

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang selalu diiringi pendidikan, kehidupannya yang selalu diiringi pendidikan, kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Tidak ada zaman yang tidak berkembang, tidak ada kehidupan manusia yang tidak bergerak, dan tidak ada manusia pun yang hidup dalam stagnasi peradaban. Dan, semua itu bermuara pada pendidikan karena pendidikan adalah pencetak peradaban manusia. Adanya perkembangan kehidupan, pendidikan pun mengalami dinamika yang semakin lama semakin berkembang dan berusaha beradaptasi dengan gerak perkembangan yang dinamis tersebut. Itulah sebabnya, pendidikan yang kini diterapkan kepada anak kita tidak sama dengan pendidikan kita sewaktu sekolah dulu. Setiap zaman, pasti akan selalu ada perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan yang semakin baik.¹

Ilmu agama dalam sistem pendidikan nasional memiliki posisi yang kokoh, yang secara yuridis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Dalam UU Sisdiknas 2003 Bab I Pasal I dinyatakan bahwa ilmu Agama adalah bagian dari proses pendidikan nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan

¹ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal 11-12

suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian, bangsa Indonesia menempatkan pendidikan agama pada kedudukan yang tinggi dalam sistem pendidikan nasional dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan perkembangan bangsa Indonesia. Pendidikan agama di sini mendapat prioritas utama. Dalam pembelajaran agama Islam sangat dibutuhkan model model Untuk mensukseskan pemahaman pendidikan agama Islam yang baik, maka dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai, relevan, dan menyenangkan, sehingga pelajaran pendidikan agama Islam cepat dicerna oleh siswa. Hal ini yang terpenting adalah pada proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980- an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era milenium ini.² Belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment*, bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) kedalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara- cara lai, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan multimedia. Tujuannya adalah agar pembelajar (siswa) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan,

² www.Learning-revolution.com

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 rangking mereka disekolah.³

Proses pembelajaran yang digunakan para guru pendidikan agama Islam selama ini lebih banyak menggunakan metode yang masih tradisional. Guru memberi penjelasan dengan berceramah mengenai materi pelajaran dan siswa sebagai pendengar. Metode pembelajaran semacam ini kurang memberikan arahan pada proses pencarian, pemahaman, penemuan dan penerapan serta menjadikan siswa menjadi jenuh, bosan dan malas belajar. Akibatnya pelajaran pendidikan agama Islam kurang dapat memberi pengaruh yang berarti pada kehidupan siswa sehari-hari dan bahkan akhir-akhir di tinggal oleh siswa. Akibatkan selain pelajaran pendidikan agama Islam kurang diminati, akan berakibat pada masa depan siswa dalam memahami ilmu agama, yang ujungnya juga akan berpengaruh terhadap moral siswa.⁴ Di sisi lain, model pembelajaran yang diimplementasikan sekolah-sekolah saat ini pada umumnya masih bersifat konvensional, yang belum mampu menjadikan semua siswa di kelas bisa

³ Bobbi DePorter & Mike hernacki, *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You* (New York: Dell Publishing, 1992), hal 12

⁴ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode Dan Tehnik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz 2005), hal 42

menguasai tujuan–tujuan umum pembelajaran terutama bagi siswa yang berkemampuan rendah.⁵

Fenomena yang terjadi pada siswa- siswa saat ini, dimana mereka menganggap bahwa aktifitas yang mengasyikkan justru berada diluar jam pelajaran. Hal ini dikarenakan selama ini mereka merasa terbebani didalam kelas, apalagi jika harus menghadapi mata pelajaran tertentu yang membosankan. Mereka akan bersorak- sorai jika mendengar pengumuman pulang pagi karena ada rapat guru, pembatalan ulangan, atau guru tidak mengajar karena sakit, dan lain sebagainya. Maka dari itu, kita membutuhkan inovasi pembelajaran agar para siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar, dan antusias menyambut pelajaran disekolah. Jika mereka senang saat memasuki kelas maka mereka pasti akan mudah dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini dapat dijadikan sebagai terobosan yang patut di hargai dan diujicobakan. Pada dasarnya sekolah tidak hanya untuk mencari nilai, skor, peringkat, atau semacamnya, akan tetapi merupakan sarana belajar untuk kehidupan, bahkan bagi kehidupan itu sendiri.⁶

Inti dari proses pendidikan dikelas adalah bagaimana para siswa bisa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pelajaran dikelas bukannya terbebani dan menjadikan pelajaran dikelas sebagai momok yang menakutkan. Oleh karena itu sudah saatnya sistem pendidikan yang selama ini ada harus dirubah, terutama pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Dengan

⁵ Syafruddin Nurdin, *Model Pembelajaran Yang Memperhatikan Keberagaman Individu Siswa Dalam KBK*, (Jakarta: PT. Ciputat Press 2005), hal 4

⁶ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal 12- 14

begitu, mereka bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman, dan menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka. Sehingga, konsep *edutainment* patut dijalankan. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya”

B. RUMUSAN MASALAH

Dengan uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan dalam penelitian ini, penulis perlu merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran edutainment terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 13 Surabaya?
2. Bagaimana pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 13 Surabaya ?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 13 Surabaya?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengaplikasikan penerapan model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya fiqih di SMPN 13 Surabaya
- b. Untuk mengukur pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya SKI di SMPN 13 Surabaya
- c. Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

D. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Sebagai khasanah bacaan tentang “Pengaruh Penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa”.
 - 2) Sebagai bahan acuan dibidang penelitian yang sejenisnya dan sebagai pengembangan penelitian lebih lanjut.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, memberikan masukan dalam meningkatkan dan memperluas pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan model pembelajaran edutainment
- 2) Bagi siswa, memberikan kesempatan untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, penggunaan model pembelajaran edutainment dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah.
- 4) Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran edutainment.

E. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memperjelas dan mempertegas kata-kata/istilah kunci yang diberikan dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya” dengan tujuan agar lebih mudah untuk memahami makna, maka peneliti merumuskan sebagai berikut:

- a. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau timbul dari sesuatu baik berupa orang atau benda yang ikut membentuk watak seseorang.⁷

⁷ Trianto. *Model-model Pembelajaran Inovasi Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka 2007), hal 57

- b. Penerapan merupakan suatu proses penerapan ide, kelayakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap.⁸
- c. Model Pembelajaran Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.⁹
- d. Pemahaman berasal dari kata faham yang mempunyai arti tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran¹⁰. Yang dimaksud pemahaman disini adalah pemahaman siswa terhadap pembelajaran PAI.
- e. Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami agama Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta dapat menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.¹¹

Dari beberapa istilah diatas, maka yang dimaksud dalam judul skripsi adalah bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan

⁸ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep Karakteristik Dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hal 93

⁹ Sutrisno, *Revolusi*, 31

¹⁰ Plus. A. Partento, M Dahlan Al-Barry, *Kamus Ilmiah Populer* (Surabaya, Arlaka)

¹¹ Zakiyah Darajat, *Metodologi dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996)

Agama Islam di SMPN 13 Surabaya. Model pembelajaran *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

F. POSTULAT

Bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Edutainment* siswa aktif, menyenangkan dan tidak merasa jenuh di kelas.

G. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesa adalah jawaban terhadap persoalan- persoalan penelitian yang belum benar secara penuh, dan kebenaran itu harus dibuktikan dengan penelitian.¹² Ada 2 jenis hipotesa, yaitu:

- a. Hipotesa kerja (H_a) menyatakan adanya pengaruh variabel X terhadap Y
- b. Hipotesa nol (H_0) menyatakan tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Adapun hipotesa yang penulis ajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesa kerja (H_a) ada pengaruh penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI

¹² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hal 67

2. Hipotesa nol (H_0) tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran edutainment terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Agar pembahasan dalam penelitian (skripsi) ini mengarah kepada maksud yang sesuai dengan judul dan dapat tersusun secara sistematis, maka pembahasan ini penulis menyusun sistematika pembahasan dengan rincian sebagai berikut:

Bab Pertama pendahuluan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, postulat, hipotesis penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua kajian teori berisi tinjauan tentang edutainment meliputi pengertian, konsep dasar edutainment meliputi humanizing the classroom, active learning, accelerated learning, quantum learning, quantum teaching. Kajian tentang pemahaman meliputi pengertian pemahaman, tolak ukur untuk mengetahui pemahaman siswa, faktor- faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa, dan langkah- langkah dalam meningkatkan pemahaman, Serta pengaruh penerapan model pembelajaran edutainment terhadap pemahaman siswa.

Bab Ketiga metodologi penelitian meliputi jenis penelitian, jenis dan sumber data, tehnik penentuan subjek penelitian, tehnik instrument dan pengumpulan data, dan analisis data

Bab Keempat laporan hasil penelitian Laporan Hasil Penelitian, yang terdiri dari : Monografi Objek Studi SMPN 13 Surabaya, Penyajian Data dan Analisis Data, Data Tentang Model Pembelajaran Edutainment, Tabulasi Data

Pengaruh Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Bab Kelima Penutup yang terdiri dari: Kesimpulan dan Saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TENTANG MODEL EDUTAINMENT

1. Pengertian Edutainment

Edutainment berasal dari kata “*education* (pendidikan)” dan *entertainment* (hiburan). Jadi *edutainment* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminology, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role-play*), dan demonstrasi. Tetapi juga dengan cara lain yang penting siswa dapat mengalami proses pembelajaran dengan senang-senang, dan mereka menikmatinya.¹

Beragam ceritapun muncul mengenai asal-usul penggunaan kata *edutainment*. Salah satu sumber menyebutkan bahwa kata *edutainment* merupakan judul dari produksi album keempat kelompok hip hop Boogie Down yang dirilis pada tahun 1990, mendahului kepopuleran istilah yang diungkapkan oleh Catalanotto tersebut. Kata ini juga digunakan dalam acara

¹ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Indonesia : Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2005), hal 31

radio kenamaan di Knoxville TN yang berjudul *The Edutainment Hip Hop Show*. Di sisi lain, ada pula yang menyatakan bahwa kata *edutainment* muncul pada saat dilakukan konferensi pers bagi pemasaran permainan komputer *Elektronic Arts* berjudul *Seven Cities of Gold* , yang dirilis pada tahun 1984, juga diberi nama dengan *edutainment*.

Itulah beberapa sumber yang menjadi rujukan pertama dari adanya kata *edutainment*, yang kemudian ditarik kedalam ranah pendidikan yang sesungguhnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada penekanan yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung. Pembelajaran yang membebaskan, menurut konsep Paulo Freire, adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apapun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya

iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif.² Supaya pembelajaran enjoy dan menyenangkan serta siswa tidak merasa tertekan dan bebas bergerak, maka pembelajaran harus di desain sedemikian rupa, dengan menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan tidak membelenggu siswa, serta bebas dari tekanan dan jauh dari kebosanan atau kejenuhan.

Anggainsi Sudono mengatakan bahwa dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang- ngulang menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam- macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengambil keputusan, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.³

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 dedaktik metodik yang bernuansa “Redagonis”, artinya “interaksi antara guru dan murid tidak dijalin dengan komunikasi yang kaku tetapi

² Imam Musbukin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), hal 15

³ Anggainsi Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan; Untuk pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2003), hal 3

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.⁴

Pada intinya proses belajar mengajar harus mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan para siswanya. Dengan begitu, mereka akan merasa dihargai dan dilibatkan, sehingga timbul perasaan senang saat pelajaran berlangsung. Hal inilah yang menjadi cikal bakal lahirnya istilah *edutainment*. *Edutainment* merupakan istilah yang relatif baru dalam dunia pendidikan, yang menjadi populer bersamaan dengan perkembangan industri dan program hiburan pada akhir abad ke – 19. Adapun yang termasuk dalam edutainment antara lain taman bermain, acara televisi, dan permainan komputer.

Pada beberapa tahun terakhir, filsafat pendidikan telah bergeser dari pengajaran yang berpusat pada guru atau pengajaran tradisional menjadi metode yang lebih interaktif, eksperiensial, dan melibatkan para siswa secara langsung. Hal tersebut bisa kita lihat pada aplikasi atau terapan edutainment dalam proses pendidikan. Dalam perjalanannya, edutainment sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom*,

⁴Ahmad Sapari, *Pendidikan dan Sensitivitas Guru yang Kreatif (PAKEM)*, (Diditika, senin 8 Desember, 2003), hal 3

active learning, accelerated learning, quantum learning, quantum teaching, dan lain sebagainya.⁵

2. Konsep Dasar Edutainment

Edutainment dalam perjalanannya menjelma dalam berbagai model seperti *Humanizing the Classroom, Active Learning, the Accelerated Learning, Quantum Learning, Quantum Teaching* dan lain sebagainya. Adapun konsep dasar dari masing-masing metode ini adalah :

a. *Humanizing the Classroom*

Humanizing sendiri diartikan memanusiaikan, *the Classroom* artinya ruang kelas. Jadi, *Humanizing the Classroom* secara harfiah berarti memanusiaikan ruang kelas. Yang dimaksud di sini adalah bahwa proses pembelajaran guru hendaklah memperlakukan siswa-siswanya sesuai dengan kondisi mereka masing-masing dalam proses pembelajaran. Sementara itu, ruang kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga dimana pun pembelajaran dilakukan, baik di dalam, luar, maupun di alam bebas, pembelajaran masih bisa tetap berlangsung.⁶

Dengan kata lain, *humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-

⁵ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal 29- 30

⁶ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Di Indonesia, Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta : Ar Ruzz, 2005), hal 32

nilai humanistis yang lain. Oleh karena itu, pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang. Potensi jasmani adalah potensi kasat mata yang bisa dilihat dari luar, sedangkan potensi rohani merupakan nilai- nilai ketuhanan yang menginternalisasi dalam diri setiap manusia.⁷

Manusia diberi kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai dengan kodratnya secara bebas dan merdeka, tetapi harus disadari bahwa itu bukan kebebasan yang tanpa batas, melainkan kebebasan yang terbatas. Kebebasan tersebut juga diberikan kepada para siswa dalam berpikir.⁸ Sebaiknya, pendidik jangan terlalu memaksa para siswa untuk mengikuti kemauan atau buah pikiran orang lain. Perlakuan demikian membuat mereka ibarat kaset yang harus merekam suara- suara, tanpa menghiraukan apakah kaset itu masih peka atau tidak. Akibat yang lebih parah akan tampak pada perilaku intelektual mereka yang tidak lagi memiliki keberanian untuk mengeluarkan ide- ide pribadi. Apabila hal ini terjadi, berarti pendidikan sudah tidak mampu memanusiakan manusia dan hanya membuat mereka seperti robot.

Dalam hal ini, John P. Miller (1976) menyatakan bahwa pendidikan yang memanusiakan siswa akan selalu terfokus pada pengembangan model pendidikan afektif, yang dalam kosakata Indonesia

⁷ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011) hal 39- 41

⁸ Agus Soejono, *Aliran Baru dalam Pendidikan*, (Bandung: Ilmu, 1947), hal 94

sering disebut dengan pendidikan kepribadian atau pendidikan nilai. Pendapatnya tersebut bertumpu pada dorongan siswa untuk menyadari diri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berubah, mencari konsep dan identitas diri, serta memadukan kesadaran hati maupun pikiran. Pendidikan afektif atau pendidikan nilai inilah yang akan membuat para siswa menjadi senang dalam menjalani sebuah pendidikan. Apapun jenis pelajaran yang diberikan, jika selalu mengedepankan pendidikan nilai atau pendidikan afektif dengan cara memahami dan melihat kondisi maupun karakteristik mereka, maka akan merasa senang mengikuti pelajaran tersebut.

Biarkanlah siswa menjadi manusia di ruang kelasnya dengan tidak berperilaku otoriter, angkuh, dan tidak setara di hadapannya. Itulah yang menjadi inti dari *humanizing the classroom*, yakni bagaimana siswa menjadi siswa yang setara saat menjalani pembelajaran. Tidak ada batasan bawahan dan tidak ada yang diperintah atau memerintah. Semuanya belajar bersama, guna menumbuhkembangkan potensinya, sehingga menjadi sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk kehidupannya kelak.⁹

b. *Active Learning*

Active berarti aktif sedangkan *learning* adalah pembelajaran. Jadi, *active learning* adalah pembelajaran aktif. Menurut Melvin I. Silberman, belajar merupakan konsekuensi otomatis dari informasi kepada siswa.

⁹ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011) hal 46- 47

Sebab, pada dasarnya, belajar membutuhkan keterlibatan mental sekaligus tindakan. Pada saat kegiatan belajar itu aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Ia mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Dan inilah sebenarnya yang menjadi dasar dari pembelajaran aktif.¹⁰

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antarsiswa maupun antar siswa dengan pengajar. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungannya. Pembelajaran aktif tentu menjadi hal yang sangat penting untuk diterapkan pada zaman sekarang ini, mengingat cepatnya perkembangan zaman, sehingga membutuhkan siswa yang siap secara intelektual dan emosional.

Menurut Bonwell pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:

¹⁰ Mel Silberman, *Active Learning : 101 Strategies To Each My Subject* (USA, Allyn And Bacon, 1996)

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas
2. Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran
3. Penekanan pada eksplorasi nilai- nilai dan sikap- sikap berkenaan dengan materi pelajaran
4. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi
5. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran

Menurut Silberman, cara belajar dengan mendengarkan membuat siswa mudah lupa, akan tetapi pembelajaran dengan cara mendengarkan dan melihat, akan membuat siswa sedikit mengingat. Sementara itu, pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendengarkan, melihat dan mendiskusikan sesuatu, akan membuat siswa menjadi paham. Sedangkan pembelajaran dengan cara mendengar, melihat, dan mendiskusikan sesuatu akan membuat siswa menjadi paham. Sedangkan pembelajaran dengan cara mendengarkan, melihat, diskusi dan melakukan sesuatu, akan membuat siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan

demikian, cara terakhirlah yang paling baik untuk dilakukan dalam proses belajar mengajar.¹¹

c. *Accelerated Learning*

Accelerated artinya dipercepat, sedangkan *Learning* artinya pembelajaran. Jadi, *the Accelerated Learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain, *accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan modern yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang tersrtuktur. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan.

Accelerated Learning berusaha melakukan perubahan yang bersifat sistematis, bukan sekedar mekanis. *Accelerated Learning* adalah cara belajar alamiah yang akarnya telah tertanam sejak zaman kuno dan telah dipraktekkan oleh setiap anak yang dilahirkan. Konsep yang diciptakan oleh Dave Meier, yang ia tuangkan dalam bukunya *The Accelerated Learning Handbook*. Ia menyarankan kepada guru atau pendidik agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan SAVI, yakni Somatic, Auditori, Visual, dan Intelektual.

1. *Somatic* dimaksudkan sebagai *learning by moving and doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat) adalah pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan.

¹¹ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* , (Yogyakarta: Diva Press, 2011) , hal 48- 51

Untuk merangsang pikiran dan tubuh, ciptakanlah suasana belajar yang dapat membuat orang bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu. Tidak semua pembelajaran memerlukan aktifitas fisik, tetapi dengan berganti- ganti menjalankan aktivitas belajar aktif dan pasif secara fisik, akan membantu pembelajaran pada setiap peserta didik. Jadi, antara tubuh dan otak (pikiran) adalah satu dan harus saling mengiringi, karena pikiran tersebar diseluruh tubuh dan terbukti tubuh tidak akan bergerak jika pikiran tidak beranjak.

2. *Auditory* dimaksudkan sebagai *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan) adalah cara belajar yang menekankan pada aspek pendengaran. Peserta didik akan cepat belajar jika materi yang disampaikan dengan ceramah atau alat yang dapat didengar. Pikiran auditory yang kita miliki akan lebih kuat dari pada yang kita sadari. Telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi auditory, bahkan tanpa kita sadari. Dan ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif.
3. *Visual* dimaksudkan sebagai *learning by observing and picture* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) adalah cara belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Peserta didik akan cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau

melalui gambar. Ketajaman visual sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada semua indera yang lain

4. *Intellectual* dimaksudkan sebagai *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi) adalah pencipta makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia untuk berfikir, menyatukan pengalaman mental, fisik, emosional dan intuitif tubuh untuk membuat makna baru bagi dirinya sendiri. itulah sarana yang di gunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman dan pemahaman menjadi kearifan.¹² 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.

Sementara itu, Bobbi DePorte menganggap bahwa *Accelerated Learning* memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, melalui upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang sekilas tampak tidak mempunyai persamaan, misalnya : hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif,

¹² Dave Meler, *The Accelerated Learning Hand Book*, (Bandung: Kaifa, 2002), hal 97- 99

kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.¹³

Selain itu, Dave Meier juga mengajak kita untuk memperbarui pendekatan terhadap pembelajaran, guna memenuhi tuntutan dinamika kebudayaan. *Accelerated learning* diyakini mampu memperbarui metode-metode belajar konvensional yang dilahirkan pada awal era ekonomi industri, dan cenderung menyerupai bentuk dan gaya pabrik, seperti mekanisasi, standarisasi, kontrol luar, dan lain sebagainya. Landasan lama didasarkan pada anggapan bahwa pembelajar adalah konsumen, selalu berpusat pada prestasi individu, kontrol birokrasi terpusat, dan pelatih hanya berfungsi sebagai pelaksana program. Sebaliknya, landasan baru yang ditawarkan oleh *accelerated learning* didasarkan pada anggapan bahwa pembelajar adalah creator, selalu bekerja sama dan berprestasi kelompok, serta keterkaitan belajar dianggap sebagai aktivitas seluruh pikiran atau tubuh. Selain itu, program belajar juga menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan pilihan dan cocok untuk seluruh gaya belajar.¹⁴

Prinsip- prinsip dalam *Accelerated learning* adalah sebagai berikut:

¹³Ir. Agus Nggermanto, *Quantum Question, Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, SQ, Yang Harmonis*, (Bandung : Nuansa, 2001), hal. 55

¹⁴Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* , (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal 59- 62

- 1) Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh. Belajar tidak hanya menggunakan otak, tetapi juga melibatkan seluruh tubuh atau pikiran dengan segala emosi, indra, dan sarafnya.
- 2) Belajar adalah berkreasi, bukan mengkonsumsi. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diserap oleh pembelajar, melainkan sesuatu yang diciptakan pembelajar. Pembelajaran terjadi ketika seorang pembelajar memadukan pengetahuan dan keterampilan baru ke dalam struktur dirinya yang telah ada.
- 3) Kerja sama dapat membantu proses belajar. Semua usaha belajar yang baik mempunyai landasan sosial. Biasanya, kita lebih banyak belajar dengan cara berinteraksi dengan kawan-kawan daripada yang dipelajari dengan cara lain. Dalam hal ini, persaingan diantara mereka dapat memperlambat pembelajaran, sebaliknya kerja sama dapat mempercepat tujuan pembelajaran.
- 4) Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan. Belajar bukan hanya menyerap satu hal kecil pada satu waktu secara linear, melainkan menyerap banyak hal. Pembelajaran yang baik akan melibatkan orang pada banyak tingkatan secara simultan (baik sadar maupun bawah sadar dan mental maupun fisik), serta memanfaatkan seluruh saraf reseptor, indra, dan jalan dalam sistem total otak/ tubuh seseorang.

- 5) Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri. Belajar paling baik adalah dengan mengerjakan pekerjaan itu sendiri. Sebagai contoh, kita belajar berenang dengan berenang, belajar mengelola sesuatu dengan mengelolanya, belajar bernyanyi, dan sebagainya.
- 6) Emosi positif sangat membantu pembelajaran. Perasaan dapat menentukan kualitas dan kuantitas belajar seseorang. Perasaan negatif bisa menghalangi proses belajar, sebaliknya perasaan positif bisa mempercepat proses tersebut.¹⁵

d. *Quantum Learning*

Quantum didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Sebab, pada hakikatnya semua kehidupan adalah energi. Sedangkan arti dari *learning* suatu belajar atau pembelajaran. Seperti makna asalnya, energi yang dipancarkan oleh *quantum learning* diharapkan dapat menumbuhkan *zest of study* (semangat belajar) yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia. Oleh karena itu, *quantum learning* adalah cara pengubahan bermacam-macam interaksi, hubungan, dan inspirasi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar. Dalam prakteknya, *quantum learning* menggabungkan sugestologi, teknik percepatan belajar, dan *neurolinguistik*, dengan teori, keyakinan, maupun metode tertentu.

¹⁵ Ibid, hal 65- 67

Quantum learning sendiri berawal dari upaya Dr. Georgi Lozanov, yakni seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen “Sugestology” atau “Suggestopedi”. Ia beranggapan bahwa sugesti bisa dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif maupun negatif. Beberapa teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah dengan menempatkan siswa secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan pendidik yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugesti f.¹⁶

Quantum learning mengasumsikan bahwa siswa akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya, jika ia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu. Dengan metode belajar yang tepat, ia bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu konsep dasar dari 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. Dengan demikian, sudah jelas bahwa *quantum learning* merupakan salah satu bentuk transformasi dari prinsip *edutainment*.

¹⁶ Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning; Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Kaifa, 2000), hal 16

Dalam hal ini, Deporter mengartikan *quantum learning* sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi pancaran cahaya. *Quantum learning* bisa berkaitan dengan manusia yang sedang berusaha keras untuk memperbaiki kinerjanya ke arah yang lebih baik, melalui proses belajar. Istilah *quantum learning* juga bermakna interaksi yang terjadi dalam proses belajar, sehingga mampu mengubah segala potensi yang ada di dalam diri siswa menjadi lebih baik dan memperoleh hal-hal baru yang dapat ditularkan kepada orang lain.

Quantum learning adalah seperangkat falsafah dan metode belajar yang efektif untuk semua tipe orang dan segala usia yang menghasilkan semacam kemampuan atau kompetensi yang berlipat ganda. Filosofi dari *quantum learning* adalah agar pembelajaran menjadi efektif, sehingga kondisi belajarnya harus menyenangkan. Dengan kondisi yang menyenangkan, siswa akan dapat melakukan aktivitas belajarnya dengan baik.¹⁷

e. *Quantum Teaching*

Quantum teaching merupakan badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas. *Quantum teaching* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-

¹⁷Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal 76- 78

macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara- cara yang baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur- unsur seni dan pencapaian – pencapaian terarah, serta fokus pada hubungan yang dinamis di dalam kelas. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *quantum teaching* adalah orkestra atau simfoni bermacam- macam interaksi yang mencakup unsur- unsur untuk belajar efektif dan dapat mempengaruhi kesuksesan siswa.

Unsur - unsur tersebut terbagi menjadi dua kategori, yaitu konteks dan isi. Konteks adalah latar belakang pengalaman guru, sedangkan isi adalah cara setiap frasa musik , dimainkan (penyajian), seperti fasilitas dari sang ahli maestro terhadap orkestra dan pemanfaatan bakat dari setiap pemain musik ataupun potensi setiap instrumen. Interaksi antara konteks dan isi dapat mengubah kemampuan dan bakat alamiah para siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain. Jika dikaitkan dengan situasi belajar mengajar di sekolah, unsur- unsur yang sama bisa tersusun dengan baik, yaitu suasana, lingkungan, landasan, rancangan, penyajian, dan fasilitas.

Dalam *quantum teaching*, juga menyertakan segala kaitan antara interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Quantum teaching berusaha mengubah suasana yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira, dengan memadukan

potensi fisik, psikis dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral.

Dalam praktek *quantum teaching* bersandar pada asas utama yaitu bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka. Maksudnya, bila kita membaca asas tersebut, akan mengingatkan kita pada pentingnya memasuki dunia para siswa sebagai langkah pertama. Tindakan seperti ini akan memberi izin kepada guru untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan siswa menuju perjalanan dan ilmu pengetahuan yang luas, yaitu dengan mengaitkan apa yang guru ajarkan dengan sebuah peristiwa, pikiran, dan perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, sosial, musik, seni, rekreasi, atau akademis. Setelah kaitan itu terbentuk, guru dapat membawa siswa ke dalam dunia guru dan memberi pemahaman mengenai isi dunia itu.

Dengan demikian, *quantum teaching* 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 dengan sebaik-baiknya, sehingga mencapai harmoni (*Diorkestrasi*).¹⁸

Pada dasarnya, *quantum teaching* menunjukkan kepada kita cara untuk menjadi guru yang baik, *quantum teaching* mencoba menguraikan

¹⁸ Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Kaifa, 2000), hal 6

cara- cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur seni dan pencapaian- pencapaian yang terarah pada setiap mata pelajaran yang diajarkan. Maka dari itu, dengan menggunakan metodologi quantum teaching, diharapkan kita akan dapat menggabungkan keistimewaan- keistimewaan belajar menuju bentuk perencanaan pengajaran yang akan meningkatkan prestasi siswa.¹⁹

B. KAJIAN TENTANG PEMAHAMAN

1. Pengertian Pemahaman

Menurut Menurut W.J.S Poerwodarminto, pemahaman berasal dari kata “paham” yang artinya mengerti tentang suatu hal. Sedangkan pemahaman siswa adalah proses, perbuatan, cara memahami sesuatu.²⁰ Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi siswa yang belajar. memahami maksudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. *Comprehension* atau pemahaman, memiliki

¹⁹ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal 100- 102

²⁰ W. J. S. Poerwodarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Depdikbud: Balai Pustaka, 1989) h. 468

arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Tanpa itu, skill pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna.²¹

Palinscar dan Brown (1984) menemukan bahwa pemahaman dapat dikembangkan dengan mengajari siswa kemampuan-kemampuan merangkum, mempertanyakan, menjelaskan, dan memprediksi.²² Pencapaian pemahaman siswa dapat dilihat pada waktu proses belajar mengajar. Sebagaimana kegiatan- kegiatan lainnya, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang menentukan proses tercapainya pembelajaran terutama tingkat pemahaman. Pemahaman adalah kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah- ranah yang terkandung dalam tujuan yang diklasifikasikan menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.²³

Ranah psikologis yang terpenting bagi siswa adalah terletak pada ranah kognitifnya. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif psikologi kognitif adalah sumber pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah efektif (rasa) dan ranah psikomotor (karsa). Tidak seperti organ-organ tubuh lainnya, organ otak sebagai markas fungsi kognitif bukan

²¹ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo 2006), h. 43

²² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, Teori, Riset dan Praktik (Bandung: Nusa Media, 2005), h. 203

²³ Drs. Dimiyati dan Drs. Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* , (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), 201

hanya sebagai penggerak aktifitas akal pikiran, melainkan juga menara-menara pengontrol aktifitas perasaan dan perbuatan manusia.²⁴

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual. Menurut Bloom taksonomi (penggolongan) ranah kognitif ada 6 tingkatan yaitu:²⁵

- a) Pengetahuan merupakan Pengetahuan merupakan tingkatan terendah dari ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari
- b) Pemahaman merupakan tingkat berikutnya berupa kemampuan memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya
- c) Penggunaan atau penerapan merupakan kemampuan menggunakan generalisasali atau abstraksi yang sesuai dengan situasi konkret dan situasi baru
- d) Analisis merupakan kemampuan menjelaskan isi pelajaran kedalam struktur yang baru

²⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 48

²⁵ Drs. Dimiyati dan Drs. Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), 201

- e) Sintesis merupakan kemampuan lingkungan unsur- unsur pokok ke dalam struktur yang baru
- f) Evaluasi merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian atau organisasi dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan hasil belajar keterampilan dan kemampuan untuk bertindak. Ada enam aspek dalam ranah psikomotorik yaitu gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan (ketepatan), gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresi dan interpretatif.²⁶

Dalam ranah kognitif, seorang siswa harus tahu dan bisa mencerna lewat kata- katanya sendiri tentang penjelasan guru pada bidang studi yang diajarkan. Pada ranah afektif, peserta didik diharapkan mampu bertanya dan menjawab setiap persoalan yang muncul pada setiap pembelajaran. Dan pada ranah psikomotorik, siswa harus memahami untuk dapat melakukan atau mempraktekkan hal-hal yang positif atau baik bagi dirinya dan orang lain atas apa yang telah dijelaskan oleh seorang guru.

Dari uraian tentang ketiga ranah tersebut diatas , ranah kognitiflah yang paling dominan dinilai oleh guru dalam lembaga sekolah, hal tersebut

²⁶ DR. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), 22- 23

dikarenakan sangat berhubungan sekali dengan tingkat kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran (materi pelajaran) yang disajikan dalam proses belajar mengajar.

Tingkat pemahaman meliputi tiga unsur:

- a. Penerjemah, yakni kemampuan menerjemahkan materi verbal dan memahami pernyataan-pernyataan non-verbal atau kesanggupan memahami makna yang terkandung dalam materi yang didapatkan. misalnya: guru bertanya kepada siswa tentang pengertian shalat, siswa dapat dikatakan paham jika dapat menjawab pertanyaan guru tanpa melihat buku tapi menjawab sesuai dengan kemampuannya dalam menangkap penjelasan guru dengan pengembangan bahasa sendiri dan jawaban sesuai dengan yang diharapkan.
- b. Penafsiran, yakni kemampuan untuk menangkap pikiran dari suatu karya dan menafsirkan berbagai tipe data sosial, dapat menghubungkan dua konsep yang berbeda, dapat membedakan materi yang pokok dan tidak. misalnya siswa dapat menghubungkan antara Al-Qur'an dan hadits pada suatu pembahasan tertentu.
- c. ekstrapolasi, yaitu kemampuan untuk mengungkapkan dibalik pesan tertulis dalam suatu keterangan/lisan, kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu, memperluas wawasan. misalnya: siswa diminta membaca buku untuk menjelaskan

isi materi yang telah dibaca dengan bahasanya sendiri didepan kelas.²⁷

Untuk mengetahui beberapa besar pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang disampaikan guru dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan adanya penyusunan item tes pemahaman. Pemahaman karakteristik dan kemampuan siswa juga dapat dilakukan melalui teknik tes keterampilan, kecerdasan, bakat, minat, sikap, motivasi, prestasi belajar serta tes fisik. Pemahaman siswa juga dapat dilakukan oleh guru sendiri baik secara langsung dengan siswa ataupun melalui sumber lain seperti orang tua, guru, siswa dan lainnya. Pengumpulan data tes dapat dilakukan dengan meminta bantuan lembaga-lembaga.²⁸ Membaca pelajaran dan bahkan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi, dari pengertian pemahaman diatas dapat disampaikan bahwa siswa dapat dikatakan paham apabila siswa mengerti serta mampu untuk menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri materi pelajaran yang telah disampaikan guru, bahkan mampu menerapkan kedalam konsep-konsep lain sehingga masuk dalam standarisasi masteri learning. *Mastery learning* adalah

²⁷ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1997), hal 51

²⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2006), h. 29

penguasaan secara keseluruhan bahan yang dipelajari (yang diberikan guru) oleh siswa, disebut dengan “belajar tuntas”.²⁹

2. Ciri-ciri Siswa Yang Dikatakan Paham

Dalam hal ini siswa bisa dikatakan paham dalam menerima pelajarannya adalah Paham seorang siswa atau peserta didik memahami dalam tiga ranah. Pada ranah kognitif, yaitu dia harus tahu dan bisa menjelaskan lewat kata-katanya sendiri tentang penjelasan guru pada bidang studi yang diajarkan. Pada ranah afektif, peserta didik dapat memahami pelajaran dengan mengungkapkan keberaniannya bertanya dan menjawab setiap persoalan yang muncul pada setiap pembelajaran. Serta dapat mengubah dan menampilkan sikap yang lebih baik. Dan pada ranah psikomotor, siswa harus memahami untuk dapat melakukan atau mempraktekkan hal-hal yang positif atau baik bagi dirinya dan orang lain atas apa yang telah dijelaskan oleh seorang guru.³⁰

3. Tolak Ukur Untuk Mengetahui Pemahaman Siswa

Adapun indikator-indikator keberhasilan sebagai tolak ukur dalam mengetahui pemahaman siswa adalah sebagai berikut:

- (a) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun secara kelompok.

²⁹ Prof. Dr. S. Nasution, M. A, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar <Mengajar>*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1982), 36

³⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 48

- (b) Penilaian yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau SKKD (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.³¹
- (c) Kedua macam tolak ukur diatas adalah dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat keberhasilan Proses belajar mengajar. Namun yang banyak dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dari keduanya adalah daya serap atau pemahaman siswa kepada pengayaan

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan atau pemahaman belajar antara lain :

- a. Tes formatif, penilaian ini digunakan untuk mengukur satu/ beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki pembelajaran bahan tertentu dan dalam waktu tertentu.
- b. Tes subsumatif, tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu tujuannya untuk memperoleh gambaran daya serap siswa serta meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses

³¹ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), h. 106

mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport (prasumatif).

- c. Tes sumatif, tes ini digunakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok- pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu atau dua tahun semester. Tujuannya adalah untuk menerapkan tingkat/ taraf keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.³²

Menurut Drs. Syaiful Bahri Djamarah, standarisasi atau tingkat keberhasilan dalam belajar mengajar adalah:

- 1) Istimewa/Maksimal: Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- 2) Baik sekali/Optimal: Apabila sebagian besar (76%-99%) bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
- 3) Baik/minimal: Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60%-75% saja dikuasai oleh siswa
- 4) Kurang: Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% yang dikuasai oleh siswa.³³

Dengan adanya format daya serap siswa dan prestasi keberhasilan siswa dalam mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, maka dapat

³² Ibid, 106

³³ Ibid, h. 120

diketahui pemahaman atau keberhasilan belajar dalam kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat dicapai.

4. Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni factor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri maupun yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai seperti kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.³⁴

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan siswa ditinjau dari segi komponen pendidikan adalah sebagai berikut:

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. kepastian dari perjalanan proses belajar mengajar berpangkal tolak dari jelas tidaknya perumusan tujuan pengajaran.³⁵

Sedikit atau banyaknya perumusan tujuan akan mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru, dan secara langsung guru mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik. Guru dengan sengaja menciptakan lingkungan belajar guna mencapai tujuan. Jika kegiatan belajar

³⁴ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo, 1995), h.39

³⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Op. Cit.*, h. 109

peserta didik dan kegiatan mengajar guru bertentangan, dengan sendirinya tujuan pengajaran pun gagal untuk dicapai. Tujuan adalah salah satu factor yang mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar dalam setiap kali pertemuan di kelas.

b. Guru

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik disekolah. Guru adalah orang yang mempengaruhi dalam bidang profesinya. Dalam satu kelas anak didik satu berbeda dengan yang lainnya nantinya akan mempengaruhi pula dalam keberhasilan belajar. Dalam keadaan yang demikian ini seorang guru dituntut untuk memberikan suatu pendekatan belajar yang sesuai dengan keadaan anak didik yang akan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.³⁶

Peranan guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta reinforcement untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktifitas) dan daya cipta (kreatifitas), sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses pembelajaran.³⁷

Jadi, guru juga dapat mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar dalam menguasai materi yang diajarkan.

³⁶ Opcit., *Strategi Belajar Mengajar*.....129

³⁷ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada)

c. Peserta didik

Peserta didik adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah maksudnya adalah peserta didik disini tidak terbatas oleh usia, baik usia muda, usia tua, atau telah lanjut usia. peserta didik yang berkumpul di sekolah mempunyai bermacam-macam karakteristik, sehingga daya serap (pemahaman) peserta didik yang didapat juga berbeda-beda dalam setiap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru, karena itu dikenallah adanya tingkat keberhasilan yaitu tingkat maksimal, optimal, minimal dan untuk setiap bahan yang dikuasai peserta didik.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peserta didik adalah unsur manusiawi yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar sekaligus hasil belajar. Kesalahan dalam pemahaman bisa berakibat kegagalan dalam pembelajaran.

d. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan mengajar adalah proses interaksi antara guru dengan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar.³⁸ Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif, model yang digunakan harus tepat. Hal ini berkaitan akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, pendekatan yang guru ambil akan menghasilkan kegiatan anak didik yang bermacam-macam. Guru yang

³⁸ Ibid., 129

menggunakan pendekatan individual, misalnya berusaha memahami peserta didik sebagai makhluk individual dengan segala persamaan dan perbedaannya. Guru yang menggunakan pendekatan kelompok berusaha memahami peserta didik sebagai makhluk social. dari kedua pendekatan tersebut lahirlah kegiatan belajar mengajar yang tidak sama pula. Perpaduan dari kedua pendekatan itu malah akan menghasilkan hasil belajar mengajar yang lebih baik.

Dengan demikian, kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru mempengaruhi keberhasilan mengajar.

e. Bahan dan evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan yang terdapat di dalam kurikulum yang sudah dipelajari oleh anak didik guna kepentingan ulangan. Alat evaluasi meliputi: cara-cara dalam menyajikan bahan evaluasi diantaranya adalah: benar salah (*true-false*), pilihan ganda (*multiple choice*), menjodohkan (*matching*), melengkapi (*completation*), essay.

Penguasaan secara penuh (pemahaman) siswa tergantung pula pada bahan evaluasi dengan baik, maka siswa dapat dikatakan paham terhadap materi yang diberikan waktu lalu.

Penguasaan secara penuh (pemahaman) siswa tergantung pula pada bahan evaluasi yang diberikan guru kepada siswa. Hal ini berarti jika siswa telah mampu mengerjakan menjawab bahan evaluasi dengan baik, Maka siswa dapat dikatakan paham terhadap materi yang diberikan waktu lalu.

f. Suasana evaluasi (suasana belajar)

Keadaan kelas yang tenang, aman, disiplin adalah juga mempengaruhi terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi (soal) ujian yang berlangsung karena dengan pemahaman materi (soal) ujian, berarti pula mempengaruhi terhadap jawaban yang diberikan siswa jika tingkat pemahaman tinggi keberhasilan proses belajar pun akan tercapai.

Tentunya masih banyak faktor atau unsur-unsur yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar atau pemahaman peserta didik dalam mengetahui kegiatan belajar mengajar di kelas. Adapun faktor-faktor yang lain yang mempengaruhi pemahaman-pemahaman atau keberhasilan belajar siswa adalah:

1. Faktor internal (dari diri sendiri)

- (a) Factor jasmani (fisiologi), meliputi: penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
- (b) Factor psikologis, meliputi: keintelektualan (kecerdasan) minat, bakat, dan potensi prestasi yang dimiliki.
- (c) Factor Kemampuan fisik maupun pskis

2. Faktor eksternal (dari luar diri)

- (a) Faktor sosial meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kelompok, dan lingkungan masyarakat.
- (b) Faktor budaya meliputi: adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian

- (c) Faktor lingkungan fisik meliputi: fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim dalam lingkungan pembelajaran.³⁹

5. Langkah- langkah Dalam Meningkatkan Pemahaman

Langkah-langkah dalam meningkatkan pemahaman siswa adalah sebagai berikut:

- a. Memperbaiki proses pembelajaran

Langkah ini merupakan langkah awal dalam meningkatkan proses pemahaman siswa dalam belajar. Proses pengajaran meliputi: memperbaiki tujuan pembelajaran, khususnya tujuan instruksional khusus, bahan (materi) pelajaran, metode dan media yang tepat serta pengadaan evaluasi belajar yang mana evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diwajibkan evaluasi ini dapat berupa tes formatif, sub submatif, sumatif.⁴⁰

- b. Adanya bimbingan kegiatan pembelajaran

Kegiatan bimbingan mengajar merupakan bantuan yang diberikan kepada individu tertentu agar mencapai taraf perkembangan dan kebahagiaan secara optimal.

Adapun tujuan kegiatan bimbingan belajar adalah:

- 1) Mencari cara-cara belajar yang efisien dan efektif bagi siswa

³⁹ User usman, lilies aetyo wati, *Upaya Optimalisasi Belajar Mengajar*,(Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1993), h. 10

⁴⁰ Ibid, h. 120

- 2) Menunjukkan cara-cara mempelajari dan menggunakan buku pelajaran
 - 3) Memberikan informasi dalam memilih bidang studi, program, jurusan dan kelompok belajar yang sesuai dengan bakat, minat, kecerdasan dan lain-lain.
 - 4) Membuat tugas sekolah baik individu atau kelompok
 - 5) Memajukan cara-cara menyelesaikan kesulitan belajar.⁴¹
- c. Penambahan waktu belajar dan melakukan feed back (umpan balik) dalam belajar

Dalam pembelajaran, seorang siswa harus diberi waktu yang sesuai dengan bakat mempelajari pelajaran, tugas kemampuan siswa dalam memahami pelajaran dan kualitas pelajaran ini sendiri, sehingga dengan demikian siswa akan dapat belajar dan mencapai pemahaman yang optimal.

Disamping penambahan waktu belajar, guru juga harus sering mengadakan feed back (umpan balik) sebagai pemantapan belajar. Umpan balik merupakan doservasi terhadap akibat perbuatan (tindakan) dalam belajar. Hal ini dapat memberikan kepastian kepada siapa ah kegiatan belajar telah atau belum mencapai. Bahkan dengan adanya feed back jika

⁴¹ Drs. Abu Ahmadi, Drs. Widodo Supriyanto, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991), 105

terjadi kesalahpahaman pada anak, maka anak akan segera memperbaiki kesalahannya.⁴²

d. Motivasi belajar

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan.⁴³

Hasil belajar akan optimal bila adanya motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

e. Kemauan belajar

Kalau seseorang sudah menetapkan satu putusan untuk dikerjakan, timbullah dorongan pada diri seseorang untuk bertindak, melaksanakan putusan itu. Adanya kemauan dapat mendorong belajar dan sebaliknya, tidak adanya kemauan dapat memperlemah belajar. Kemauan belajar merupakan hal yang penting dalam belajar, karena kemauan merupakan fungsi jiwa untuk

⁴² Mustaqim, Abdul Wahab, *Psikologi Pendidikan* (PT. Rineka Cipta, Jakarta: 1996), h. 116

⁴³ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), h.

dapat mencapai sesuatu, dan merupakan kekuatan dari dalam jiwa seseorang.⁴⁴

f. Remedial Teaching (pengajaran perbaikan)

Adalah suatu bentuk pengajaran yang bersifat menimbulkan (pengajaran yang membuat menjadi baik). Dalam proses belajar mengajar siswa diharapkan dapat mencapai pemahaman (hasil belajar) yang optimal sehingga jika ternyata siswa belum berhasil, maka diperlukan suatu bimbingan khusus yaitu remedial teaching dalam rangka membantu dalam pencapaian hasil belajar.⁴⁵

Adapun sasaran pokok dari tindakan remedial teaching adalah:

- 1) Siswa yang prestasinya dibawah minimal, diusahakan dapat memenuhi kriteria keberhasilan minimal.
- 2) Siswa yang sedikit kurang atau bahkan telah mencapai bakat maksimal dalam keberhasilan akan dapat disempurnakan atau diperkaya, bahkan mungkin ditingkatkan kepada program yang lebih tinggi.⁴⁶

⁴⁴ Abu Ahmadi, dan Widodo Supriyono, Psikologi Belajar (PT. Rineka Cipta: Jakarta, 2003), h. 138

⁴⁵ Ibid, h. 145

⁴⁶ Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), h. 236

g. Keterampilan mengadakan variasi

Kreatifitas guru untuk mengadakan variasi dalam proses pengajaran berperan penting untuk meningkatkan pemahaman siswa karena akan lebih meningkatkan daya tarik tersendiri bagi siswa. Variasi disini mengandung arti suatu kegiatan guru dalam proses belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan murid, sehingga situasi belajar mengajar murid senantiasa aktif dan terfokus pada mata pelajaran yang disampaikan. Keterampilan ini meliputi: variasi dalam cara mengajar guru, variasi dalam penggunaan media dan metode belajar, serta variasi pola interaksi guru dan murid.⁴⁷

Dengan keterampilan mengadakan variasi dalam proses belajar mengajar ini, memungkinkan untuk membangkitkan gairah belajar, sehingga akan ditemukan suasana belajar yang hidup artinya guru dan murid saling berinteraksi, tidak ada rasa kejenuhan dalam belajar. Dengan keadaan demikian, pemahaman siswa mudah tercapai bahkan akan menemukan suatu keberhasilan belajar yang diinginkan.

⁴⁷ Moh. Uzer usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya , 1990), h. 84-88

C. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa

Sebagaimana telah dijelaskan dalam bukunya “Revolusi pendidikan di Indonesia bahwa Edutainment berasal dari kata “education (pendidikan)” dan entertainment (hiburan). Jadi edutainment dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminology, edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role-play*), dan demonstrasi. Tetapi dapat juga dengan rasa senang- senang dan mereka menikmatinya.⁴⁸

Pembelajaran yang membebaskan, menurut konsep Paulo Freire, adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apapun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif.⁴⁹ Supaya pembelajaran enjoy dan menyenangkan serta siswa tidak merasa tertekan dan bebas bergerak, maka pembelajaran harus di desain

⁴⁸ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Indonesia : Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2005), hal 31

⁴⁹Imam Musbukin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), hal 15

sedemikian rupa, dengan menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan tidak membelenggu siswa, serta bebas dari tekanan dan jauh dari kebosanan atau kejenuhan.⁵⁰

Menurut Menurut W.J.S Poerwodarminto, pemahaman berasal dari kata “paham” yang artinya mengerti tentang suatu hal. Sedangkan pemahaman siswa adalah proses, perbuatan, cara memahami sesuatu.⁵¹ Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi siswa yang belajar. memahami maksudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. *Comprehension* atau pemahaman, memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Tanpa itu, skill pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna.⁵²

Pencapaian pemahaman siswa dapat dilihat pada waktu proses belajar mengajar. Sebagaimana kegiatan- kegiatan lainnya, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang menentukan proses tercapainya pembelajaran terutama tingkat pemahaman. Pemahaman adalah kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai

⁵⁰ Ahmad Sapari, *Pendidikan dan Sensitivitas Guru yang Kreatif (PAKEM)*, (Didatika, senin 8 Desember, 2003), hal 3

⁵¹ W. J. S. Poerwodarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Depdikbud: Balai Pustaka, 1989) h. 468

⁵² Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo 2006), h. 43

tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah- ranah yang terkandung dalam tujuan yang diklasifikasikan menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.⁵³

Peserta didik adalah makhluk yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan menurut fitrah masing- masing. Mereka memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal kemampuan fitrahnya.⁵⁴ Pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada penekanan yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung.

Dalam *humanizing the classroom*, manusia diberi kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai dengan kodratnya secara bebas dan merdeka, tetapi harus disadari bahwa itu bukan kebebasan yang tanpa batas, melainkan kebebasan yang terbatas. Kebebasan tersebut juga diberikan kepada para siswa dalam berpikir. Sebaiknya, pendidik jangan terlalu memaksa para siswa untuk mengikuti kemauan atau buah pikiran orang lain. Biarkanlah siswa menjadi manusia di ruang kelasnya dengan tidak berperilaku otoriter, angkuh, dan tidak setara dihadapannya.

⁵³ Drs. Dimiyati dan Drs. Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* , (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), 201

⁵⁴Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hal 44

Pada pembelajaran *active learning* yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antarsiswa maupun antara siswa dengan dengan pengajar. Suatu pembelajaran aktif cenderung membuat siswa lebih mengingat mata pelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, pembelajaran aktif merupakan alternatif yang harus diperhatikan, jika menginginkan perbaikan kualitas kelulusan. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antarsiswa maupun antar siswa dengan pengajar. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungannya.

Dalam penelitian disekolah peneliti menggunakan beberapa metode yakni:

- Metode Ceramah

adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini senantiasa bagus bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering

digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru atau pun siswa.

- Metode Diskusi

adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen, 1998). Karena itu, diskusi bukanlah debat yang bersifat mengadu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama. Selama ini banyak guru yang merasa keberatan untuk menggunakan metode diskusi dalam proses pembelajaran.

- Metode Demonstrasi

merupakan metode yang sangat efektif, sebab membantu siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar. Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekadar tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstrasi peran siswa

hanya sekedar memerhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran lebih konkret.

Pada *Accelerated Learning* berusaha melakukan perubahan yang bersifat sistematis, bukan sekedar mekanis. *Accelerated Learning* adalah cara belajar alamiah yang akarnya telah tertanam sejak zaman kuno dan telah dipraktekkan oleh setiap anak yang dilahirkan. Konsep yang diciptakan oleh Dave Meier, yang ia tuangkan dalam bukunya *The Accelerated Learning Handbook*. Ia menyarankan kepada guru atau pendidik agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan SAVI, yakni Somatic, Auditori, Visual, dan Intelektual. Bobbi DePorte menganggap bahwa memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, melalui upaya yang normal dan dibarengi dengan kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur- unsur yang sekilas tampak tidak mempunyai persamaan, misalnya: hiburan, permainan, warna, cara berfikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.⁵⁵

Quantum learning mengasumsikan bahwa siswa akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya, jika ia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu. Dengan metode belajar yang tepat, ia bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu

⁵⁵ Ir. Agus Nggermanto, *Quantum Question, Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, SQ, Yang Harmonis*, (Bandung: Nuansa, 2001), hal. 55

konsep dasar dari 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. Dengan demikian, sudah jelas bahwa *quantum learning* merupakan salah satu bentuk transformasi dari prinsip *edutainment*. *Quantum learning* adalah seperangkat falsafah dan metode belajar yang efektif untuk semua tipe orang dan segala usia yang menghasilkan semacam kemampuan atau kompetensi yang berlipat ganda. Filosofi dari *quantum learning* adalah agar pembelajaran menjadi efektif, sehingga kondisi belajarnya harus menyenangkan. Dengan kondisi yang menyenangkan, siswa akan dapat melakukan aktifitas belajarnya dengan baik.

Dalam *quantum teaching*, juga menyertakan segala kaitan antara interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Quantum teaching berusaha mengubah suasana yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira, dengan memadukan potensi fisik, psikis dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral. Dalam praktek *quantum teaching* bersandar pada asas utama yaitu bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka. Maksudnya, bila kita membaca asas tersebut, akan mengingatkan kita pada pentingnya memasuki dunia para siswa sebagai langkah pertama. Tindakan seperti ini akan memberi izin kepada guru untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan siswa menuju perjalanan dan ilmu pengetahuan yang

luas, yaitu dengan mengaitkan apa yang guru ajarkan dengan sebuah peristiwa, pikiran, dan perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, sosial, musik, seni, rekreasi, atau akademis. Setelah kaitan itu terbentuk, guru dapat membawa siswa ke dalam dunia guru dan memberi pemahaman mengenai isi dunia itu. Dengan demikian, *quantum teaching* 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 dengan sebaik-baiknya, sehingga mencapai harmoni (*Diorkestrasi*).⁵⁶

Dari uraian-uraian diatas, menyatakan bahwa model pembelajaran *edutainment* merupakan model pembelajaran yang tepat yang bisa memberi pemahaman pada siswa dalam mata pelajaran PAI, karena memberikan ruang gerak kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat mengembangkan daya kreatifitas.

Berdasarkan penalaran penulis diatas, maka dapat disimpulkan sementara bahwa model pembelajaran *edutainment* berpengaruh terhadap pemahaman siswa.

⁵⁶ Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning; Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Kaifa, 2000), hal 6

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam rancangan penelitian ini dijelaskan tentang jenis penelitian yang dilaksanakan ditinjau dari segi tujuan dan sifatnya. Dilihat dari judul penelitian yang penulis teliti yaitu Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya. Penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dilihat dari permasalahannya maka penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti disini adalah jenis penelitian kuantitatif korelasi sebab akibat atau penelitian pengaruh yaitu keadaan pertama diperkirakan menjadi penyebab kedua.¹

B. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Data yang dalam penelitian ini terdiri dari dua data yaitu:

- a) Data Kualitatif yaitu data yang tidak bisa diukur atau dinilai dengan angka langsung.² Data yang termasuk kategori ini adalah gambaran umum obyek penelitian mencakup: sejarah berdirinya, letak geografis,

¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal 31

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal 104

profil sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru dan karyawan, keadaan siswa- siswi, dan keadaan sarana prasarana.

- b) Data Kuantitatif adalah data yang dapat diselidiki secara langsung dan dapat dihitung.³ Data ini digunakan untuk mengetahui hasil angket dan hasil tes tentang pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap pemahaman siswa.

Sumber data adalah subjek dari mana data- data tersebut dapat diperoleh.⁴ Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data adalah:

- Siswa- siswi SMPN 13 Surabaya menjadi sumber data tentang penggunaan model pembelajaran Edutainment terhadap pemahaman siswa.
- Guru sebagai sumber data tentang penggunaan model pembelajaran Edutainment terhadap pemahaman siswa.
- Karyawan- karyawan SMPN 13 Surabaya, dokumen sebagai sumber data tentang gambaran umum objek penelitian.

C. Teknik Penentuan Subjek Penelitian

a. Populasi

³ Ibid..., 66

⁴ Mardalis, *Metode Pendidikan Suatu Pendekatan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal 53

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian untuk dijadikan sumber data. Populasi menurut Suharsimi Arikunto adalah keseluruhan objek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII (i) di SMPN 13 Surabaya yang berjumlah total 335 siswa.

b. Sampel dan Teknik Sampel

Sampel adalah sebagian objek yang diteliti dengan tujuan untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi yang dianggap sudah mewakili dari seluruh.⁵

Mengingat luasnya subyek penelitian (populasi) dalam penelitian ini, maka dengan pertimbangan keterbatasan dana, waktu, dan tenaga penulis memilih penelitian sampel. Agar sampel benar-benar menggambarkan populasi, maka penulis menggunakan cara simple random sampling, dikatakan demikian karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Pengambilan sampel acak sederhana dapat dilakukan dengan cara undian, memilih bilangan dari daftar bilangan secara acak.⁶ Jadi sampel keseluruhan 40 siswa, 12 % dari jumlah populasi. Dasar pengambilan sampel adalah sebagaimana yang dikemukakan Suharsimi Arikunto mengatakan

⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Penelitian Suatu Pendekatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal 130

⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal 64

apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subyeknya besar (lebih dari 100) dapat diambil sampel antara 10- 15%, 25% atau lebih.⁷

D. Teknik Instrument dan Pengumpulan Data

Teknik dalam instrument pengumpulan data observasi, interview, angket, dokument.

1. Teknik Observasi

Adalah metode pengumpulan data dengan jalan mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian.⁸ Observasi langsung dilakukan terhadap obyek tempat berlangsungnya suatu peristiwa, sehingga yang melakukan observasi bersama obyek yang diteliti.

Adapun penelitian ini, observasi langsung digunakan untuk mendapatkan data tentang pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam dengan model pembelajaran *edutainment*.

2. Teknik Wawancara

Yaitu mengadakan wawancara langsung dengan orang yang memberikan keterangan kepada si peneliti. Atau metode pengumpulan data

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hal 134

⁸ Margono, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal 158

dengan tanya jawab yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan.⁹

Metode wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi yang berkenaan dengan tanggapan, pendapat, perasaan, harapan, atau mendapatkan informasi. Dalam penelitian ini tehnik wawancara digunakan untuk mendapatkan data tentang model pembelajaran *edutainment* kepada guru Pendidikan Agama Islam.

3. Dokumentasi

Adalah metode dalam pengumpulan data dengan mencatat dokumen-dokumen atau catatan-catatan. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis.¹⁰

Dalam penelitian ini metode dokumentasi akan digunakan mendapatkan data yang berkenaan dengan sejarah berdirinya sekolah, letak geografis, visi dan misi sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, dan lain-lainnya yang berhubungan dengan obyek penelitian.

4. Tehnik Angket

Adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang efisien

⁹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1991), 136

¹⁰ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Sosial*

bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.¹¹

Dalam penelitian ini instrument yang dipakai berupa angket yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran PAI yang bertujuan untuk mengetahui respon atau komentar siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *edutainment*. Yang mana di dalam angket terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh responden tersebut sesuai pendapat dan keyakinan masing-masing. Setiap responden mempunyai alternatif jawaban untuk menjawab setiap pertanyaan angket yaitu:

1. Sangat sering
 2. sering
 3. Kadang- kadang
 4. Jarang
 5. Tidak pernah
5. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan, latihan atau alat yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, kemampuan atau bakat yang

¹¹ sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008),

dimiliki oleh peserta didik atau kelompok.¹² Dengan tes ini peneliti mengukur pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAI yang diajarkan.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pre-tes kepada peserta didik berupa pertanyaan multiple choice dan essay. Pre-tes ini dilakukan sebelum guru menjelaskan materi yang diajarkan atau sebelum diterapkannya model pembelajaran *edutainment*. Sedangkan untuk post-tes dilakukan setelah diterapkannya model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran PAI. Post-test ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran PAI.

E. Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk mengkaji data dalam kaitannya dengan pengujian hipotesis penelitian, yaitu untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang diajukan.

Data- data yang sudah ada atau terkumpul sebelum dianalisis terlebih dahulu dilakukan pengolahan data untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran Edutainment terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 13 Surabaya. Sesuai dengan jenis data pada variabel tersebut, maka penulis menggunakan teknik analisis sebagai berikut:

¹² Suharsimi Arikunto, *op. cit.*, h. 131

1. Teknik analisis prosentase

Semua data-data yang berhasil dikumpulkan dari sumber-sumber penelitian akan dibahas oleh penulis dengan menggunakan metode deskriptif analisa, yaitu menjelaskan data - data yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan prosentase atau biasa disebut frekuensi relatif.

Teknik ini untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 dan 2 untuk memperoleh frekuensi relatif, digunakan rumus

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = Number of chases (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P = Angket prosentase.¹³

Kemudian dari analisa prosentase tersebut penulis menyimpulkan dengan mencari rata- rata dari hasil prosentase dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum xy}{N}$$

Keterangan:

M = Mean atau rata- rata

¹³ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), 40-

Σx = Jumlah dari skor- skor yang ada

N = Banyaknya skor yang ada

Dan untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan prosentase :

85% - 100% : Tergolong sangat baik

75% - 85% : Tergolong cukup baik

40% - 55% : Tergolong kurang baik

< 40% : Tergolong tidak baik

Adapun untuk memberikan nilai pada angket penulis memberikan ketentuan sebagai berikut:

1. Untuk kategori jawaban A = skor 5
2. Untuk kategori jawaban B = skor 4
3. Untuk kategori jawaban C = skor 3
4. Untuk kategori jawaban D = skor 2
5. Untuk kategori jawaban E = skor 1

2. Tehnik Analisis Product Moment

Untuk menjawab rumusan masalah nomer 3 yaitu untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran

Edutainment terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 13 Surabaya. Untuk itu penulis menggunakan rumus product moment, yaitu:

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

Keterangan :

r_{xy} : Angka indeks korelasi “r” *product moment*

N : Jumlah responden

$\sum x$: Jumlah seluruh skor x

$\sum y$: Jumlah seluruh skor y

$\sum xy$: Jumlah hasil perkalian antara skor

Sedangkan untuk mengukur tinggi rendahnya atau besar kecilnya pengaruh antara variabel x dan y maka penulis menggunakan korelasi yang diperoleh atau nilai “r” sebagai berikut:

Interpretasi “r” Product Moment

Besarnya nilai “r”	Keterangan
Product Moment	
(r_{xy})	

0,00 – 0,20	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sangat rendah, korelasi ini diabaikan (dianggap tidak ada korelasi)
0,20 – 0,40	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi rendah
0,40 – 0,70	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi sedang
0,70 – 0,90	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,90 – 1,00	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi sangat tinggi

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. DESKRIPSI DATA

1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 13 Surabaya

SMP Negeri 13 Surabaya merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terletak di kecamatan Wonocolo tepatnya di Jl. Jemursari no. 11 Surabaya. SMPN 13 Surabaya ini tepatnya berdiri pada tahun 1977, dimana pada awal berdirinya, gedungnya masih bergabung dengan SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya dan pada waktu itu gurunya baru tujuh orang dan siswanya baru 20 orang. Semua siswa masuk sore, baru pada tahun 1978 SMPN 13 Surabaya mempunyai gedung sendiri yakni yang sekarang terletak di Jl. Jemur Sari II Surabaya yang merupakan proyek dari departemen pendidikan dan kebudayaan (sekarang departemen nasional) dan sebagai pelaksanaanya kanwil.

Selama perkembangannya SMP 13 Surabaya mengalami beberapa pergantian Kepala Sekolah yakni sebagai berikut:

- | | |
|-------------------------|-------------|
| 1. Ahyat Suyanto, BA | 1977 - 1980 |
| 2. Toni Subiyanti, BA | 1980 - 1982 |
| 3. Muna' im Behk | 1982 - 1983 |
| 4. A. Ngurah Made S, BA | 1983 - 1987 |
| 5. Suprpto | 1987 - 1994 |
| 6. Mulyaningsih | 1994 - 1996 |

7. Sumargo, BA		1996 - 2000
8. Drs. Zainal Abidin, M. M		2000 - 2002
9. Drs. Astari, M. Si, M. M		2002 - 2004
10. Drs. Sumargo	69	2003 - 2005
11. Astari		2005 - 2008
12. Drs. H. Suwito, M. Pd		2009 - 2011
13. Dra. Lasminingsih, M. Pd		2011- Sampai Sekarang

2. Letak Geografis

SMP Negeri 13 Surabaya mempunyai tempat yang cukup strategis yakni terletak di tengah perumahan, dimana hal ini akan mempermudah SMPN 13 Surabaya mengembangkan diri. Untuk lebih jekasnya letaknya yakni sebagai berikut:

- Sebelah utara adalah kompleks perumahan Pertamina
- Sebelah selatan adalah komplek perumahan Jemursari
- Sebelah barat adalah gedung kecamatan Wonocolo
- Sebelah timur adalah kompleks perumahan Jemursari

3. Profil SMP Negeri 13 Surabaya

Nama Sekolah	: SMP NEGERI 13 SURABAYA
No. Statistik Sekolah	: 201 056 012 013
Tipe Sekolah	: A/A1/A2/B/B1/B2/C/C1/C2

Alamat Sekolah : JL JEMURSARI II
 Kecamatan : Wonocolo
 Kabupaten/Kota : Surabaya
 Propinsi : Jawa Timur
 Telepon/HP/Fax : (031) 8412412, 8472914
 Status Sekolah : Negeri/~~Swasta~~ (coret yang tidak perlu)
 Nilai Akreditasi Sekolah : A

4. Visi dan Misi SMPN 13 Surabaya

Visi

“UNGGUL DALAM PRESTASI BERDASARKAN IMAN DAN TAQWA”

Misi

1. Mewujudkan pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan
2. Mewujudkan pengembangan sumber daya manusia pendidikan
3. Mewujudkan pengembangan proses pembelajaran yang efektif
4. Mewujudkan pengembangan sarana dan prasarana pendidikan

5. Keadaan Guru dan Karyawan SMPN 13 Surabaya

a. Keadaan guru SMPN 13 Surabaya

Tabel. 4. 1

Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin, dan Jumlah

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		GT/PNS		GTT/Guru Bantu		
		L	P	L	P	
1.	S3/S2	2	3	-	-	5
2.	S1	13	31	3		47
3.	D-4	-	-	-	-	-
4.	D3/Sarmud	1	2	-	-	3
5.	D2	-	1	-	-	1
6.	D1	1	-	-	-	1
7.	SMA/ sederajat	-	-	-	-	-
Jumlah		17	37	3	-	57

Tabel. 4. 2

Jumlah guru dengan tugas mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikan (keahlian)

No.	Guru	Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan yang TIDAK sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah
		D1/D2	D3/ Sarmud	S1/D4	S2/S3	D1/D2	D3/ Sarmud	S1/D4	S2/S3	
1.	IPA	-		8	-	-	-	-	-	10
2.	Matematika	-	-	6	-	-	-	-	-	8
3.	Bahasa Indonesia	-	-	8	1	-	-	-	-	9

4.	Bahasa Inggris	-	-	5	-	-	-	-	-	5
5.	Pendidikan Agama	-	-	2	-	-	-	-	-	2
6.	IPS	-	-	6	1	-	-	-	-	7
7.	Penjasorkes	-	-	3	-	-	-	-	-	3
8.	Seni Budaya	-	-	1	1	-	-	-	-	2
9.	PKn	-	-	7	1	-	-	-	-	8
10.	TIK/Keterampilan	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11.	BK	-	-	3	-	-	-	-	-	1
12.	Lainnya:									
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Pembukuan	-	-	-	-	-	-	1	-	-
	Bahasa Daerah									
	Jumlah	-	-	42	-	1	-	-	-	1

Tabel. 4. 3

Pengembangan kompetensi/profesionalisme guru

No	Jenis Pengembangan Kompetensi	Jumlah Guru yang telah mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi/profesionalisme		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Penataran KBK/KTSP	15	38	53
3.	Penataran Metode Pembelajaran (termasuk CTL)		1	1
4.	Penataran PTK	1	3	4

5.	Penataran Karya Tulis Ilmiah	-	-	-
6.	Sertifikasi Profesi/Kompetensi	2	3	5 *)
7.	Penataran PTBK	1	2	3
8.	Penataran lainnya:	-	-	-

b. Keadaan Tenaga Pendukung SMPN 13 Surabaya

Tabel 4. 4

Tenaga Kependidikan : Tenaga Pendukung

No.	Tenaga pendukung	Jumlah tenaga pendukung dan kualifikasi pendidikannya						Jumlah tenaga pendukung Berdasarkan Status dan Jenis Kelamin				Jumlah
		≤ SMP	SMA	D1	D2	D3	S1	PNS		Honorer		
								L	P	L	P	
1.	Tata Usaha	2	5	-	1	-	1	2	2	-	4	8
2.	Perpustakaan	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1	1
3.	Laboran lab. IPA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.	Teknisi lab. Komputer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5.	Laboran lab. Bahasa	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.	PTD (Pend Tek. Dasar)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7.	Kantin	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8.	Penjaga Sekolah	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9.	Tukang Kebun	-	2	-	-	-	-	-	-	2	-	2
10.	Keamanan	1	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1

11.	Lainnya:											
	Jumlah	3	7	-	1	1	-	2	2	3	5	12

6. Keadaan siswa- siswi SMPN 13 surabaya

Tabel 4. 5

Data Siswa 4 (empat tahun terakhir):

Th. Pelajaran	Jml Pendaftar (Cln Siswa Baru)	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah (Kls. VII + VIII + IX)	
		Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Siswa	Rombel
2007/2008	1400	318	8	319	8	268	7	904	23
2008/2009	1300	317	8	320	8	328	8	968	24
2009/2010	1250	237	6	319	8	321	8	877	22
2010/2011	1015	271	7	242	6	321	8	834	21
2011/2012	1292	335	10	258	10	227	9	825	29

7. Keadaan Sarana Prasarana

Tabel 4. 6

Data Ruang Belajar (Kelas)

Kondisi	Jumlah dan ukuran				Jml. ruang lainnya yg digunakan untuk R. Kelas (e)	Jumlah ruang u. R. Kelas (f)=(d+e)
	Ukuran 7x9 m ² (a)	Ukuran > 63m ² (b)	Ukuran < 63 m ² (c)	Jumlah (d) =(a+b+c)		
Baik	15	-	1	16 ruang, yaitu:	16
Rsk ringan		-	-	-		
Rsk sedang	1	-	-	-		
Rsk Berat	-	-	-	-		
Rsk Total	-	-	-	-		

Keterangan kondisi:

Baik	Kerusakan < 15%
Rusak ringan	15% - < 30%
Rusak sedang	30% - < 45%
Rusak berat	45% - 65%
Rusak total	>65%

Tabel. 4. 7

Data Ruang Belajar Lainnya

Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi*)	Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi
1. Perpustakaan	1	12x17	R.Ringan	6. Lab. Bahasa	1	7x8	Baik
2. Lab. IPA	1	12x17	R.Ringan	7. Lab. Komputer	1	7x8	Baik
3. Ketrampilan	1	6x6	R.Ringan	8. PTD	-		

4. Multimedia	-	-		9. Serbaguna/aula	1	11x20	R.sedang
5. Kesenian	-	-		10.			

Tabel. 4. 8
Data Ruang Kantor

Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi*)
1.Kepala Sekolah	1	4x5,5	Baik
2.Wakil Kepala Sekolah	1	7x5	Baik
3. Guru	1	7x12	Baik
4. Tata Usaha	1	5x7	Baik
5. Tamu	-	-	

B. Penyajian Data dan Analisis Data

1. Data Tentang model pembelajaran *Edutainment*

Dalam penyajian data ini akan dijelaskan lebih jelas tentang upaya yang dilakukan oleh para siswa dalam kaitannya dengan model pembelajaran *edutainment* yang biasa digunakan dalam memotivasi belajar siswa dalam kehidupan sehari- hari.

Dalam upaya mengungkapkan berbagai pemahaman siswa yang berhubungan dengan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa. Penulis memberikan pre tes dan post tes.

Langkah- langkah Model Pembelajaran *Edutainment*:

1. Guru memulai dengan mengucapkan salam
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari- hari
4. Guru menjelaskan langkah- langkah model pembelajaran *edutainment*
5. Guru menjelaskan materi tentang iman kepada malaikat dengan topik iman kepada malaikat dan membedakan tugas- tugas malaikat
6. Guru membagi siswa untuk membentuk kelompok
7. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mencocokkan nama dan tugas malaikat yang sesuai
8. Setiap perwakilan kelompok mendemonstrasikan hasil diskusi
9. Guru memberikan ice breaking berupa kuis
10. Guru memberikan reward bagi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran
11. Memberikan post tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disampaikan

12. Menjelaskan kesimpulan bersama- sama antara siswa dan guru

Dalam bahasan ini penulis sajikan angket yang telah ditempuh penulis ialah dengan menyebarkan angket kepada responden sebanyak 40 siswa yakni siswa kelas VII (i) sebagai sampel penelitian ini. Setelah angket disebarkan dan dijawab oleh responden, maka pada tahap berikutnya adalah penarikan angket dan kemudian diadakan penelitian dari masing- masing alternatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Untuk jawaban A = 5 skor

Untuk jawaban B = 4 skor

Untuk jawaban C = 3 skor

Untuk jawaban D = 2 skor

Untuk jawana E = 1 skor

Untuk lebih jelasnya penulis sajikan data hasil angket yang telah penulis sebarakan kepada 40 responden (siswa). Adapun hasil angket dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 9
Tabel Hasil Angket Model Pembelajaran *Edutainment*

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	2	2	3	4	3	4	3
4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3
5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	4
4	5	3	5	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4

3	4	3	4	3	2	2	2	4	3	4	3	2	3	4	3	3
4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4
4	3	4	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	4	3	3	
4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	2	3	4	3	4
5	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	3	2	3	4	3
5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4
4	4	5	5	4	4	3	4	4	3	4	5	3	4	4	3	4
4	5	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4
4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4
5	4	4	5	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3
4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	2	3	4	2	4
4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4
4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	3	3	2	4	3	5
4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	4	3	4
4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4
4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	2	3	3	3
4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3
5	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3
4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3
5	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4
5	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4
5	4	4	5	3	4	4	4	3	4	5	3	4	3	4	4	4
4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	4	2	3	4	3	3
5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	2	3	4	3	4
4	4	4	2	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4
4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4
4	5	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4
3	4	4	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4
4	5	5	5	4	5	3	3	5	3	5	4	4	3	5	3	5
4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4
4	5	4	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	4	4	4	4
4	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4

Tabel 4. 10

Data tentang perolehan skor untuk variabel X

No	X	No	X
1	62	21	70
2	65	22	70
3	71	23	66
4	70	24	70
5	62	25	69
6	64	26	78
7	62	27	65
8	78	28	82
9	69	29	68
10	75	30	72
11	80	31	75
12	80	32	80
13	75	33	66
14	72	34	84
15	67	35	69
16	69	36	68
17	71	37	63
18	76	38	65
19	62	39	63
20	60	40	74
		X	2807

Setelah kita mengetahui jumlah keseluruhan yang diperoleh dari variabel X maka kita masukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{2807}{40} \\ &= 70.175 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat dideskripsikan bahwa model pembelajaran edutainment adalah tergolong cukup setelah mean (M_x) diketahui dengan interpretasi nilai.

$$\begin{aligned} \text{Interval nilai mean} &= \frac{\text{nilai mean terbesar} - \text{nilai mean terkecil}}{5} + 1 \\ &= \frac{85 - 60}{5} + 1 \\ &= 6 \end{aligned}$$

2. Data Tentang Pemahaman Siswa

Tabel 4. 11

Tabel Hasil Pemahaman Siswa

Nilai Pre Test dan Post Test

No	Nama	Skor	
		<i>Pre- Test</i>	<i>Post- Test</i>
1	AHRIMA	60	70

2	AINUN NAJIB	60	70
3	ALAN RIZKY AR- RASYID	65	75
4	ALFIAN FIRMANSYAH	65	70
5	ANGGRAINI A	50	60
6	ASRI NATASYA AYU S	60	70
7	DEA RUFIQUR R	60	70
8	DYA AYU RAMA D	60	70
9	FATMAWATI	60	70
10	HASYA ALIFFIA	65	75
11	HAULA ERIDA R	65	80
12	INDRAWAN PUTRA S	70	75
13	LIDYA MAHARANI YUNIA	65	75
14	AINUR ROFIQ ARDIANSYAH	65	80
15	EFRIANSYAH MAY RIZKY	60	70
16	FAISAL BASYRI	55	65
17	RINALDY SAFIR	60	60
18	MARISSA IZMI PRAMESTI	60	65
19	MARSYA ATHAYA S	60	65
20	MAS NURUL MUFIDAH	55	70
21	NAZWAR FAHRULIN A	60	70
22	NOVITA SARI B. R S	65	75
23	NUR LAILY Q	60	70
24	PUTERI AYU WIDYA Y	70	75
25	RAFFI	70	80
26	RENO ARDIANSYAH	60	70
27	RONI MAULUDANI	65	75
28	SATRIA YUSUF KURNIAWAN	70	80

29	SHELLY ARISDA	60	65
30	SILMI KHASAISH FILLAH	65	65
31	SONURA ANDINI R	65	70
32	SITI HARISA NURIL HASBY	70	80
33	YUNUTA NUR FADILA	65	70
34	ZAINUL ARIFIN	75	80
35	VRA WIENDY FADHILA	60	65
36	WILLYADEN D	65	70
37	TIKA AYU NURFITRIA	60	65
38	VERRA RAHMAWARDANI	60	70
39	YOGA VIRMANSYAH	60	70
40	WAHYU SEPTIANI ALINDAH	65	75
Jumlah (ΣX)		2510	2845
Rata- rata (Mean)		62.75	71.125

Setelah kita ketahui jumlah keseluruhan yang diperoleh dari variabel y maka kita masukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 My &= \frac{\Sigma y}{N} \\
 &= \frac{2845}{40} \\
 &= 71.125
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat dideskripsikan bahwa pemahaman siswa tergolong cukup setelah mean (My) diketahui dengan interpretasi nilai

$$\text{Interval nilai mean} = \frac{\text{nilai mean terbesar} - \text{nilai mean terkecil}}{2} + 1$$

5

$$= \frac{80 - 60}{5} + 1$$

$$= 5$$

3. Tabulasi Data Pengaruh Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Tabel 4. 12

Guru selalu memberi kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi PAI

No	Jawaban Responden	F	P
1	a. Sangat sering	9	22,5%
	b. Sering	28	70%
	c. Kadang- kadang	3	7,5%
	d. Jarang	-	-
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 70% guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi PAI

Tabel 4. 13

Guru memperlakukan siswanya sesuai dengan kodratnya dikelas

No	Jawaban Responden	F	P
2	a. Sangat sering	9	22,5%
	b. Sering	29	72,5%
	c. Kadang- kadang	2	5%
	d. Jarang	-	-
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 72,5% guru memperlakukan siswanya sesuai dengan kodratnya dikelas

Tabel 4. 14

Siswa mempunyai semangat dalam mengikuti pelajaran PAI dengan menggunakan aktif learning

No	Jawaban Responden	F	P
3	a. Sangat sering	10	25%
	b. Sering	22	55%

	c. Kadang- kadang	8	20%
	d. Jarang	-	-
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 55% siswa mempunyai semangat dalam mengikuti pelajaran PAI dengan menggunakan aktif learning

Tabel 4. 15

Siswa memahami materi PAI melalui model pembelajaran aktif learning

No	Jawaban Responden	F	P
4	a. Sangat sering	4	10%
	b. Sering	28	70%
	c. Kadang- kadang	8	20%
	d. Jarang	-	-
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 70% siswa memahami materi PAI melalui model pembelajaran aktif learning

Tabel 4. 16

Siswa aktif bertanya setelah menggunakan aktif learning

No	Jawaban Responden	F	P
5	a. Sangat sering	9	22,5%
	b. Sering	18	45%
	c. Kadang- kadang	10	25%
	d. Jarang	3	7,5%
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 22,5% siswa aktif bertanya setelah menggunakan aktif learning

Tabel 4. 17

Siswa senang menjelaskan kembali materi PAI yang diberikan guru

No	Jawaban Responden	F	P
----	-------------------	---	---

6	a. Sangat sering	-	-
	b. Sering	16	40%
	c. Kadang- kadang	20	50%
	d. Jarang	4	10%
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 50% siswa senang menjelaskan kembali materi PAI yang diberikan guru

Tabel 4. 18

Siswa memberi pendapat tentang materi PAI yang disampaikan

No	Jawaban Responden	F	P
7	a. Sangat sering	1	2,5%
	b. Sering	18	45%
	c. Kadang- kadang	17	42,5%
	d. Jarang	4	10%
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 42,5% siswa memberi pendapat tentang materi PAI yang disampaikan

Tabel. 4 19

Siswa selalu membahas materi yang telah disajikan dengan sesama teman

No	Jawaban Responden	F	P
8	a. Sangat sering	-	-
	b. Sering	12	30%
	c. Kadang- kadang	25	62,5%
	d. Jarang	3	7,5

	e. Tidak pernah	-	-
--	-----------------	---	---

Dari tabel diatas bahwa 62,5% siswa selalu membahas materi yang telah disajikan dengan sesama teman

Tabel 4. 20

Dengan belajar kelompok siswa cenderung lebih mengerti

No	Jawaban Responden	F	P
9	a. Sangat sering	-	-
	b. Sering	18	45%
	c. Kadang- kadang	20	50%
	d. Jarang	2	5%
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 50% dengan belajar kelompok siswa cenderung lebih mengerti

Tabel 4. 21

Dalam pembelajaran PAI siswa sering mempraktekkan sesuai dengan materinya

No	Jawaban Responden	F	P
----	-------------------	---	---

10	a. Sangat sering	-	-
	b. Sering	13	32,5%
	c. Kadang- kadang	24	60%
	d. Jarang	3	7,5%
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 60% dalam pembelajaran siswa sering mempraktekkan sesuai dengan materinya

Tabel 4. 22

Siswa memanfaatkan bakat agama yang dibutuhkan sekolah

No	Jawaban Responden	F	P
11	a. Sangat sering	-	-
	b. Sering	10	25%
	c. Kadang- kadang	21	52,5%
	d. Jarang	9	22,5%
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 25,5% memiliki bakat keagamaan yang dibutuhkan sekolah

Tabel 4.23

Siswa mencari sumber materi sendiri selain menggunakan buku pedoman PAI

No	Jawaban Responden	F	P
12	a. Sangat sering	4	10%
	b. Sering	17	42,5%
	c. Kadang- kadang	12	30%
	d. Jarang	7	17,5%
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 42,5% siswa mencari sumber materi sendiri selain menggunakan buku pedoman PAI

Tabel 4. 24

Siswa sering berdiskusi tentang materi PAI yang disajikan

No	Jawaban Responden	F	P
13	a. Sangat sering	2	5%
	b. Sering	17	42,5%
	c. Kadang- kadang	16	40%
	d. Jarang	5	12,5%

	e. Tidak pernah	-	-
--	-----------------	---	---

Dari tabel diatas bahwa 42,5% siswa sering berdiskusi tentang materi PAI yang disajikan

Tabel 4. 25

Siswa mempergunakan waktu luang dengan belajar bersama teman

No	Jawaban Responden	F	P
14	a. Sangat sering	-	-
	b. Sering	3	7,5%
	c. Kadang- kadang	23	57,5%
	d. Jarang	14	35%
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 57,5% siswa mempergunakan waktu luang dengan belajar bersama teman

Tabel 4. 26

Ketika pelajaran PAI, tercipta keadaan yang kondusif didalam kelas

No	Jawaban Responden	F	P
15	a. Sangat sering	-	-

	b. Sering	8	20%
	c. Kadang- kadang	25	62,5%
	d. Jarang	7	17,5%
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 62,5% ketika pelajaran PAI tercipta keadaan yang kondusif didalam

Tabel 4. 27

Siswa merasa komunikatif dengan guru agama saat pelajaran berlangsung

No	Jawaban Responden	F	P
16	a. Sangat sering	3	7,5%
	b. Sering	23	57,5%
	c. Kadang- kadang	14	35%
	d. Jarang	-	-
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 57,5% siswa merasa komunikatif dengan guru agama saat pelajaran berlangsung

Tabel 4. 28

Guru memberikan reward bagi siswa yang aktif

No	Jawaban Responden	F	P
17	a. Sangat sering	-	-
	b. Sering	9	22,5%
	c. Kadang- kadang	29	72,5%
	d. Jarang	2	5%
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 72,5% guru memberikan reward bagi siswa yang aktif

Tabel 4. 29

Dalam pembelajaran siswa selalu mendengarkan penjelasan yang diberikan guru PAI

No	Jawaban Responden	F	P
18	a. Sangat sering	3	7,5%
	b. Sering	23	57,5%

	c. Kadang- kadang	14	35%
	d. Jarang	-	-
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 57,5% siswa dalam pembelajaran selalu mendengarkan penjelasan yang diberikan guru

Tabel 4. 30

Siswa mempunyai cara tersendiri untuk memahami pelajaran yang disampaikan

No	Jawaban Responden	F	P
19	a. Sangat sering	2	5%
	b. Sering	11	27,5%
	c. Kadang- kadang	20	50%
	d. Jarang	7	17,5%
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 50% siswa mempunyai cara tersendiri untuk memahami pelajaran yang disampaikan

Tabel 4. 31

Siswa paham atas penjelasan yang diberikan oleh guru PAI

No	Jawaban Responden	F	P
20	a. Sangat sering	1	2,5%
	b. Sering	25	62,5%
	c. Kadang- kadang	14	35%
	d. Jarang	-	-
	e. Tidak pernah	-	-

Dari tabel diatas bahwa 62,5% siswa paham atas penjelasan yang diberikan guru

Setelah penyajian data dan analisis data tersusun, baik penyajian data tentang model pembelajaran *edutainment* (variabel x) dan penyajian data dan analisis tentang pemahaman siswa (variabel y), maka langkah selanjutnya adalah menganalisa data. Analisa ini dimaksudkan untuk menganalisa tentang pengaruh variabel X – Y .

Dalam hal ini penulis menggunakan rumus analisa product moment. Adapun rumus tersebut sebagai berikut:

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

Adapun langkah yang diambil untuk menghitung angka indeks r_{xy} adalah sebagai berikut:

1. Menghitung jumlah responden
2. Menghitung skor variabel (X) diperoleh (sigma X)
3. Menghitung skor variabel (Y) diperoleh (sigma Y)
4. Mengalikan skor variabel X dengan skor variabel Y kemudian menjumlahkannya diperoleh sigma XY
5. Mengkuadratkan skor X (X^2) kemudian menyatukannya diperoleh (sigma X^2)
6. Mengkuadratkan skor Y (Y^2) kemudian menyatukannya diperoleh (sigma Y^2)

Setelah data dari variabel X dan Y terkumpul, maka selanjutnya tahap pertama adalah pentabulasian data, sebagai berikut:

Tabel 4. 32

Tabulasi Data tentang Pengaruh Variabel X Terhadap Variabel Y

No	X	Y	X ²	Y ²	X.Y
1	62	70	3844	4900	4340
2	65	70	4225	4900	4550
3	71	75	5041	5625	5325
4	70	70	4900	4900	4900
5	62	60	3844	3600	3720
6	64	70	4096	4900	4480
7	62	70	3844	4900	4340
8	78	70	6084	4900	5460
9	69	70	4761	4900	4830
10	75	75	5625	5625	5625
11	80	80	6400	6400	6400
12	80	75	6400	5625	6000
13	75	75	5625	5625	5625
14	72	80	5184	6400	5760
15	67	70	4489	4900	4690
16	69	65	4761	4225	4485
17	71	60	5041	3600	4260

18	76	65	5776	4225	4940
19	62	65	3844	4225	4030
20	60	70	3600	4900	4200
21	70	70	4900	4900	4900
22	70	75	4900	5625	5250
23	66	70	4356	4900	4620
24	70	75	4900	5625	5250
25	69	80	4761	6400	5520
26	78	70	6084	4900	5460
27	65	75	4225	5625	4875
28	82	80	6274	6400	6560
29	68	65	4624	4225	4420
30	72	65	5184	4225	4680
31	75	70	5625	4900	5250
32	80	80	6400	6400	6400
33	66	70	4356	4900	4620
34	84	80	7056	6400	6720
35	69	65	4761	4225	4485
36	68	70	4624	4900	4760
37	63	65	3969	4225	4095
38	65	70	4225	4900	4550

39	63	70	3969	4900	4410
40	74	75	5476	5625	5550
Jumlah	2807	2845	198053	203475	200335

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa adalah dengan menggunakan rumus product moment dengan rumus:

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

$$= \frac{40.200335 - 2807.2845}{\sqrt{[40.198053 - (2807)^2][40.203475 - (2845)^2]}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{8013400 - 7985915}{\sqrt{[7922120 - (7879249)] [8139000 - (8094025)]}} \\
&= \frac{27485}{\sqrt{[42871] \cdot [44975]}} \\
&= \frac{27485}{\sqrt{1928123225}} \\
&= \frac{27485}{43910} \\
&= 0,62
\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas setelah diperoleh hasil r_{xy} sebesar 0,62 dan kalau perhatikan dari angka indeks korelasi tersebut tidak bertanda negatif, ini berarti terdapat korelasi positif atau hubungan tidak searah antara variabel X (*model pembelajaran edutainment*) dengan variabel Y (pemahaman siswa) artinya dapat mempengaruhi pemahaman siswa.

Selanjutnya apabila kita konsultasikan pada tabel “r” product moment dengan $(N) = (40)$. Pada taraf signifikan 5% kita peroleh sebesar 0,62. Hal ini menunjukkan bahwa “r” hasil perhitungan lebih besar dari pada r tabel. Konsekuensinya adalah hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “ ada pengaruh penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa di SMP Negeri 13 Surabaya” diterima. Sebaliknya hipotesis nihilnya (H_o) ditolak. Jadi dengan demikian berarti penerapan model pembelajaran *edutainment* ada pengaruh positif terhadap pemahaman siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam pengaruh metode *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 13 Surabaya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa penerapan model pembelajaran *edutainment* tergolong cukup baik dengan hasil 70,175
2. Pemahaman siswa tergolong cukup baik dengan hasil 71,125
3. Adanya pengaruh antara model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Surabaya. Berdasarkan analisis data statistik dengan product moment hasilnya 0,62 tergolong sedang

B. Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan yang dikemukakan penulis diatas, kemudian penulis memberikan saran- saran yang disampaikan pada subyek penelitian yang ada di SMPN 13 Surabaya

Adapun saran- saran tersebut adalah:

1. Kepada guru sebagai pendidik yang langsung berinteraksi dengan anak didik diharapkan dalam proses belajar mengajar terus memperkaya ilmu pengetahuan tentang berbagai macam- macam strategi dan pembelajaran model pembelajaran untuk memperbaiki kinerja siswa yang masih belum tercapai dengan baik. Karena dengan adanya berbagai macam strategi dan metode pembelajaran tersebut proses pembelajaran akan lebih bermakna.
2. Kepada siswa yang berkewajiban mencari ilmu, diharapkan terus menggali informasi- informasi yang baru sehingga dapat memunculkan ide- ide baru dalam dunia pendidikan.
3. Kepada lembaga pendidikan hendaknya menerapkan strategi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga untuk memberi pengetahuan tentang metode- metode baru yang ada saat ini, sehingga tingkat keberhasilan proses pembelajaran dapat tercapai apabila seorang pendidik mempunyai pengetahuan tentang metode- metode yang baru.