

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu hal utama yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak tertinggal dengan bangsa yang lain. Peningkatan tersebut harus dilakukan dengan berbagai upaya, seperti melalui inovasi pendidikan. Salah satu upaya inovasi dalam bidang pendidikan adalah pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk semua mata pelajaran.¹ Penerapan konsep pembelajaran konvensional yang telah berlangsung selama ini cenderung tidak menghargai hakikat peserta didik sebagai manusia seutuhnya. Proses belajar mengajar lebih menekankan pada kinerja jasmaniah dan mengabaikan kinerja batiniah. Hal yang bersifat batiniah terdiri dari berbagai komponen, yaitu pikiran, ingatan, perasaan, dan kecerdasan. Supaya proses pembelajaran dapat berhasil secara maksimal, seorang guru seharusnya memperhatikan kedua aspek tersebut, sehingga proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan tujuan dan siswa dapat merasakan pembelajaran yang berkesan.

Proses pembelajaran di kelas, seringkali hanya menganggap siswa sebagai wadah kosong yang harus di isi dengan berbagai ilmu pengetahuan dan informasi apapun yang dikehendaki oleh guru. Sedikit ditemukan guru yang memperhatikan aspek perasaan atau emosi siswa serta kesiapan mereka untuk belajar, baik secara fisik maupun psikis. Sering terjadi bila guru sudah masuk ke dalam kelas dan kemudian siswa diarahkan untuk duduk tenang dan diam, lalu guru langsung mengajar. Hal tersebut dapat membuat suasana pembelajaran menjadi kaku dan menegangkan. Betapa tidak, demi untuk mengejar target kurikulum misalnya, banyak guru yang secara sadar ataupun

¹ Sri Nurhayati, dkk, *Keaktifan Pembelajaran Berbasis Question Student Have Dengan Bantuan Chemo-Edutainment Media Key Relation Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa*, JURNAL INOVASI PENDIDIKAN KIMIA, Unnes, Vol . 3 No.1, 2009, hlm 379.

tidak sadar telah membebani siswa dengan berbagai materi pembelajaran. Guru memaksa siswa itu untuk mempelajari setumpuk bahan pembelajaran yang sudah dituangkan dalam silabus (kurikulum), tanpa mempedulikan apakah siswa itu tertarik atau tidak, apakah materi itu bermanfaat bagi siswa maupun tidak.² Guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Pembelajaran fiqih yang berlangsung di Kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal, guru masih menggunakan metode konvensional sehingga membuat siswa pasif dalam pembelajaran.³ Belajar tidak akan pernah berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati siswa berada dalam kondisi yang menyenangkan. Pembelajaran yang terjadi disampaikan dengan metode ceramah dan diskusi saja, belum ada metode yang dapat membuat siswa aktif dan senang dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut dan memberi kesempatan pada siswa untuk lebih aktif. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode *edutainment*. *Edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Metode *edutainment* dari segi makna adalah pemilihan kegiatan pada proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi.⁴

Penggunaan metode *edutainment* diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dan siswa lebih mudah memahami materi yang

² Badrus Zaman, *Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, JURNAL KAJIAN KEPENDIDIKAN ISLAM, IAIN Surakarta, Vol. 8, No. 1, 2016, hlm. 122

³ Wawancara Guru Kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal, Hasil pra observasi, Bulan Oktober 2018

⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Yogyakarta: DIVA Press, 2011, hlm. 17

disampaikan, sehingga siswa akan merasa senang dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam pembelajaran fiqih. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mencoba meneliti pelaksanaan metode *edutainment* dalam pembelajaran fiqih di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo yang ditekankan pada pengaruh penggunaan metode *edutainment* dalam pembelajaran fiqih. Peneliti mengangkat judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Metode *Edutainment* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal”.

B. Alasan Pemilihan Judul

Peneliti memilih judul penelitian tersebut dengan alasan sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran siswa kelas tinggi juga memerlukan metode pembelajaran yang menyenangkan, jadi peneliti memilih metode *edutainment* ini untuk dijadikan metode pembelajaran pada mata pelajaran fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.
2. MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal belum menerapkan metode *edutainment* pada mata pelajaran fiqih.
3. Metode *edutainment* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Telaah Pustaka

Pertama, penelitian Tia Parastika Dewi, Kt Pudjawan, Pt Nanci Riastini, *Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus XV*, E-JOURNAL MIMBAR PGSD, Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1 Tahun 2014. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan metode *edutainment* dengan kelompok siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Hasil rata-rata siswa yang belajar menggunakan metode *edutainment* yaitu 23,00 lebih tinggi dari pada siswa yang belajar menggunakan metode konvensional yaitu 13,53 berada pada kategori cukup. Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t, diketahui thitung = 8,77 dan ttabel (db = 60 pada

taraf signifikansi 5%) = 2,00. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel (thitung > ttabel), sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui metode *edutainment* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model Pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD di gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. Hipotesis nihilnya ditolak dan Hipotesis alternatifnya diterima.⁵

Penelitian Tia Parastika Dewi dkk. ini terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pada mata pelajaran, Tia Parastika Dewi dkk. meneliti mata pelajaran IPA, sedangkan penulis meneliti mata pelajaran Fiqih. Selain mata pelajaran, penelitian Tia Parastika Dewi dkk. menggunakan 2 kelas sebagai subjek penelitian (satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen). Penelitian ini hanya menggunakan desain *one group pre test* dan *post test*. Penelitian Tia Parastika Dewi dkk. ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah menggunakan metode *edutainment*. Penelitian yang dilakukan peneliti ini untuk mengetahui pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar fiqih di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh.

Kedua, penelitian Grace Anasstasia Tunde, Fihrin, dan Amiruddin Kade, *Penerapan Metode Edutainment Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 9 Palu*, JURNAL PENDIDIKAN FISIKA TADULAKO (JPFT), Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Tadulako, Vol. 5 No. 1. Hasil penelitian tersebut adalah metode *edutainment* berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 9 Palu.

Hasil nilai rata-rata *pre-test* diperoleh nilai 11,19 dan rata-rata *post test* 16,84. Hipotesis dari penelitian tersebut adalah “apakah metode *edutainment* berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa”. Uji hipotesis *post test*, uji normalitas dan uji homogenitas, maka dilakukan uji-t (Uji dua

⁵ Tia Parastika Dewi, dkk, *Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus XV*, E-JOURNAL MIMBAR PGSD, Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1, 2014, hlm. 1

sampel berhubungan). Berdasarkan skor tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,38$ dan $t_{tabel} = 1,71$. Hasil analisa data tes akhir yang ada diperoleh bahwa H_0 -ditolak sedangkan H_1 diterima.⁶

Penelitian Grace Anasstasia Tunde dkk. terdapat perbedaan dengan penelitian peneliti, yaitu pada mata pelajarannya, Grace Anasstasia Tunde dkk. meneliti mata pelajaran IPA, sedangkan penulis meneliti mata pelajaran Fiqih. Penelitian Grace Anasstasia Tunde dkk menggunakan metode *edutainment* berbasis animasi dan peneliti tidak. Penelitian Grace Anasstasia Tunde dkk. ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *edutainment*. Penelitian yang dilakukan peneliti ini untuk mengetahui pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar fiqih di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh.

Ketiga, penelitian Sri Nurhayati, Sudarmin, F. Widhi Mahatmanti, Fivi Dessy Khodijah, *Keaktifan Pembelajaran Berbasis Question Student Have Dengan Bantuan Chemo-Edutainment Media Key Relation Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa*. JURNAL INOVASI PENDIDIKAN KIMIA, FMIPA Unnes, Vol. 3 No.1, 2009. Hasil penelitian menunjukkan adanya keefektifan pembelajaran berbasis *Question Student Have* (QSH) dengan bantuan *Chemo-Edutainment* (CET) media *key relation chart* terhadap hasil belajar siswa pokok bahasan hidrokarbon dan minyak bumi.

Hasil rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 72 sedangkan kelas kontrol 61. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data *pre test* rata-rata kelompok kontrol 47 dan kelompok eksperimen 45, kemudian meningkat pada *post test* rata-rata kelompok kontrol 61 dan kelompok eksperimen 72. Hipotesis dalam penelitian tersebut adalah “apakah pembelajaran berbasis *Question Student Have* (QSH) dengan bantuan *Chemo-Edutainment* (CET) media *key relation chart* efektif terhadap hasil belajar kimia siswa SMA”.

⁶ Grace Anasstasia Tunde, Fihrin, dan Amiruddin Kade, *Penerapan Metode Edutainment Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 9 Palu*, JURNAL PENDIDIKAN FISIKA TADULAKO (JPFT), Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Tadulako Vol. 5 No. 1, hlm. 1

Dari uji hipotesis tersebut diketahui bahwa Hipotesis nihilnya ditolak dan Hipotesis alternatifnya diterima.⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Nurhayati dkk. ini terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pada mata pelajarannya, Sri Nurhayati dkk. menggunakan mata pelajaran Kimia, sedangkan penulis menggunakan mata pelajaran Fiqih. Selain mata pelajaran yang berbeda, dalam penelitian Sri Nurhayati dkk ini menggunakan metode *edutainment* berbasis *Question Student Have* (QSH) dengan bantuan *Chemo-Edutainment* (CET) media *key relation chart*.

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan arti dari judul skripsi yang telah peneliti buat, maka peneliti menguraikan arti dari judul skripsi penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang.⁸

2. Metode

Metode merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan..⁹

3. *Edutainment*

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.¹⁰

⁷ Sri Nurhayati, dkk, *Keaktifan Pembelajaran Berbasis Question Student Have Dengan Bantuan Chemo-Edutainment Media Key Relation Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa*, JURNAL INOVASI PENDIDIKAN KIMIA, Unnes, Vol . 3 No.1, 2009, hlm. 1

⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* edisi keempat, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008, hlm. 952

⁹ Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, *Metode Pembelajaran dan Pemilihannya.*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008, hlm. 3

¹⁰ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Yogyakarta: DIVA Press, 2011, hlm. 20

4. Hasil Belajar

Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah di ajarkan.¹¹

5. Fiqih

Fiqih artinya pengetahuan jiwa mengenai apa yang dimilikinya dan mengenai apa yang diwajibkan atasnya. Pokok bahasan fiqih ialah perbuatan orang-orang mukallaf, bahwa mereka diperintahkan untuk mengerjakan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.¹²

E. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal ?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo ?
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal ?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal
2. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran fiqih di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal

¹¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014, hlm. 45

¹² Dr. Wahbah Al-Zuhayly, *Zakat: Kajian berbagai Madzab*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005, hlm. 18

G. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis maupun teoritis yaitu:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Dapat mengetahui pembelajaran metode *edutainment* dalam pembelajaran fiqh di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.
 - b. Hasil penelitian ini akan memberikan informasi pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar fiqh kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi peneliti

Dalam penelitian ini dapat memberikan pengalaman secara langsung penggunaan metode *edutainment* dalam pembelajaran fiqh di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal sehingga dapat digunakan kelak ketika terjun langsung di lapangan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran.

- b. Bagi siswa

- 1) Dapat menciptakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias dalam belajar.
 - 2) Menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan.

- c. Bagi guru

- 1) Memberikan salah satu contoh metode pembelajaran dalam inovasi pembelajaran.
 - 2) Memberikan motivasi kepada guru untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran.

- d. Bagi sekolah

- 1) Dapat menambah metode pembelajaran inovatif dalam menunjang proses pembelajaran.
 - 2) Memanfaatkan hasil penelitian untuk mengembangkan potensi guru dalam menunjang proses pembelajaran.

F. Rumusan Hipotesis

Hipotesis menunjuk pada hubungan antara dua variabel atau lebih, sehingga yang perlu difikirkan adalah akan menggunakan hipotesis atau tidak dalam penelitian yang akan dilakukan. Hipotesis merupakan jawaban sementara tentang masalah yang diteliti. Penelitian ini dilakukan untuk menguji sejauh mana hipotesis yang diajukan dengan kesimpulan atau tidak ada sama sekali.¹³ Penelitian ini ada dua variabel yaitu metode *edutainment* (variabel X) dan hasil belajar mata peajaran fiqih (Variabel Y) dan hipotesis yang di ajukan oleh peneliti adalah: “ada pengaruh penggunaan metode *edutainment* secara signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal”.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *field reseach* (penelitian lapangan) yaitu melakukan penelitian di lapangan untuk memperoleh data atau informasi secara langsung.¹⁴ Penelitian ini langsung mengambil data di lapangan yaitu di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

b. Pendekatan penelitian

Penelitian lapangan ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan ini merupakan proses pengolahan data berupa angka sebagai alat keterangan yang ingin diketahui dari hasil angket yang akan dijawab oleh responden dan hasil belajar mata pelajaran fiqih menggunakan metode *edutainment*.

¹³ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Rajawali Pers, 2014, hlm.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: ALFABETA, 2011, hlm. 7

2. Populasi, sampel, dan teknik sampling

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.¹⁵ Populasi disini adalah seluruh siswa MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal berjumlah 154 yang terdiri dari kelas I sampai kelas VI.

b. Sampel

Apabila subjek penelitian < 100 , maka lebih baik diambil semua. Tetapi apabila populasi > 100 maka dapat diambil 10%-15% atau 20%-25%.¹⁶ Jadi sampel yang diambil peneliti sebanyak 15% dari semua siswa MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 24 siswa.

c. Teknik sampling

Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel dilakukan hanya atas dasar pertimbangan penelitiannya saja yang menganggap unsur-unsur yang dikehendaki ada dalam anggota sampel yang diambil.¹⁷

3. Variabel-variabel penelitian

- a. Metode *edutainment* merupakan variabel X yaitu variabel yang mempengaruhi dengan indikator peranan guru pada awal pembelajaran, proses pembelajaran dengan metode *edutainment*, tindak lanjut metode *edutainment*.

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006, hlm. 108

¹⁶ *Ibid*, hlm. 20

¹⁷ Grace Anastasia Tunde, Fihriin, dan Amiruddin Kade, *Penerapan Metode Edutainment Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 9 Palu*, JURNAL PENDIDIKAN FISIKA TADULAKO (JPFT), Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Tadulako Vol. 5 No. 1, hlm. 45

- b. Hasil belajar mata pelajaran fiqih merupakan variabel Y yaitu variabel yang dipengaruhi dengan indikator nilai hasil *posttest* mata pelajaran fiqih di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

4. Jenis data dan sumber data

a. Jenis data

Penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif, yaitu data yang berbentuk angka berdasarkan hasil angket jawaban dari responden dan nilai hasil *posttest* mata pelajaran fiqih

b. Sumber data

1) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya, dan data tersebut adalah data hasil angket jawaban dari responden, hasil belajar fiqih, hasil wawancara, dan observasi.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada yaitu data dokumentasi yang di dapatkan dari MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

5. Metode pengumpulan data

a. Metode Angket

Metode angket merupakan teknik pengumpulan data yang berbentuk pengajuan pertanyaan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Peneliti memberikan angket kepada responden (siswa) sebanyak 30 butir pertanyaan tentang pengaruh penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data berbentuk pengajuan pertanyaan secara lisan, dan pertanyaan yang diajukan dalam wawancara itu telah dipersiapkan secara tuntas. Metode ini digunakan untuk menggali informasi terkait pembelajaran fiqih

menggunakan metode *edutainment* di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal yang dilakukan terhadap siswa kelas IV, guru mata pelajaran fiqih, dan kepada kepala sekolah sebagai validasi hasil jawaban angket tentang pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh.

c. Metode Observasi

Metode observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, yaitu proses-proses pengamatan dan ingatan. Pengamatan dilakukan secara langsung dalam proses pembelajaran fiqih menggunakan metode *edutainment*. Metode ini dilakukan untuk memperkuat hasil angket jawaban dari responden (siswa) kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal dan hasil wawancara guru mata pelajaran fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

d. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Metode ini peneliti gunakan untuk mendapatkan data mengenai gambaran umum MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal dan dokumentasi foto proses pembelajaran fiqih menggunakan metode *edutainment* di kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

e. Metode Tes

Metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada proses pembelajaran fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal menggunakan metode *edutainment*. Jumlah soal yang digunakan peneliti sebanyak 20 soal pilihan ganda, kemudian soal tersebut terlebih dahulu akan melalui tahap uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda. Hasil soal yang valid nantinya akan digunakan pada *pre test* dan *post test*.

6. Metode analisis data

Berdasarkan data yang diperlukan untuk menjawab berbagai permasalahan yang ada, maka peneliti akan menggunakan analisis statistik deskriptif yaitu statistik yang mempunyai tugas mengorganisasi dan menganalisis data angka, agar dapat memberikan gambaran secara teratur, ringkas, dan jelas mengenai sesuatu gejala, peristiwa, atau keadaan sehingga dapat ditarik pengertian atau makna.¹⁸ Berikut adalah langkah-langkah analisis data:

a. Analisis Tahap Awal

Penelitian analisis data statistik deskriptif disini menggunakan rumus distribusi frekuensi relatif yaitu frekuensi yang disajikan dalam bentuk angka persen untuk mengolah data hasil angket responden, dan digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Angka Prosentase

f : Frekuensi yang sedang dicari prosentase

N : Number of cases atau banyaknya individu

100 % : Bilangan Tetap¹⁹

b. Analisis Uji Instrumen Soal

1) Uji Validitas

Validitas berkaitan dengan “Ketepatan” dengan alat ukur. Untuk mengukur validitas tes digunakan rumus korelasi poin biserial, yaitu sebagai berikut:

$$R_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

¹⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Rajawali Pers, 2014, hlm.

¹⁹ *Ibid*, hlm. 42

Keterangan:

R_{pbi} : Angka korelasi poin biserial

M_p : Mean (nilai rata-rata hitung) skor yang dicapai oleh peserta tes yang menjawab betul, yang sedang dicari korelasinya dengan tes secara keseluruhan.

M_t : Mean skor total, yang berhasil dicapai oleh seluruh peserta tes

SD_t : Deviasi standar total

p : Proporsi peserta tes yang menjawab betul terhadap butir soal yang sedang dicari korelasinya dengan tes secara keseluruhan.

q : Proporsi peserta tes yang menjawab salah terhadap butir soal yang sedang dicari korelasinya dengan tes secara keseluruhan.²⁰

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sama dengan konsistensi atau keajegan. Untuk menghitung reliabilitas tes pilihan ganda digunakan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{M(K-M)}{K \cdot S_t^2} \right]$$

Keterangan:

K : Jumlah butir soal

M : Mean skor total

S_t² : varians total

3) Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum b}{N}$$

²⁰ *Ibid*, hlm. 257

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

$\sum b$: jumlah siswa yang menjawab benar

N : Jumlah peserta tes

Kriteria perhitungan indeks kesukaran soal:

Tingkat Kesukaran 0,00 - 0,20 adalah soal sangat sukar

Tingkat Kesukaran 0,21 – 0,30 adalah soal sukar

Tingkat Kesukaran 0,31 – 0,70 adalah soal sedang

Tingkat Kesukaran 0,71 – 0,90 adalah soal mudah

Tingkat Kesukaran 0,91 – 1,00 adalah soal sangat mudah

4) Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal harus melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- Mengurutkan data hasil uji coba dari skor tertinggi sampai terendah
- Menemukan kelompok atas dan kelompok bawah
- Menghitung daya pembeda soal dengan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

JA : Jumlah peserta tes kelompok atas

JB : Jumlah peserta tes kelompok bawah

BA : Banyak peserta tes kelompok atas yang menjawab dengan benar

BB : Banyak peserta tes kelompok bawah yang menjawab dengan benar.

Klasifikasi daya pembeda :

0,00 – 0,19 Soal ditolak

0,20 – 0,29 Soal revisi

0,30 – 0,39 Soal diterima- revisi

0,40 – 1,00 Soal baik

c. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis adalah tahapan pembuktian dari kebenaran hipotesis yang telah diajukan. Analisis ini akan menggunakan rumus korelasi *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Angka indeks korelasi antara variabel X dan variabel Y

X : Variabel metode *edutainment*

Y : Variabel hasil belajar fiqih.²¹

d. Analisis Lanjut

Analisis hipotesis ini menggunakan rumus korelasi *product moment* sehingga dapat diketahui hasil penelitian tersebut. Setelah diketahui hasilnya maka hasil penelitian tersebut diinterpretasikan lebih lanjut dengan jalan membandingkan harga r-hitung dan r-tabel dengan kemungkinan:

- 1) Apabila R-hitung lebih besar dari r-tabel pada taraf signifikan 1% atau 5% maka hasilnya signifikan atau hipotesisnya diterima
- 2) Apabila R-hitung lebih kecil dari r-tabel pada taraf signifikan 1% atau 5% maka hasilnya tidak signifikan atau hipotesisnya ditolak.²²

H. Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penyusunan skripsi yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pada bagian awal skripsi berisi halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman abstrak, halaman pernyataan/ deklarasi keaslian skripsi, halaman motto, halaman persembahan, halaman prakata,

²¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007, hlm. 144

²² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Rajawali Pers, 2014, hlm. 202

halaman pedoman transliterasi Arab-Latin, halaman daftar isi, dan halaman daftar tabel.

2. Bagian Isi

Pada bagian Bab I: Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, alasan pemilihan judul, telaah pustaka, rumusan masalah, penegasan istilah, tujuan dan manfaat penelitian, rumusan hipotesis, metode penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

Pada bagian Bab II: Landasan Teori, berisi pengertian pengaruh, teori metode *edutainment*, teori dasar hasil belajar fiqih, kerangka berpikir pengaruh penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih.

Pada bagian Bab III: Laporan Hasil Penelitian, berisi gambaran umum MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal, data penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal, data hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

Pada bagian Bab IV: Analisis Hasil Penelitian, berisi analisis penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal, analisis hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal, analisis pengaruh penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

Pada bagian Bab V: Penutup, berisi simpulan, saran, dan kata penutup.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi ini berisi tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran, sertifikat, dan daftar riwayat hidup penulis.