

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
F. Postulat.....	9
G. Hipotesis Penelitian .....	9
H. Sistematika Pembahasan.....	10
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Tentang <i>Edutainment</i> .....	12

1. Pengertian <i>Edutainment</i> .....	12
2. Konsep Dasar <i>Edutainment</i> .....	16
<i>a. Humanizing The Classroom</i> .....	16
<i>b. Active Learning</i> .....	18
<i>c. Accelerated Learning</i> .....	21
<i>d. Quantum Learning</i> .....	2
<i>e. Quantum Teaching</i> .....	28
B. Kajian Tentang Pemahaman.....	31
1. Pengertian Pemahaman.....	31
2. Ciri- ciri Siswa Yang Dikatakan Paham.....	37
3. Tolak Ukur Untuk Mengetahui Pemahaman Siswa....	37
4. Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa	40
5. Langkah- langkah Dalam Meningkatkan Pemahaman	45
C. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Edutainment</i> Terhadap Pemahaman Siswa.....	50

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	58
B. Jenis dan Sumber Data.....	58
1. Jenis Data.....	58
2. Sumber Data.....	59

C. Tehnik Penentuan Subjek Penelitian.....	59
a. Populasi.....	59
b. Sampel dan Tehnik Sampel.....	60
D. Tehnik Instrument dan Pengumpulan Data.....	61
a. Tehnik Observasi.....	61
b. Tehnik wawancara.....	61
c. Dokumentasi.....	62
d. Tehnik Angket.....	62
e. Test.....	63
E. Analisis Data.....	64
a. Tehnik Analisis Prosentase.....	65
b. Tehnik Analisis Product Moment.....	66

#### **BAB IV: LAPORAN HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi data.....	69
1. Sejarah Berdirinya.....	69
2. Letak Geografis.....	70
3. Profil Sekolah .....	70
4. Visi dan Misi Sekolah.....	71
5. Keadaan Guru dan Karyawan.....	71

6. Keadaan Tenaga Pendukung.....	73
7. Keadaan Siswa- Siswi.....	74
8. Keadaan Sarana Prasarana.....	75
B. Penyajian Data dan Analisis Data.....	77
1. Data Tentang Model pembelajaran <i>Edutainment</i> .....	77
2. Data Tentang Pemahaman Siswa.....	82
3. Tabulasi Data Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Edutainment</i> Terhadap Pemahaman siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	85

## **BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	103
B. Saran.....	103

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## ABSTRAK

Liwaul Hikmah (D31208065): Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya.

Skripsi ini merupakan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 13 Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tentang rumusan masalah yang meliputi penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam mengikuti proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran serta pengaruh keduanya dengan dilengkapi kajian teori yang membahas tentang model pembelajaran *edutainment* dan pemahaman.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif korelasional, yakni metode penelitian lapangan yang memerlukan analisa statistik yang sesuai dengan permasalahan yang ada, karena penelitian ini berusaha untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dan kedua peneliti menggunakan rumus prosentase, untuk rumusan masalah yang ketiga peneliti menggunakan rumusan product moment. Sedangkan untuk pengumpulan datanya menggunakan observasi, interview, dokumentasi, dan angket. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel 40 siswa dari 335 jumlah siswa kelas VII di SMPN 13 Surabaya.

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *edutainment* dengan prosentase 0,62 dan dari hasil signifikansi 0,05% dan 0,01%, dari sini dapat diketahui bahwa " $r_{xy}$ " >  $r_t$  maka hipotesis diterima. Berarti model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 13 Surabaya diterapkan cukup baik oleh siswa siswi SMP Negeri 13 Surabaya.