang belajar. Peranan guru dalam *discovery Inquiry* adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar. Tugas utama guru adalah memilih masalah yang perlu dilontarkan kepada kelas untuk dipecahkan oleh siswa sendiri. Metode *inquiry* dalam mengajar termasuk metode modern, yang sangat didambakan untuk dilaksanakan di setiap sekolah. Setiap adanya

¹⁸ Nana Sudjana, , *CBSA dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo 1996), hlm. 32-35

¹⁹ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 183

tuduhan bahwa sekolah menciptakan kultur bisu, tidak akan terjadi apabila metode ini digunakan.

Discovery Inquiry menekankan pada proses menemukan sendiri jawaban dengan observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data dan menyimpulkan, yang semuanya memerlukan metodologi keilmuan. Dengan strategi tersebut diharapkan peserta didik menemukan fakta-fakta kebenaran dari hasil pengamatan, dugaan, hingga penyimpulan.²⁰

Tekanan utama pembelajaran dengan *discovery Inquiry* adalah:

- 1) Pengembangan kemampuan berpikir individual lewat penelitian
- 2) Peningkatan kemampuan mempraktekkan metode dan teknik penelitian
- 3) Latihan keterampilan intelektual khusus, yang sesuai dengan cabang ilmu tertentu
- 4) Latihan menemukan sesuatu, seperti “belajar bagaimana belajar” sesuatu.²¹

Discovery inquiry termasuk bentuk pembelajaran modern, yang sangat didambakan untuk dilaksanakan di setiap sekolah. Adanya tuduhan bahwa sekolah menciptakan kultur bisu, tidak akan terjadi apabila metode ini digunakan. Metode *discovery inquiry* dapat dilaksanakan apabila dipenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- 1) Guru harus terampil memilih persoalan yang relevan untuk diajukan kepada kelas (persoalan bersumber dari bahan pelajaran yang menantang peserta didik/problematik) dan sesuai dengan daya nalar peserta didik
- 2) Guru harus terampil menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan
- 3) Adanya fasilitas dan sumber belajar yang cukup

²⁰ Nurhadi, *Kurikulum 2004; Pertanyaan dan Jawaban*, (Jakarta: Grassindo, 2004), hlm. 28.

²¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rinneka Cipta, 1999), hlm 173

- 4) Adanya kebebasan peserta didik untuk berpendapat, berkarya, berdiskusi
- 5) Partisipasi setiap peserta didik dalam setiap kegiatan belajar
- 6) Guru tidak banyak campur tangan dan intervensi terhadap kegiatan peserta didik.²²

Menurut Muhamad Ali langkah metode inquiry adalah:

- 1) Identifikasi kebutuhan peserta didik
- 2) Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip pengertian konsep dan generalisasi yang akan dipelajari.
- 3) Seleksi bahan dan problem / tugas-tugas
- 4) Membantu memperjelas;
 - a) Tugas / problem yang akan dipelajari
 - b) Peranan masing-masing peserta didik
- 5) Mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang akan dipergunakan.
- 6) Mengecek pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas peserta didik.
- 7) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penemuan.

B. Hasil Belajar Fiqih

1. Pengertian Hasil Belajar Fiqih

Hasil belajar atau prestasi belajar berasal dari kata “prestasi atau belajar”. Prestasi merupakan hasil usaha yang diwujudkan dengan aktivitas yang sesuai dengan tujuan yang dikehendaki.²³

Belajar menurut Clifford T. Morgan “*Learning is any relatively permanent change in behaviour which accurs as a result of practise nor experience*”.²⁴ Artinya, belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif,

²² Sudjana, *CBSA dalam Proses Belajar Mengajar*, hlm. 154

²³ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm. 700.

²⁴ Clifford T. Morgan, *Introduction to Psychology*, Sixth Edition, (New York: MC Graw Hill International Book Company, 1971), hlm. 112.

permanen atau menetap yang dihasilkan dari praktek pengalaman yang lampau.

Belajar menurut Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid dalam kitabnya “*At-Tarbiyah Wa Turuku Al-Tadris*” adalah:

أَنَّ التَّعْلِمَ هُوَ تَغْيِيرُ فِي ذَهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرَأُ عَلَى خَبْرَةٍ سَابِقَةٍ فَيَحْدُثُ فِيهَا
تَغْيِيرًا جَدِيدًا.²⁵

“*Sesungguhnya belajar merupakan perubahan di dalam orang yang belajar (murid) yang terdiri atas pengalaman lama, kemudian menjadi perubahan baru*”

Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁶

Sedangkan kata fiqih, banyak fuqoha mendefinisikan berbedabeda, tetapi mempunyai tujuan yang sama, para ahli fiqih mengemukakan bahwa fiqih adalah:

بِجُمُوعَةٍ إِلَّا أَحْكَامَ الشَّرْعِيَّةِ الْعَمَلِيَّةِ الْمُكْتَسَبَةِ مِنْ أَدْلَتِهَا التَّفْصِيلِيَّةِ

Artinya :

“*Himpunan hukum syara’ tentang perbuatan manusia (amaliyah) yang diambil dari dalil-dalil yang terperinci*”.²⁷

Definisi Fiqih menurut Zainuddin Ibn Abdul Aziz al-Malibary, sebagai berikut:

الْعِلْمُ بِالْأَحْكَامِ الشَّرْعِيَّةِ الْعَمَلِيَّةِ الْمُكْتَسَبَةِ مِنْ أَدْلَتِهَا التَّفْصِيلِيَّةِ

“*Ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara’ (ilmu yang menerangkan segala hukum syara’) yang berhubungan dengan amaliyah yang diusahakan memperolehnya dari dalil-dalil yang jelas (tafshily)*”.²⁸

²⁵ Sholeh Abdul Azis dan Abdul Azis Abdul Madjid, *Al-Tarbiyah Waturuqu Al-Tadrisi*, Juz.1., (Mesir: Darul Ma’arif, 1979), hlm. 179

²⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 22.

²⁷ Rahmat Syafe’i, *Ilmu Ushul Fiqih*, (Bandung: Pustaka Setia, 2002), hlm. 19

²⁸ Zainuddin Ibn Abdul Aziz al-Malibary, *Fathul Mu’in*, (Semarang, PT Thoha Putra, tt), hlm. 2.

Selain itu fiqih juga diartikan sebagai ilmu mengenai hukum-hukum syar'i (hukum Islam) yang berkaitan dengan perbuatan atau tindakan bukan akidah yang didapatkan dari dalil-dalilnya yang spesifik.²⁹

Sedangkan pembelajaran Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang fikih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta fikih muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Secara substansial mata pelajaran Fiqih memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya ataupun lingkungannya.³⁰

Jadi Prestasi belajar atau hasil belajar Fiqih adalah suatu pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki siswa dalam mata pelajaran Fiqih setelah melalui proses belajar mengajar dilanjutkan dengan nilai tes atau angka yang diperoleh dari hasil tes.

2. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Menurut Syafi'i Karem, tujuan mempelajari Fiqih antara lain:²⁵

- a. Untuk mencari kebiasaan faham dan pengertian dari agama Islam
- b. Untuk mempelajari hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan kehidupan manusia

²⁹A. Qodri Azizy, *Reformasi Bermazhab Sebuah Ikhtiar Menuju Ijtihad Sainifik-Modern*, (Jakarta: Teraju, 2003), hlm. 14

³⁰ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab di Madrasah, hlm. 20

- c. Kaum muslimin harus bertaffaql artinya memperdalam pengetahuan dan hukum-hukum agama baik dalam bidang aqaid, akhlak, maupun bidang ibadah dan muamalah.³¹

Pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- a. Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.³²

3. Materi Fiqih

Ruang lingkup materi mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

- a. Fikih ibadah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang benar dan baik, seperti: tata cara taharah, salat, puasa, zakat, dan ibadah haji.
- b. Fikih muamalah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.³³

4. Penilaian Hasil Belajar Fiqih

Performance adalah proses belajar mengajar, yaitu interaksi antara siswa dan pengajar, dan interaksi antara siswa dengan media instruksional. Interaksi tersebut berupa apa yang diberikan stimulus dan bagaimana reaksinya. Jadi evaluasi terhadap performance berarti evaluasi terhadap seluruh proses belajar mengajar dari awal pelajaran diberikan, selama

³¹ Syafi'i Karem, *Fiqih/Ushul Fiqih*, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), hlm. 53.

³² Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, hlm. 59

³³ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, hlm. 63

pelaksanaan pengajaran (proses), dan pada akhir pengajaran yang sudah ditarget semula. (*terminal objective*).

Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar terdiri dari rangkaian tes yang dimulai dari (tes awal) / *entering behaviour* untuk pengetahuan mutu\isi pelajaran yang sudah diketahui oleh siswa dan apa yang belum terhadap rencana pembelajaran.

Pada saat pelaksanaan (dalam proses) pembelajaran fiqih diperlukan tes formatif untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang sedang berlangsung sudah betul atau belum. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dipergunakan untuk pengembangan, *need assessment*, dan *diagnostic decision*. Sedangkan pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi sumatif untuk mengetahui apakah yang diajarkan efektif atau tidak. Evaluasi sumatif ini untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa menangkap pelajaran.³⁴

Untuk mengevaluasi seorang guru fiqih dapat menggunakan berbagai alat untuk melakukan penilaian. Teknik penilaian yang dapat dengan mudah.

a. Teknik Penilaian Melalui Tes

Tes berasal dari bahasa Latin *testum* yang berarti sebuah piring atau jambangan dari tanah liat. Dalam pengertian yang lebih luas tes adalah alat atau instrumen yang dipakai untuk mengukur sesuatu. Dalam konteks pendidikan psikologi, tes dikonotasikan sebagai suatu alat atau prosedur sistematis untuk mengukur sesuatu sampel tingkah laku.

Dilihat dari jenisnya, tes sebagai alat penilaian dapat dibedakan menjadi tiga; yakni tes tertulis, tes lisan dan tes perbuatan.

- a) Tes tertulis adalah tes yang soal-soalnya harus dijawab siswa dengan memberi jawaban tertulis. Jenis tes tertulis secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

³⁴ Mudhofirf, *Teknologi Intruksional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999), cet. 7, hlm. 84.

- b) Tes obyektif, atau sering disebut dengan “*short answer test*” yaitu test yang menghendaki jawaban singkat, misalnya bentuk pilihan ganda *benar-salah (true false test)*, menjodohkan (*matching test*);
 - c) Test uraian (*essay test*), yaitu test yang menghendaki jawaban dari murid secara terurai. Tes bentuk uraian ini terbagi menjadi dua lagi yaitu tes uraian obyektif (penskorannya dapat dilakukan secara obyektif) dan tes uraian non obyektif (penskorannya sulit dilakukan secara obyektif).
 - d) Tes lisan yakni tes yang pelaksanaannya dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung antara guru dan murid.
 - e) Tes perbuatan yakni tes yang penugasannya disampaikan dalam bentuk lisan atau tertulis dan pelaksanaan tugasnya dinyatakan dengan perbuatan atau penampilan.
- b. Teknik penilaian melalui observasi atau pengamatan

Observasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk mendapatkan informasi tentang siswa dengan cara mengamati tingkah laku dan kemampuannya selama kegiatan observasi berlangsung. Observasi dapat ditujukan kepada siswa secara individu maupun kelompok.

- c. Teknik Penilaian melalui wawancara

Teknik wawancara pada satu segi mempunyai kesamaan arti dengan tes lisan yang telah diuraikan. Teknik wawancara ini diperlukan guru untuk tujuan mengungkapkan atau mengejar lebih lanjut tentang hal-hal yang dirasa guru kurang jelas informasinya.³⁵

Senada dengan apa yang telah penulis majukan di atas, Nana Sudjana dalam hal ini membedakan penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan bukan tes. Tes ini ada yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban lisan), ada tes tulisan (menuntut jawaban tulisan), dan ada tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan).

³⁵Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002),, hlm. 12.

Sedangkan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus dan lain-lain.³⁶

5. Indikator Hasil Belajar Fiqih

Indikator hasil belajar fiqih yaitu nilai belajar siswa yang terkait dalam tiga ranah diantaranya

a. Kognitif (Pengetahuan)

Sebagaimana disitir Muhibbin Syah dalam bukunya Neisser, kognitif berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, kognitif ialah peroleh, penataan, dan penggunaan pengetahuan.³⁷ Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas ranah kognitif manusia sudah mulai sejak manusia itu mulai mendayagunakan kapasitas motor dan sensorinya. Hanya cara dan intensitas pendayagunaan kapasitas ranah kognitif tersebut tentu masih belum jelas benar.

Ranah psikologi siswa yang terpenting adalah ranah kognitif. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif psikologi kognitif, adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotor (karsa). Tidak seperti organ-organ lainnya, organ otak sebagai markas fungsi kognitif bukan hanya menjadi penggerak aktivitas akal pikiran, melainkan juga menara pengontrol, aktivitas perasaan dan perbuatan. Sebagai menara pengontrol otak selalu bekerja siang dan malam.

Upaya pengembangan kognitif siswa secara terarah baik orang tua maupun guru, sangat penting. Upaya pengembangan fungsi ranah kognitif akan berdampak positif bukan hanya terhadap ranah kognitif sendiri, melainkan juga terhadap ranah afektif dan psikomotor. Tugas guru dalam hal ini adalah menggunakan pendekatan mengajar yang memungkinkan siswa menggunakan strategi belajar yang berorientasi pada pemahaman yang mendalam terhadap isi materi pelajaran.

³⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, hlm. 12

³⁷Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2003) hlm. 22

Teriring dengan upaya ini, guru juga diharapkan mampu menjauhkan para siswa dari strategi yang mengarah ke aspirasi asal naik atau lulus. Kepada siswa seyogyanya dijelaskan contoh-contoh dan peragaan sepanjang memungkinkan agar mereka memahami signifikansi materi dan hubungannya dengan materi-materi lain. Disamping itu, guru juga sangat diharapkan mampu menjelaskan nilai-nilai moral yang terkandung dalam materi yang ia ajarkan, sehingga keyakinan para siswa terhadap faidah materi tersebut semakin tebal dan pada gilirannya kelak akan mengembangkan dan mengaplikasikan dalam situasi yang relevan.

Sekurang-kurangnya ada dua macam kecakapan kognitif siswa yang perlu dikembangkan segera khususnya oleh guru yakni:

- 1) Strategi belajar memahami isi materi pelajaran
- 2) Strategi meyakini arti penting isi materi pelajaran dan aplikasinya serta menyerap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut.³⁸

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, jika guru ingin mengembangkan ranah kognitif siswa maka yang harus dilakukan dalam mengembangkan strategi belajar dalam memahami isi materi pelajaran dan memahami arti penting isi mata pelajaran dan aplikasinya.

b. Afektif

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif tidak hanya akan membuahkan kecakapan kognitif, tetapi juga menghasilkan kecakapan ranah afektif. Sebagai contoh, seorang guru agama yang pandai dalam mengembangkan kecakapan kognitif dengan cara memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan akan berdampak positif terhadap ranah afektif para siswa. Dalam hal ini pemahaman yang mendalam terhadap arti penting materi pelajaran agama yang disajikan guru serta preferensi kognitif yang mementingkan aplikasi prinsip-

³⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, hlm. 51

prinsip tadi akan meningkatkan kecakapan ranah afektif para siswa. Peningkatan kecakapan afektif ini, antara lain berupa kesadaran beragama yang mantap.

Dampak positif lainnya ialah dimilikinya sikap mental keagamaan yang lebih tegas sesuai dengan tuntunan ajaran agama yang telah ia pahami dan yakini secara mendalam. Sebagai contoh, apabila seorang siswa diajak kawannya untuk berbuat tidak senonoh, seperti mencuri, menyalahgunakan narkotik, ia akan serta merta menolak dan bahkan berusaha mencegah perbuatan buruk itu dengan segenap daya dan upayanya.³⁹

c. Psikomotor

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif juga akan berdampak positif terhadap perkembangan ranah psikomotor. Kecakapan psikomotor ialah segala amal jasmaniah yang konkret dan mudah diamati, baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Namun, kecakapan psikomotor tidak terlepas dari kecakapan afektif. Jadi, kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya.

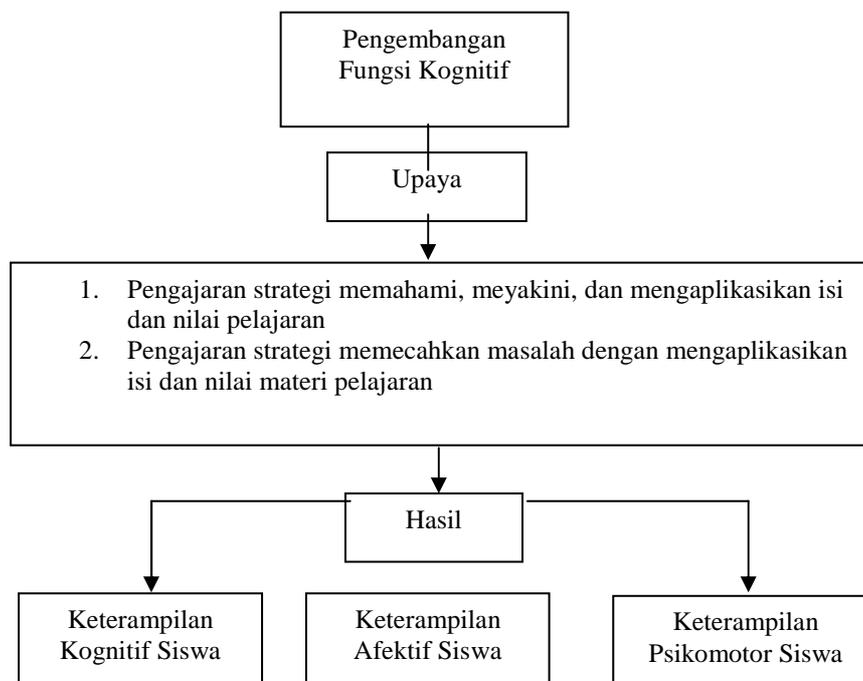
Banyak contoh yang membuktikan bahwa kecakapan kognitif itu berpengaruh besar terhadap berkembangnya kecakapan psikomotor. Para siswa yang berprestasi baik (dalam arti yang luas dan ideal) dalam bidang pelajaran agama misalnya sudah tentu akan lebih rajin beribadah shalat, puasa dan mengaji. Dia juga tidak akan segan-segan memberi pertolongan atau bantuan kepada orang yang memerlukan. Sebab, ia merasa memberi bantuan itu adalah kebajikan (afektif), sedangkan perasaan yang berkaitan dengan kebajikan tersebut berasal dari pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran agama yang ia terima dari gurunya (kognitif).⁴⁰

³⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, hlm 52-53

⁴⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, hlm 53

Adapun Muhibbin Syah menggambarkan pola mengembangkan fungsi kognitif siswa sebagai berikut:

Pola Pengembangan Fungsi Kognitif Siswa⁴¹



Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya guru dalam mengembangkan keterampilan ranah kognitif para siswanya merupakan hal yang sangat penting jika guru tersebut menginginkan siswanya aktif mengembangkan sendiri keterampilan ranah afektif dan ranah psikomotor.

6. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Fiqih

Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh factor-factor baik dari dirinya atau dari luar atau lingkungannya.²⁷

- a. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi jasmani (fisiologis), faktor rohani (psikis), dan faktor kondisi intelektual.
- b. Faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi:
 - 1) Faktor keluarga, meliputi factor fisik dan sosial psikologis
 - 2) Faktor sekolah, meliputi faktor fisik, sosial psikologi dan akademik

⁴¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar.*, hlm.87

3) Faktor masyarakat, meliputi faktor fisik dan sosial.⁴²

Menurut Syekh Zarnuji bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 6:

الا لا تنال العلم الا بستة سائبيك عن مجموعيها بيان
 ذكاء وحرص واصطبار وبلغة وارشادا ستد وطول زمان.⁴³

Ingatlah, kamu tidak akan berhasil dalam memperoleh ilmu, kecuali dengan 6 perkara yang akan dijelaskan kepadamu secara ringkas. Yaitu kecerdasan, cinta pada ilmu, kesabaran, biaya cukup, petunjuk guru dan masa yang lama.

Salah satu upaya untuk mengetahui hasil belajar dapat melalui sistem penilaian. Penilaian adalah upaya untuk mengetahui sejauhmana tujuan pendidikan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses atau hasil belajar siswa.²⁹

C. Penerapan Pembelajaran *Edutainment* bagi Peningkatan Hasil Belajar Fiqih

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan.⁴⁴ Proses belajar mengajar yang dilakukan dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan ilmu pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Pengajar diharapkan mampu mengembangkan kapasitas belajar, kompetensi dasar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh.⁴⁵

Selain itu mengajar juga sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar dalam arti ini adalah usaha menciptakan suasana belajar bagi siswa secara optimal. Yang

⁴² Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 163-165.

⁴³ Syekh Zarnuji, *Syarah Ta'lim Muta'alim*, (Semarang: Toha Putra, t.th.), hlm. 14.

⁴⁴ Djamarah dan. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 1

⁴⁵ Martinis Yamin, *Pengembangan Kompetensi Pembelajaran*, Jakarta, UI Press, 2004), hlm. 160

menjadi pusat perhatian dalam proses belajar mengajar ialah siswa. Pendekatan menghasilkan strategi yang disebut student center strategies. Strategi belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik.⁴⁶

Siswa Sebagai manusia yang berpotensi, maka di dalam anak didik ada suatu daya yang dapat tumbuh dan berkembang di sepanjang usianya. Posisi siswa dalam *edutainment* anak didik adalah seorang *learner* di sini bukanlah pribadi (anak didik) yang dipaksa untuk serba cepat dalam belajar, akan tetapi bagaimana proses belajar siswa bisa memanfaatkan seluruh potensi yang dimiliki anak didik semaksimal mungkin.

Untuk mendapatkan suatu pembelajaran aktif kreatif dan menyenangkan sekaligus meningkatkan penghayatan terhadap keimanan dan realisasinya dalam realitas hubungan sosial bagi peserta didik, salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mewujudkan tujuan itu semua adalah *edutainment* dapat di gunakan dalam semua mata pelajaran tidak terkecuali dalam pembelajaran fiqih yang lebih menitik beratkan tujuannya kepada penciptaan pribadi yang muttaqin pada diri peserta didik.

Menurut Hamruni pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran fiqih dapat dilakukan dengan⁴⁷

1. Menciptakan lingkungan yang mendukung aktifitas belajar

Dalam upaya menciptakan iklim yang menyenangkan di setiap ruang kelas diperlukan adanya variasi, kejutan, imajinasi, dan tantangan. Selain itu dianjurkan juga memanfaatkan musik untuk menciptakan suasana yang kondusif di ruang-ruang kelas. Intinya adalah anak harus merasa aman secara fisik dan emosional, seluruh atmosfer kelas haruslah bersahabat dan tidak mengancam, suasana sejak siswa-siswa memasuki ruang kelas haruslah benar-benar menyenangkan.

2. Menciptakan minat belajar yang tinggi

Menciptakan minat memiliki keuntungan intrinsik. Ketika siswa mempunyai minat terhadap suatu subyek, dia sering mendapati bahwa hal

⁴⁶ W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Gramedia, 2002), hlm. 4-6.

⁴⁷ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 275-282

itu membawanya kepada minat baru di bidang lainnya. Mengembangkan bidang-bidang baru ini menimbulkan kepuasan tersendiri, dan juga minat baru lainnya, sebuah reaksi berantai yang berjalan terus-menerus.

3. Mengenali gaya belajar siswa

Menyadari dan memahami bagaimana cara menyerap dan mengolah informasi, dapat menjadikan belajar dan komunikasi lebih mudah.

4. Menerapkan pembelajaran berbasis aktifitas

Mengajak para siswa untuk bangkit dan bergerak secara berkala akan menyegarkan tubuh mereka, meningkatkan peredaran darah ke otak, dan dapat berpengaruh positif pada belajar. Belajar berdasarkan aktifitas secara umum jauh lebih efektif daripada yang didasarkan prestasi, materi, dan media. Gerakan fisik meningkatkan proses mental. Bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (korteks motor) terletak tepat disebelah bagian otak yang digunakan untuk berfikir dan memecahkan masalah, sehingga menghalangi gerakan tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal. Sebaliknya, melibatkan tubuh dalam belajar akan membangkitkan kecerdasan terpadu manusia sepenuhnya. Jadi, dalam belajar jangan hanya duduk, tapi lakukanlah sesuatu.

5. Merancang pembelajaran kolaboratif

Aktifitas belajar terjadi karena adanya interaksi diantara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan belajar bukan hanya proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain dan membangun pengertian dan pengetahuan bersama.

6. Menggunakan metode *inquiry-discovery*

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa. Guru hanya menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran

melalui suatu proses belajar, dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.

Berikut aplikasi penerapan *edutainment* dalam pembelajaran fiqih :

1. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pendekatan *edutainment* pada pembelajaran fiqih
2. Guru menerangkan materi
3. Guru mengajak peserta didik untuk bermain dengan media kartu.
4. Guru juga mengajak siswa untuk bernyanyi bersama mengenai materi membiasakan perilaku terpuji
5. Guru mengelompokkan siswa
6. Guru menyuruh siswa untuk mengeksplorasi materi dalam kerja kelompok.

Penerapan pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran fiqih akan menjadikan pembelajaran semakin bermakna pada diri siswa karena diberikan ruang untuk aktif dalam memahami materi yang diajarkan sehingga akan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori diatas hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar fiqih materi shalat 'id di kelas IV MI Muhammadiyah Sipedang Kecamatan Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara.