

**PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP KETERAMPILAN
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 2 SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

SITI MAGHEIROH
NIM. D71214051



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JANUARI 2018**

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : SITI MAGHFIROH
NIM : D71214051
Judul : PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP
KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SMA NEGERI 2 SIDOARJO.

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 24 Januari 2018

Yang menyatakan



SITI MAGHFIROH
NIM: D91214092

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : SITI MAGHFIROH

NIM : D71214051

Judul : PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP
KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SMA NEGERI 2 SIDOARJO.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 24 Januari 2018

Pembimbing I,



Moh. Faizin, M.Pd.I
NIP. 197208152005011004

Pembimbing II,



Drs. Sutikno, M.Pd.I
NIP. 196808061994031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Siti Maghfiroh ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 05 Februari 2018

Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag
NIP. 1963111619890310003

Penguji I

Dr. Rubaidi, M.Ag
NIP. 197106102000031003

Penguji II

Dr. H. Amir Maliki Abitolkha, M.Ag
NIP. 197111081996031002

Penguji III

Drs. Sutikno, M.Pd.I
NIP. 196808061994031003

Penguji IV

Moh. Faizin, M.Pd.I
NIP. 197208152005011004



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SITI MAGHFIROH
NIM : D71214051
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN/PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
E-mail address : sitihiroh01@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGARUH METODE EDUTAINMENT TERHADAP KETERAMPILAN BELAJAR

PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA

NEGERI 2 SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Februari 2018

Penulis

(SITI MAGHFIROH)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Siti Maghfiroh. D71214051. Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Sidoarjo, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing Moh. Faizin, M.Pd.I., Drs. Sutikno, M.Pd.I.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah yang meliputi : (1) Bagaimana penerapan metode *edutainment* di SMAN 2 Sidoarjo? (2) Bagaimana keterampilan belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SMAN 2 Sidoarjo? (3) Bagaimana pengaruh metode *edutainment* terhadap keterampilan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Sidoarjo?

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang kurang diminati oleh peserta didik, maka dari itu guru pendidikan agama Islam mendesain pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan metode *edutainment* untuk meningkatkan keterampilan belajar peserta didik. Metode ini merupakan desain pembelajaran baru yang mana pembelajaran yang mulanya adalah terpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi terpusat pada peserta didik (*student centered*). Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif korelasional, yakni metode penelitian lapangan yang memerlukan analisa statistik yang sesuai dengan permasalahan yang ada, karena penelitian ini berusaha untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *edutainment* terhadap keterampilan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dan kedua peneliti menggunakan rumus prosentase, untuk rumusan masalah yang ketiga peneliti menggunakan rumusan *product moment*. Sedangkan untuk pengumpulan datanya menggunakan observasi, interview, dokumentasi dan angket. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel 36 peserta didik dari 119 jumlah peserta didik kelas XII MIPA yang mendapat pembelajaran dengan metode *edutainment*.

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan metode *edutainment* dengan rumus *product moment*, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan metode *edutainment* di SMAN 2 Sidoarjo tergolong baik dengan hasil 71% dari rentangan 65% - 100%. (2) Keterampilan belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SMAN 2 Sidoarjo tergolong baik dengan hasil 91,6% dari rentangan 65% - 100%. (3) Metode *edutainment* memiliki pengaruh terhadap keterampilan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Hal ini terbukti dengan diterimanya H_a dan ditolakny H_0 dengan t hitung sebesar 2,2837 lebih besar dari t tabel.

Kata Kunci : Metode *edutainment*, Keterampilan Belajar

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah	5
F. Penelitian Terdahulu.....	5
G. Hipotesis Penelitian	6
H. Definisi Istilah	7
I. Metode Penelitian	9
J. Sistematika Pembahasan	15

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Metode <i>Edutainment</i>	
1. Pengertian Metode <i>Edutainment</i>	17
2. Konsep <i>Edutainment</i>	20
3. <i>Edutainment</i> Sebagai Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Islam	26

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam UUSPN (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional) No. 2/1989 pasal 39 ayat (2) ditegaskan bahwa isi kurikulum setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat, antara lain pendidikan agama.¹

Pendidikan agama memiliki peran penting dalam upaya menanamkan rasa keagamaan pada peserta didik. Kemudian melalui pendidikan agama pula dilakukan pembentukan sikap keagamaan tersebut. Pendidikan Agama Islam berfungsi untuk pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, pemahaman nilai Agama Islam, perbaikan kesalahan-kesalahan, pencegahan hal-hal yang negatif, dan pengajaran ilmu keagamaan secara umum. Untuk dapat mencapai berbagai fungsi Agama Islam di sekolah-sekolah sangat tergantung pada kemampuan pendidik atau guru di dalam menyiapkan materi pelajarannya.

Terdapat beberapa alasan yang cenderung orang melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu alasan yang paling menarik adalah perbedaan tingkat kecepatan berbicara pengajar atau guru dengan tingkat kecepatan kemampuan siswa mendengarkan. Maka dari itu metode ceramah yang selalu dipakai oleh para pendidik kurang tepat jika diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, karena yang aktif hanya pendidik dan peserta didik kurang tertarik dan

¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasan*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1989), hlm.21.

Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *edutainment* merupakan pembaharuan pendidikan yang mana peserta didik didorong untuk belajar secara aktif dan guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan peserta didik menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Pembelajaran dengan Pendekatan *edutainment* memacu keinginan peserta didik untuk mengetahui, memotivasi mereka agar melanjutkan pekerjaannya hingga menemukan jawaban. Peserta didik juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan memiliki ketrampilan berfikir kritis karena mereka harus selalu menganalisis dan menangani informasi.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang akan diteliti pada penelitian ini dalam pembelajaran *edutainment* adalah metode *discovery inquiry* (belajar menemukan), belajar kelompok dan bermain peran dalam video. Dengan demikian dari pembelajaran yang telah di terapkan oleh guru dapat meningkatkan dan menciptakan potensi-potensi baru bagi peserta didik. Proses

[illegible]

Oleh sebab itu peneliti mengambil judul: ”Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Sidoarjo”.

1. Bagaimana penerapan metode *edutainment* di SMAN 2 Sidoarjo?
2. Bagaimana keterampilan belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SMAN 2 Sidoarjo?
3. Bagaimana pengaruh metode *edutainment* terhadap keterampilan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Sidoarjo?

D. Manfaat Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan metode *edutainment* di SMAN 2 Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui keterampilan belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SMAN 2 Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode *edutainment* terhadap keterampilan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

- Mendesain pembelajaran dengan metode-metode yang baru itu penting bagi guru, terutama untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran PAI, karena pada mata pelajaran PAI nilai keterampilan (psikomotor) sangat penting sebagai tolak ukur penanaman jiwa keagamaan pada peserta didik.

F. Penelitian Terdahulu

Liwaul Hikmah (2012)

- “Pengaruh penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 13 Abaya”.

[illegible]

Hipotesa adalah jawaban terhadap persoalan- persoalan penelitian yang belum benar secara penuh, dan kebenaran itu harus dibuktikan dengan penelitian.³ Ada 2 jenis hipotesa, yaitu:

- Adapun hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini adalah :

- Yaitu hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y (*Independent* dan *Dependent Variabel*). Hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini adalah “Metode *Edutainment* memiliki pengaruh Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Sidoarjo”

[illegible]

Edutainment merupakan kombinasi, fungsi pendidikan dan konten dengan bentuk hiburan, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Dengan metode *edutainment*, proses pembelajaran di sekolah akan menyenangkan sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan, tapi menjadi lebih bermakna dan mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Secara umum keterampilan belajar menitikberatkan pada strategi pembelajaran untuk membantu peserta didik menjadi lebih baik dan lebih mandiri dalam belajar. Peserta didik akan belajar bagaimana mengembangkan dan menerapkan belajar, keterampilan manajemen pribadi, dan interpersonal dan keterampilan kerja sama tim untuk meningkatkan pembelajaran dan prestasi di sekolah.

⁶ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment : menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2014). hlm. 17.

[illegible]

Sumber data adalah subyek penelitian dimana data dapat diperoleh berdasarkan data – data yang diperlukan. Adapun sumber data yang ada pada penelitian adalah sebagai berikut :

Lybrary Research adalah sumber data yang digunakan untuk mencari landasan teori dari permasalahan yang diteliti dengan menggunakan buku-buku dan lain-lain

Field Research adalah sumber data yang diperoleh dari lapangan penelitian dengan cara terjun langsung ke obyek penelitian untuk memperoleh data yang lebih konkrit dan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Adapun data ini meliputi dua macam, yaitu:

⁹ Ibid, 60.

1) Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya untuk diamati dan dicatat dalam bentuk pertama kalinya yang kemudian dijadikan sebagai bahan utama penelitian.¹⁰ Adapun data yang diambil adalah memperoleh informasi dari Pengasuh, Pengurus, Santri.

2) Data Sekunder

Data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, misalnya dari keterangan atau publikasi lain. Data sekunder ini bersifat penunjang dan melengkapi data primer.¹¹

2. Jenis Data

a. Data Kualitatif

Yaitu data yang tidak bisa diukur atau dinilai dengan angka secara langsung.¹² Kegunaan data kualitatif ialah untuk mengetahui letak dan kondisi geografis dari obyek penelitian, kondisi lingkungan dan sebagainya.

b. Data Kuantitatif

Data yang dapat diukur dan dihitung menggunakan angka – angka. Kegunaan dari data kuantitatif pada penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Keterampilan

¹⁰ Ibnu Hajar, *Dasar-Dasar Metodologi Kualitatif dalam Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 308.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 309.

¹² Suharsimi Arikunto, *Prosedur...*102.

Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di
SMA Negeri 2 Sidoarjo.

3. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian

Identifikasi variabel adalah langkah penetapan variabel-variabel utama dalam penelitian dan penentuan fungsinya masing-masing.

Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasikan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) sebagai berikut yaitu :

Variabel bebas (X) : Metode *Edutainment*

Variabel terikat (Y) : Keterampilan Belajar PAI

Dalam sebuah penelitian diperlukan penetapan indikator-indikator dari variabel yang diteliti, yaitu variabel X (metode *edutainment*) dan variabel Y (keterampilan belajar PAI) karena dibutuhkan sebuah proses wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang diteliti.

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar peneliti lebih mudah dan mendapatkan hasil yang lebih baik, dalam artian lebih cermat, lengkap, sistematis.¹³ peneliti menggunakan kuesioner *check list*, yaitu sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda *check* (√) pada kolom yang sesuai dengan responden alami. Untuk penelitian keterampilan belajar peserta didik mata pelajaran PAI , peneliti menggunakan nilai tes hafalan dan tugas keterampilan untuk mengetahui

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*,...136.

kemampuan keterampilan (psikomotorik) peserta didik dengan menggunakan metode *edutainment*.

4. Populasi, Sampel dan Teknik Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 2 Sidoarjo kelas XII MIPA 6, MIPA 7, dan MIPA 8 yang jumlah keseluruhannya 119 peserta didik yang telah menerima pembelajaran dengan metode *edutainment*.

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. Cara pengambilan sampel adalah dengan mengetahui terlebih dahulu banyaknya subjek dalam setiap sub kelompok. Penelitian ini berfungsi untuk mengetahui jumlah subjek dalam setiap kelas. Setelah itu ditentukan presentase besarnya sampel dari keseluruhan populasi.¹⁴

5. Pengumpulan dan Analisis Data

Agar data yang didapatkan lebih valid, maka dalam pengumpulan data ada teknik yang dilakukan. Adapun Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah : observasi, *interview*, angket, dokumen, tes.

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

¹⁴ Saifudin Azwar, *Validitas dan Reliabilitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 67.

Σx : Jumlah seluruh skor x

Σy : Jumlah seluruh skor y

Σxy : Jumlah hasil perkalian antara skor

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam skripsi ini disusun dalam bab-bab yang terdiri dari sub-sub bab yang sistematikanya meliputi halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak. Untuk memahami pembahasan skripsi ini perincian sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup dan pembatasan masalah, definisi operasional, sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tinjauan tentang metode *edutainment* yang meliputi pengertian *edutainment*, konsep *edutainment*, *Edutainment* Sebagai Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam. Dan keterampilan belajar PAI yang meliputi Pengertian Keterampilan Belajar PAI, Aspek-Aspek Keterampilan Belajar, Karakteristik Siswa yang Memiliki Keterampilan Belajar Tinggi. Dan Pengaruh

KAJIAN TEORI

Anggaini 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.²⁰

[illegible]

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 (*Student Centered*). Hal tersebut bisa kita lihat pada aplikasi atau terapan *edutainment* dalam proses pendidikan.²¹

Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya , yaitu :

- a. Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Dan upaya menciptakan kondisi ini, maka

[illegible]

- Berdasarkan empat karakteristik *Edutainment* yang melandasi berbagai praktek pembelajaran yang menyenangkan, maka karakteristik pembelajaran yang menyenangkan itu antara lain : Adanya lingkungan belajar nyaman dan mendukung suasana pembelajaran yang gembira dan menyenangkan, materi pembelajaran yang relevan dan bermakna, pembelajaran bersifat sosial, membuat jalinan kerjasama diantara siswa, hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari dan menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar .

Adapun penerapan dari konsep pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur atau edutainment, selayaknya kepada para guru untuk memperhatikan modalitas belajar siswanya. Sehingga seorang guru harus memiliki berbagai macam metode dan strategi untuk dapat mewakili secara keseluruhan akan keberagaman modalitas belajar siswanya. Akan tetapi pada dasarnya , sebuah proses pembelajaran akan berlangsung baik jika berada dalam kondisi yang baik dan menyenangkan.

[illegible]

1. Memberikan kemudahan dan suasana gembira

Hal ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana akrab antara guru dan siswa serta antar siswa yang satu dengan yang lain. Dan agar keakraban tersebut dapat terjalin tentunya harus dengan mengadakan komunikasi yang ramah dalam suasana belajar. Dan dalam komunikasi tersebut seyogyanya menggunakan ucapan dan perilaku yang halus dan lembut. Sehingga dapat memperlakukan siswa dengan penuh kasih sayang, dan suasana keakraban tersebut dapat terjadi pula dengan adanya perasaan gembira yang ditimbulkan dari sedikit gurau dan canda.²⁹

2. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif

Dalam pendidikan Islam, upaya menciptakan lingkungan yang kondusif dalam belajar, telah dicontohkan oleh Rasulullah saw. Yang antara lain dengan :

²⁸ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009). hlm.71.

[illegible]

5. Melibatkan semua indra dan pikiran

Proses pembelajaran, seyogyanya bersifat menyeluruh, dengan aplikasi fisik dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Sebab belajar berdasarkan aktivitas, secara umum lebih efektif dari pada yang didasarkan pada presentasi.

6. Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa
7. Memberikan pegalaman sukses
8. Merayakan hasil

B. Tinjauan Tentang Keterampilan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI

1. Pengertian Keterampilan Belajar PAI

Proses dalam belajar dibutuhkan keterampilan dari masing-masing individu, agar proses belajar menjadi maksimal dan memberikan hasil yang memuaskan. Hendra Surya (2013:5) menjelaskan “keterampilan belajar adalah kemampuan untuk berbuat fokus dan terarah dalam menyusun kerangka berpikir, sikap dan keterampilan untuk melakukan sebuah proses kegiatan”. Penjelasan dari pernyataan diatas dapat dimaknai keterampilan belajar adalah kemampuan untuk fokus dan terarah dalam melakukan suatu kegiatan atau perbuatan.³¹

Menurut Marshak & Burkle (dalam Fahmi Nuzulul Huda, 2013) keterampilan belajar adalah suatu cara untuk mengungkapkan, memperoleh,

³¹ Hendra Surya, *Jadilah Pribadi Yang Unggul*, (Depok:PT Elex media komputindo,2013),hlm.5

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan belajar adalah kemampuan individu untuk fokus dan terarah dalam berpikir, bersikap, mengungkapkan, memperoleh dan mempertahankan pengetahuan sehingga dapat menghasilkan perubahan untuk mencapai tujuan.

Penilaian ketrampilan termasuk dalam penilaian aspek psikomotorik yaitu penilaian terhadap kecakapan siswa dalam melakukan sesuatu, sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajarannya.³² Dalam hal ini adalah kemampuan siswa dalam penguasaan menggerakkan anggota tubuh atau pada kegiatan fisik.

Adapun bentuk tes yang digunakan untuk mengukur aspek keterampilan (psikomotorik) yaitu tes tindakan atau perbuatan atau *Performance Assessment* yaitu suatu penilaian yang meminta peserta tes untuk mendemonstrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan kedalam

³² Depag, Dirjen Kelembagaan Agama Islam pada Sekolah Umum, *Standar Penilaian di Kelas*, (Jakarta: Depag, 2003), hlm. 40.

berbagai macam konteks sesuai dengan kriteria yang diinginkan.³³ Atau sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajarannya.

Keterampilan (Psikomotorik) merupakan salah satu aspek dari kemampuan peserta didik yang harus diukur dan dinilai perkembangannya selain aspek pengetahuan (kognitif) dan penanaman nilai (afektif). Hal ini dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar dengan mengamati aktifitas peserta didik sebagaimana yang terjadi.

Menurut *Maertel* sebagaimana yang ditulis oleh Depdiknas dalam buku *Penilaian Tingkat Kelas* bahwa *Performance Assessment* memiliki dua karakteristik dasar yaitu :

1. Peserta tes diminta untuk mendemonstrasikan kemampuannya dalam mengkreasikan suatu produk atau terlibat dalam suatu aktivitas perbuatan.
2. Produk dari *Performance Assessment* lebih penting daripada perbuatan (*performance*)-nya.³⁴

Berdasarkan uraian tentang penilaian, dan aspek keterampilan (psikomotorik) dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan penilaian aspek keterampilan (psikomotorik) adalah pengumpulan dan penggunaan informasi tentang hasil belajar peserta didik dengan tinjauan terhadap kemampuan dalam melakukan atau mempraktekan suatu perbuatan yang berdasarkan potret atau profil kemampuannya. Hal ini sesuai

³³ Balitbang, *Penilaian Tingkat Kelas, Pedoman Bagi Guru SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK*, (Depdiknas: Jakarta2003), hlm. 59.

³⁴ *Ibid.*, hlm. 60.

2. Aspek-Aspek Keterampilan Belajar

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek keterampilan belajar meliputi:

Membaca adalah salah satu keterampilan dalam belajar untuk memperoleh sejumlah pengalaman dan atau pengetahuan, sikap dan keterampilan tertentu. Salah satu bagian penting dari aktivitas belajar adalah mengembangkan suatu kesadaran bagaimana belajar itu terjadi.

b. Keterampilan Mencatat

Mencatat merupakan kegiatan yang tidak bisa lepas dari kegiatan belajar. Dalam mencatat dibutuhkan keterampilan, seperti membuat catatan secara singkat dan menarik agar dapat lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Karena tujuan dari mencatat adalah agar siswa bisa mengingat kembali materi yang telah diberikan.

c. Keterampilan Konsentrasi

[illegible]

d. Keterampilan Mengingat

Mengingat adalah berusaha memberikan “tanda” pada hal yang akan diingat (Dinar Apriyanto, 2013: 53). Mengingat adalah kemampuan individu untuk menyimpan informasi dari masa lalu dan memanggil kembali informasi tersebut. Berbeda dengan menghafal yang merupakan memori jangka pendek, mengingat merupakan menyimpan informasi untuk jangka panjang. Keterampilan mengingat dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memperhatikan, menyimpan dan memanggil kembali informasi.

e. Keterampilan Mengikuti Ujian

Hendra Surya (2013:255) menjelaskan ketika menghadapi ujian seorang siswa harus memiliki persiapan agar ujian dapat dilaksanakan dengan maksimal dan memperoleh hasil yang memuaskan. Meskipun siswa sudah mempersiapkan ujian dengan baik, siswa masih dapat mengalami kesulitan ujian. Berikut ini merupakan cara untuk menghadapi ujian.³⁵

Oleh karena itu, untuk mengikuti ujian peserta didik harus mempersiapkan materi-materi yang akan diujikan, mengikuti ujian bukan hanya secara umum seperti KTS ataupun PAS. Akan tetapi mengulang kembali materi dalam ulangan baik tes tulis maupun produk memerlukan keterampilan yang harus ditanamkan oleh peserta didik.

³⁵ Hendra Surya, *Jadilah Pribadi*,.....hlm.255.

Sedangkan Rena Larasati (2011) memaparkan kriteria Peserta Didik yang memiliki keterampilan belajar yang tinggi adalah sebagai berikut : (1) percaya diri, (2) tidak menyandarkan diri pada diri orang lain, (3) mampu mengorganisasikan belajar sesuai dengan dirinya, (4) mampu berinisiatif sendiri, (5) bertanggung jawab, (6) mampu berfikir logis, (7) memiliki kemampuan fleksibilitas dan adaptasi yang tinggi terhadap lingkungan, (8) selalu mempunyai gagasan baru.

- 1) Percaya diri
- 2) Bertanggung jawab
- 3) Selalu mempunyai gagasan baru dan kreatif

4) Mandiri

C. PENGARUH PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA DIDIK

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 terminologi, *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.

Keterampilan belajar adalah kemampuan individu untuk fokus dan terarah dalam berpikir, bersikap, mengungkapkan, memperoleh dan mempertahankan pengetahuan sehingga dapat menghasilkan perubahan untuk mencapai tujuan. Penilaian ketrampilan termasuk dalam penilaian aspek psikomotorik yaitu penilaian terhadap kecakapan siswa dalam melakukan sesuatu, sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajarannya.

Pencapaian keterampilan peserta didik dapat dilihat pada waktu proses belajar mengajar. Sebagaimana kegiatan- kegiatan lainnya, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang menentukan proses tercapainya

pembelajaran terutama praktek dalam mengaplikasikan pengetahuan (kognitif) peserta didik.

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.³⁶ 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.

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.

³⁶ Imam Musbukin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), hlm. 15.

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.

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 dipraktikkan 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.

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*. *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 mengingat 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.

Berdasarkan penalaran penulis diatas, maka dapat disimpulkan sementara bahwa metode *edutainment* berpengaruh terhadap keterampilan peserta didik.



METODE 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 Metode *Edutainment* Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Sidoarjo. 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.³⁷

Kemudian jenis penelitian yang berdasarkan tempat adalah penelitian lapangan (*field research*) dan studi pustaka. Studi pustaka digunakan untuk melakukan pengumpulan data dari berbagai literatur yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam skripsi ini. Penelitian lapangan (*field research*)

³⁹ Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2008), hlm. 24.

B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian

Variabel sebagai gejala yang bervariasi misalnya jenis kelamin, karena jenis kelamin mempunyai variasi : laki-laki dan perempuan; berat badan, karena ada berat 40 kg, 50 kg, dan sebagainya. Gejala adalah objek penelitian sehingga variabel adalah objek penelitian yang bervariasi.⁴⁰ Kemudian identifikasi variabel adalah langkah penetapan variabel-variabel utama dalam penelitian dan penentuan fungsinya masing-masing.

Variabel bebas (X) : Metode *Edutainment*

2. Indikator Variabel Penelitian

Berdasarkan teori tentang variabel X (metode *edutainment*) dan variabel Y

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 149.

Adapun indikator variabel X (metode *edutainment*) yaitu :

- Kemudian indikator variabel Y (keterampilan belajar PAI) yaitu :

- a. Menghafal ayat Al-Qur'an dan mufrodatnya :
 - Q.S. Al-Lukman ayat 13-14
 - Q.S. Al-Baqarah ayat 83
- b. Tajwid berkarakter

[illegible]

kedalam empat macam katagori jawaban yaitu : selalu (S), sering (SR), kadang-kadang (KD) dan tidak pernah (TP).⁴⁴

Skala Likert ini meniadakan kategori jawaban yang di tengah yaitu ragu-ragu (R), berdasarkan tiga alasan yaitu: Katagori *undecided* itu mempunyai arti ganda, dapat diartikan sebagai belum dapat memutuskan atau memberi jawaban (menurut konsep aslinya dapat diartikan netral, setuju, tidak setuju, atau bahkan ragu-ragu).

Tabel 3.1
Skor Skala Likert

Jawaban	Skor
Selalu (S)	4
Sering (SR)	3
Kadang-Kadang (KD)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Karena pilihan jawaban berjenjang, maka setiap jawaban bisa diberi bobot sesuai dengan intensitasnya. Misalnya ada empat pilihan jawaban, maka intensitas paling rendah diberi nilai 1 dan jawaban yang intensitasnya paling tinggi diberi nilai 4.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala metode *edutainment*, Maka dengan adanya skala tersebut terdapat tabel sebagai berikut:

⁴⁴ Saifudin Azwar, *Validitas dan Reliabilitas*, Ibid. hlm.139-140

Cara pengambilan sampel adalah dengan mengetahui terlebih dahulu banyaknya subjek dalam setiap sub kelompok. Penelitian ini berfungsi untuk mengetahui jumlah subjek dalam setiap kelas. Setelah itu ditentukan presentase besarnya sampel dari keseluruhan populasi.⁴⁸ Dalam penelitian ini jumlah subjek yang lebih dari 100, maka peneliti mengambil 30% dari jumlah populasi. Jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode *edutainment* di SMA Negeri 2 Sidoarjo sebanyak 119 dan 30% adalah 36.

Tabel 3.4
Jumlah Sampel peserta didik kelas XII yang mengikuti metode
edutainment

Kelas	Jumlah
XII MIPA 6	12
XII MIPA 7	12
XII MIPA 8	12
JUMLAH	36

Untuk pengambilan sampel tersebut dengan cara mengambil tiap-tiap kelas dengan sistem random. Dengan cara mendatangi peserta didik dan membagikan angket kepada peserta didik dengan jumlah yang sudah sesuai dan ditetapkan, bagi responden peneliti menggunakan absen yang dipilih secara random.

⁴⁸ Saifudin Azwar, *Validitas dan Reliabilitas*, ibid, hlm. 67.

Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah : observasi, *interview*, angket, dokumen, tes.

Adalah metode pengumpulan data dengan jalan mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian.⁴⁹ Observasi langsung dilakukan terhadap obyek tempat berlangsungnya suatu peristiwa, sehingga yang melakukan observasi bersama obyek yang diteliti.

2. Teknik Wawancara

Metode wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi yang berkenaan dengan tanggapan, pendapat, perasaan, harapan, atau mendapatkan informasi. Dalam penelitian ini tehnik wawancara digunakan

⁵⁰ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1991), hlm.136

untuk mendapatkan data tentang metode *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.⁵¹

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. Teknik 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 bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.⁵²

Dalam penelitian ini instrument yang dipakai berupa angket yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *edutainment* pada mata pelajaran PAI yang bertujuan untuk mengetahui respon atau komentar peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran *edutainment*. Yang mana di dalam angket terdapat pertanyaan yang harus

⁵¹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 123

⁵²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm.142.

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

1. Teknik analisis prosentase

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

Keterangan:

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

⁵⁴ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), hlm.40-41

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

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

Keterangan:

M = Mean atau rata- rata

Σx = Jumlah dari skor- skor yang ada

N = Banyaknya skor yang ada

Dan untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan prosentase :

65% - 100% = Tergolong baik

35% - 65% = Tergolong cukup

20% - 35% = Tergolong kurang

Kurang dari 20% = Tergolong tidak baik

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

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

2. Teknik Analisis *Product Moment*

Untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 yaitu untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh metode *Edutainment* terhadap keterampilan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Untuk itu penulis menggunakan rumus *product moment*, yaitu:

BAB IV

PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI DATA

I. Sejarah SMA Negeri 2 Sidoarjo

SMA Negeri 2 Sidoarjo, adalah salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri, yang terletak di Jalan Lingkar Barat Gading Fajar 2 Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia. Di kalangan masyarakat, sekolah ini lebih akrab disebut dengan akronim SMANDA. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia, masa pendidikan sekolah di SMAN 2 Sidoarjo ditempuh dalam waktu 3 tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. Pada tahun 2014, sekolah ini menjadi salah satu sekolah SMA yang menerapkan Satuan Pendidikan Penyelenggara - Sistem Kredit Semester (SPP-SKS) di Kabupaten Sidoarjo, di mana menggunakan sistem pembelajaran *on* dan *off* serta membuka satu kelas istimewa yang para siswanya hanya menempuh pendidikan sekolah dalam waktu dua tahun saja (4 semester). Sistem SPP-SKS seperti ini juga sudah diterapkan oleh beberapa sekolah di Kabupaten Sidoarjo lainnya.

SMA Negeri 2 Sidoarjo didirikan berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomer 0887/O/1986. Dimulai pada tahun ajaran 1986 – 1987 bertempat di SMA Negeri 1 Sidoarjo, SMA Negeri 2 mulai menerima murid barusebanyak 120 siswa yang terbagi dalam 3 kelas belajar. Sebagai pelaksana Kepala sekolahnya adalah Kepala SMA Negeri 1 Sidoarjo, yaitu Bapak Moch. Agil BA.

Karena lokasi sering terjadi banjir dan sangat mengganggu kegiatan belajar mengajar maka tanggal 2 Januari 2011 SMAN 2 Sidoarjo pindah lokasi di Jalan Lingkar Barat Gading Fajar 2 Sidoarjo sampai sekarang.

Pada tahun pelajaran 1987 – 1988 Kepala Sekolah diserahkan dari Bapak Moch Agil BA kepada Bapak Achmad Soemardjo BA. Beliau sebelumnya adalah Kepala SMA Negeri Krian. Jumlah rombongan belajar bertambah menjadi 6 yang terdiri atas 3 kelas I dan 3 kelas II. Mengingat masih terbatasnya ruang belajar maka dengan terpaksa kelas I masuk sore hari. Guru guru pengajar pun mulai bertambah. Tambahan itu berasal dari mutasi dan pengangkatan baru. Jumlah tenaga administrasi baru ada 2 orang dan itupun belum pegawai negeri.

[illegible]

Pada tanggal 1 Juli 1996 Bapak Achmad Soemardjo pensiun. Untuk mengisi kekosongan Kepala Sekolah maka ditunjuk Kepala SMA Negeri 4, Ibu Anik Kadarwati, sebagai pelaksana tugas Kepala SMA Negeri 2. Dan pada tanggal 10 Oktober 1996 serah terima Kepala SMA Negeri 2 dilaksanakan antara Bapak Achmad Soemardjo dengan penggantinya Bapak Sutomo Mulyo BA. Selama kepemimpinan Bapak Sutomo pengembangan sarana prasarana sekolah terus dilakukan antara lain penambahan ruang kelas, pembangunan lapangan basket dan tenis, parkir sepeda siswa.

Pada bulan Mei 2002 Bapak Sutomo pensiun sebagai Kepala SMA Negeri 2 dan sebagai penggantinya ditunjuk Drs Subagyo Kepala SMA Negeri 4 sebagai Pelaksana tugas. Baru pada tanggal 1 Juli 2002 Kepala SMA 2 definitif ditunjuk. Beliau adalah Drs Tito Tanggul Maruto yang sebelumnya sebagai Kepala SMA Negeri Taman.

Pada masa kepemimpinan Bapak Tito, SMA Negeri 2 Sidoarjo mendapatkan bantuan berupa blok grant imbal swadaya dan blok grant BOMM. Blok grant BIS digunakan untuk membangun 1 ruang kelas sedangkan bantuan BOMM diarahkan untuk peningkatan kualitas guru dalam melaksanakan KBM. Beberapa sarana prasarana juga ditambah antara lain adanya ruang laboratorium komputer, ruang multimedia dan penambahan laboratorium biologi.

Ketika bulan Agustus 2003 Bapak Tito T Maruto purna tugas ditunjuk sebagai pelaksana tugas Kepala SMA Negeri 2 adalah Ibu Endang Oentari, Kepala SMA Negeri 3 Sidoarjo. Tanggal 1 Maret 2004 Kepala SMA

II. Struktur dan Muatan Kurikulum

Tabel 4.1

Standar Kompetensi Lulusan

No	Domain	Kompetensi
1.	Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam

Visi :Unggul Dalam Mutu Mulia Dalam Perilaku

Misi :

- [illegible]

V. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : SMAN 2 Sidoarjo

NSS / NPSN : 301050201063 / 20501702

Luas Tanah : 10.000 m²

Alamat Sekolah : Jalan Lingkar Barat gading Fajar 2 Sidoarjo, Desa
Sepande Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo,
Provinsi Jawa Timur Kode pos 61271

Telepon / Fax : 031 8961119 / 0318055230

Email : smanda_sda@yahoo.com

Website : sman2sidoarjo.sch.id

Akreditasi Sekolah: A / Ma 014680 Tanggal: 19 November 2012

2. Kepala Sekolah

Nama Lengkap : Dra. Sri Mudjajanti, M.Pd

NIP. : 19590427 198603 2 010

Tempat/Tgl. Lahir : Sidoarjo, 27 April 1959

Status Kepegawaian : PNS

Pendidikan Terakhir : Strata II (S-2)

Jurusan : Pendidikan IPS

Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Utama Muda / IV C

Alamat : Ds. Kenongo RT. 006 RW. 007 Kenongo
Tulungan Sidoarjo

3. Ketua Komite Sekolah

Nama : Bambang Pujiyanto, S.Sos
Alamat : Sumokali

B. Data Siswa

Tabel 4.2

Banyak Siswa

Kelas	Banyak Rombel	Pria	Wanita	Jumlah
X MIPA	8	117	173	290
X IIS	4	55	86	141
X IBB	0	0	0	0
XI MIPA	7	115	145	260
XI IIS	3	43	64	107
XI IBB	1	9	25	34
XII MIPA	7	142	137	279
XII IIS	3	45	55	100

No	Nama guru	Pendidikan	Status	Masa Kerja
3.	Drs. Suprapklison, MM	S-2	PNS	29 tahun 8 bulan
4.	Sri Widayati, S.Pd	S-1	PNS	29 tahun 7 bulan
5.	Ulin Mahdiati, M.M.Pd	S-2	PNS	28 tahun 8 bulan
6.	Dra. Rahayu Setyowati	S-1	PNS	29 tahun 8 bulan
7.	Dra. Hj. Sri Indrayati	S-1	PNS	28 tahun 8 bulan
8.	Drs. Moch. Agus Salim	S-1	PNS	29 tahun 8 bulan
9.	Dra. Hj. Darwani	S-1	PNS	32 tahun 7 bulan
10.	Nanik Wijayanti, S.Pd	S-2	PNS	30 tahun 11 bulan
11.	Ahmad Muyasir S.Pd	S-1	PNS	31 tahun 11 bulan
12.	Dra. Zunainah Ningsih	S-1	PNS	25 tahun 8 bulan
13.	Abdul Ghoni S.Pd, MM.	S-2	PNS	26 tahun 10 bulan
14.	Hj. Betty Indriana Surya S.Pd	S-1	PNS	28 tahun 8 bulan
15.	Hj. Ermina Purwanti, S.PdI	S-1	PNS	33 tahun 8 bulan
16.	Sukrisno, S.Pd	S-1	PNS	35 tahun 10 bulan
17.	Drs. Amirul	S-1	PNS	20 tahun 10 bulan
18.	Ulina Primanti, S.Pd, M.Pd	S-2	PNS	35 tahun 10 bulan
19.	Wahyu Windarwati, S.Pd	S-1	PNS	25 tahun 9 bulan

No	Nama guru	Pendidikan	Status	Masa Kerja
20.	Dra. Hj. Aryanthi Jauhartina M.Pd	S-2	PNS	26 tahun 8 bulan
21.	Dwi Harleni, S.Pd, M.MPd	S-2	PNS	29 tahun 9 bulan
22.	Dra. Kudwatun Hasanah	S-1	PNS	26 tahun 8 bulan
23.	Hj. Candrawati S.Pd	S-1	PNS	29 tahun 9 bulan
24.	Dwi Elly Susiana, S.Pd	S-1	PNS	27 tahun 9 bulan
25.	Diduk Hari Susanto, S.Pd	S-1	PNS	27 tahun 10 bulan
26.	Drs. Broto Wiyono	S-1	PNS	30 tahun 9 bulan
27.	Drs. Soegiarto, M.Pd	S-2	PNS	17 tahun 8 bulan
28.	Ida Tisrina S.Pd	S-1	PNS	17 tahun 10 bulan
29.	Ninik Sukarmiati S.Pd	S-1	PNS	21 tahun 3 bulan
30.	Sri Hartini S.Pd, M.Pd	S-2	PNS	15 tahun 11 bulan
31.	Nurul Hidayati S.Pd	S-1	PNS	12 tahun 11 bulan
32.	Drs. Armuji, M.MPd.	S-2	PNS	16 tahun 7 bulan
33.	Hj. In Sulis Setianingsih, S.Pd	S-1	PNS	17 tahun 9 bulan
34.	Elly Faizah, S.Pd	S-1	PNS	17 tahun 6 bulan
35.	Sitie Romlah, S.Pd,M.MPd	S-2	PNS	16 tahun 3 bulan
36.	Eko Siswoyo. S.Kom	S-1	PNS	19 tahun 7 bulan
37.	Ahmad Arif, S.Pd.	S-1	PNS	19 tahun 7 bulan
38.	Imam Hudiono, S.Pd, M.Pd	S-2	PNS	21 tahun 6 bulan

No	Nama guru	Pendidikan	Status	Masa Kerja
39.	Ririn Faridah, S.Pd	S-1	PNS	15 tahun 3 bulan
40.	Zakiyatul Mufidah, S.Pd	S-1	PNS	15 tahun 4 bulan
41.	Maftuhah, S.Pd.	S-1	PNS	12 tahun 5 bulan
42.	Rima Ristiarni, S.Pd.	S-1	PNS	12 tahun 4 bulan
43.	Kusrini, S.Pd.	S-2	PNS	13 tahun 5 bulan
44.	Ernawati S.Sos	S-1	PNS	7 tahun 8 bulan
45.	M. Ali Mashuri S.Pd	S-1	PNS	7 tahun 8 bulan
46.	Salehoddin, S.Pd	S-1	PNS	7 tahun 8 bulan
47.	Anik Wijayawati, S.I	S-1	PNS	5 tahun 10 bulan
48.	Diana Suprayuni, S.Pd	S-1	PNS	7 tahun 9 bulan
49.	Dra. Ernawati	S-1	PNS	7 tahun 8 bulan
50.	Sri Widayati,S.Pd.	S-1	PNS	29 tahun 8 bulan
Guru Tidak Tetap				
51.	Drs. FX. Soegiarto	S-1	GTT	5 tahun 11 bulan
52.	Endang Setiawati S.Miss	S-1	GTT	1 tahun 10 bulan
53.	Akh. Syaifuddin Zuhri S.Kom	S-1	GTT	5 tahun 5 bulan
54.	Lailatis Sa'idah S.PdI	S-1	GTT	3 tahun 4 bulan
55.	Novindria Ika Liharsari, S.Pd	S-1	GTT	2 tahun 11 bulan
56.	Ahmad Choirunnawal, S.Th.I	S-1	GTT	1 tahun 4 bulan
57.	Dwi Wahyu Kurniawan S.Pd	S-1	GTT	1 tahun 10 bulan
58.	Fajar Adi Pratama, S.Pd	S-1	GTT	1 tahun 10 bulan

No	Nama guru	Pendidikan	Status	Masa Kerja
76.	Islamiyah Damayanti, S.Pd.	S-1		-
77.	M. Shofwan, S.Pd.I	S-1		-

Tabel 4.6

Data Karyawan

No	Nama Karyawan	Pendidikan	Status	Masa Kerja
	Anik Aryanti	S-1	PT	29 tahun 0 bulan
	Bhatera Megasari S.Si	S-1	PT	6 tahun 10 bulan
	Dyah Purwanti, A.Md	D-3	PT	8 tahun 11 bulan
	Yeni Gunarti	S-1	PT	24 tahun 5 bulan
	Yulia Yanti Mala, SE	S-1	PT	17 tahun 4 bulan
	Rudi Budiono	SMA	PT	14 tahun 5 bulan
	H. Moh. Sabto	SMA	PT	8 tahun 11 bulan
	Abdulloh Huda	SD	PTT	27 tahun 11 bulan
	Hari Wibowo	SMA	PTT	6 tahun 11 bulan
	Ahmad Junaidi	SMA	PTT	3 tahun 11 bulan
	Viki Aris Susanto	SMA	PTT	3 tahun 5 bulan
	Kusnadi	SMA	PTT	4 tahun 11 bulan
	Riswan Ardiansyah	SMA	PTT	4 tahun 11 bulan
	Hari Wahyudi	SMP	PTT	3 tahun 11 bulan
	Saiful Amin	SMA	PTT	0 tahun 5 bulan
	M. Ali Mashuri	SMA	PTT	-
	Cintia Rizqi Ciganta, AM.d	D-3	PTT	-
	Haris	SMA	PTT	-

- monstrasikan hasil k
eward bagi siswa yan
es berupa hafalan-ha
enguatan.

lam bahasan ini penulis sajikan angket yang telah di
an menyebarkan angket kepada responden sebanyak
ra kelas XII MIPA 6, 7 dan 8 sebagai sampel penel

Untuk jawaban D = 1 skor

Untuk lebih jelasnya penulis sajikan data hasil angket yang telah penulis sebarakan kepada 36 responden (peserta didik). Adapun hasil angket dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 8

Tabel Hasil Angket Metode *Edutainment*

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2
2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3
5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4
6	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3
7	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3
8	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4
9	3	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
10	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3
11	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
12	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3
13	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3
14	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4
15	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4
16	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4
17	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
18	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3
19	3	4	2	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4
20	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	3	4

21	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
22	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4
23	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
24	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4
25	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4
26	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3
27	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4
28	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3
29	2	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3
30	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3
31	4	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	3	4	4
32	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4
33	2	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	3
34	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3
35	3	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	3
36	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3

Tabel 4.9

Data tentang perolehan skor untuk variabel X

No	X	No	X
1	72	19	70
2	74	20	71
3	74	21	72
4	72	22	71
5	72	23	71

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

$$\text{Interval nilai mean} = \frac{\text{nilai mean terbesar} - \text{nilai mean terkecil}}{5} + 1$$

$$= \frac{74-66}{5} + 1$$

$$= 2.6$$

2. Data tentang Keterampilan Peserta didik

Tabel 4.10

Daftar Nilai Hasil Keterampilan Peserta Didik

NO	NAMA	KI-4						Rata-rata
		Al-Luqman: 13-14	Al-Baqarah :83	Mufrodat ayat 13-14	Mufrodat ayat 83	Tugas		
						Tajwid berkarakter	Puzzle ayat & arti	
1.	Achmad Rosyid Syah	96	90	94	92	87	93	92
2.	Adam Adinata Hydayat	87	87	86	87	90	92	88
3.	Alvina Putri Damayanti	94	92	91	93	90	88	91
4.	Airlangga Bayu Satriawan	93	89	90	90	90	93	91
5.	Hafiz Fadhal Muhammad	93	87	90	90	90	93	91
6.	Ilham Muhammad	94	90	92	90	90	92	91
7.	Kandilia Sahani	93	93	95	95	87	93	93

8.	Kezia Intan Aurani	95	90	93	90	90	93	92
9.	M Yusril Hanafi	96	96	97	95	90	90	94
10.	Muchammad Erlangga Yan Maulana	95	97	94	93	90	86	93
11.	Adinda Putri Kusuma Dewi	94	95	96	93	90	88	93
12.	Ahmad Dimyati Asyrof	92	90	90	92	90	93	91
13.	Aini Wahyuning Putri	94	95	92	95	90	88	92
14.	Aisyah Sumalyani	97	96	95	95	90	92	94
15.	Aldo Putra Delfiero	90	93	90	90	90	90	91
16.	Andreansyah Hadi Nirwana	90	95	90	90	92	93	92
17.	Anisa Dyah Berlianti	97	97	95	96	90	92	95
18.	Asihta Aulia Azzahra	94	94	95	94	91	92	93
19.	Chandrika Kumarasetya Anamel	94	90	92	93	91	90	92
20.	Cintania Syaeischa Lyan Pramesti	93	96	94	95	90	90	93
21.	Ajeng Adinda Putri	90	90	90	90	90	90	90
22.	Akfi Lika Faizah	95	90	95	95	90	93	93
23.	Alda Fitria Anggraeni Putri	92	93	90	92	90	92	92

mengawali pembelajaran dengan menumbuhkan semangat baru, 16,7% responden menjawab kadang-kadang bahwa guru kadang-kadang mengawali pembelajaran dengan menumbuhkan semangat baru.

Tabel 4.12

Guru memberikan permainan-permainan yang mendukung peserta didik agar mudah mengingat

No	Alternative jawaban	N	F	%
2.	Selalu (S)	36	21	58,3%
	Sering (SR)		15	41,7%
	Kadang-Kadang (KD)		-	
	Tidak Pernah (TP)		-	
	Jumlah		36	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa 58,3% responden menjawab selalu bahwa guru selalu memberikan permainan-permainan yang mendukung peserta didik agar mudah mengingat, 41,7% responden menjawab sering bahwa guru sering memberikan permainan-permainan yang mendukung peserta didik agar mudah mengingat.

Tabel 4.13

Metode pembelajaran yang digunakan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

No	Alternative jawaban	N	F	%
3.	Selalu (S)	36	26	72,2%

dalam kelas, 36,1% responden menjawab sering bahwa sering Ketika pelajaran PAI, tercipta keadaan yang kondusif di dalam kelas.

Tabel 4. 15

Memaksimalkan belajar kolaboratif (bersama) dan meminimalkan
kesenjangan antara siswa yang satu dengan yang lainnya

No	Alternative jawaban	N	F	%
5.	Selalu (S)	36	19	52,8%
	Sering (SR)		16	44,4%
	Kadang-Kadang (KD)		1	2,8%
	Tidak Pernah (TP)		-	
	Jumlah		36	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa 52,8% responden menjawab selalu bahwa guru selalu Memaksimalkan belajar kolaboratif (bersama) dan meminimalkan kesenjangan antara siswa yang satu dengan yang lainnya, 44,4% responden menjawab sering bahwa guru sering Memaksimalkan belajar kolaboratif (bersama) dan meminimalkan kesenjangan antara siswa yang satu dengan yang lainnya, 2,8% responden menjawab kadang-kadang bahwa guru kadang-kadang Memaksimalkan belajar kolaboratif (bersama) dan meminimalkan kesenjangan antara siswa yang satu dengan yang lainnya.

Tabel 4.16

Peserta didik diarahkan untuk berdiskusi serta berwysyawah terkait materi

Peserta didik mempunyai semangat dalam mengikuti pelajaran PAI dengan menggunakan aktif learning

No	Alternative jawaban	N	F	%
8.	Selalu (S)	36	20	55,6%
	Sering (SR)		16	44,4%
	Kadang-Kadang (KD)		-	
	Tidak Pernah (TP)		-	
	Jumlah		36	100%

Tabel 4. 19

[illegible]

No	Alternative jawaban	N	F	%
9.	Selalu (S)	36	16	44,4%
	Sering (SR)		16	44,4%
	Kadang-Kadang (KD)		4	11,2%
	Tidak Pernah (TP)		-	
	Jumlah		36	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa 44,4% responden menjawab selalu bahwa peserta didik selalu aktif bertanya setelah menggunakan aktif learning, 44,4% responden menjawab sering bahwa peserta didik sering aktif bertanya setelah menggunakan aktif learning, 11,2% responden menjawab kadang-kadang peserta didik kadang-kadang aktif bertanya setelah menggunakan aktif learning.

Tabel 4.20

Guru memberikan reward bagi siswa yang aktif

No	Alternative jawaban	N	F	%
10.	Selalu (S)	36	20	55,6%
	Sering (SR)		16	44,4%
	Kadang-Kadang (KD)		-	
	Tidak Pernah (TP)		-	
	Jumlah		36	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa 55,6% responden menjawab selalu bahwa guru selalu memberikan reward bagi siswa yang aktif, 44,4%

Metode yang digunakan guru tidak menekan kemampuan masing-masing peserta didik (menyenangkan dan menyatu)

No	Alternative jawaban	N	F	%
17.	Selalu (S)	36	22	61,1%
	Sering (SR)		12	33,3%
	Kadang-Kadang (KD)		2	5,6%
	Tidak Pernah (TP)		-	
	Jumlah		36	100%

[illegible]

No	Alternative jawaban	N	F	%
19.	Selalu (S)	36	19	52,8%
	Sering (SR)		13	36,1%
	Kadang-Kadang (KD)		4	11,1%
	Tidak Pernah (TP)		-	
	Jumlah		36	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa 52,8% responden menjawab selalu bahwa Peserta didik selalu diberi suatu kasus atau dilema moral dari isu-isu, studi kasus, atau sebuah film, 36,1% Peserta didik sering diberi suatu kasus atau dilema moral dari isu-isu, studi kasus, atau sebuah film, 11,1% responden menjawab kadang-kadang bahwa Peserta didik kadang-kadang diberi suatu kasus atau dilema moral dari isu-isu, studi kasus, atau sebuah film.

Tabel 4.30

Peserta didik memiliki keterampilan memecahkan masalah terkait dengan materi

No	Alternative jawaban	N	F	%
20.	Selalu (S)	36	18	50%
	Sering (SR)		17	47,2%
	Kadang-Kadang (KD)		1	2,8%
	Tidak Pernah (TP)		-	
	Jumlah		36	100%

Tabel 4.31

Daftar jawaban tertinggi dari tiap item tentang metode *edutainment* di SMA
Negeri 2 Sidoarjo

[illegible]

6.	Peserta didik diarahkan untuk berdiskusi serta berwawancara terkait materi	61,1%
7.	Dalam pembelajaran peserta didik selalu mendengarkan penjelasan yang diberikan guru PAI	63,9%
8.	Peserta didik mempunyai semangat dalam mengikuti pelajaran PAI dengan menggunakan aktif learning	55,6%
9.	Peserta didik aktif bertanya setelah menggunakan aktif learning	44,4%
10.	Guru memberikan reward bagi siswa yang aktif	55,6%
11.	Peserta didik senang menjelaskan kembali materi PAI yang diberikan guru	61,1%
12.	Dalam pembelajaran PAI peserta didik sering mempraktekkan sesuai dengan materinya	61,1%
13.	Peserta didik berdiskusi tentang materi PAI yang disajikan	69,4%
14.	Peserta didik mencari sumber materi sendiri selain menggunakan buku pedoman PAI	83,3%
15.	Proses pembelajaran mencakup Antara lain mendengarkan, melihat, mengamati, bertanya, mengerjakan, berdiskusi, memecahkan masalah dan lain-lain	55,6%
16.	Metode yang digunakan mudah membantu dalam hal mengingat ayat-ayat atau hadis yang wajib di hafal	77,8%

17.	Metode yang digunakan guru tidak menekan kemampuan masing-masing peserta didik (menyenangkan dan menyatu)	61,1%
18.	Metode yang digunakan mudah membuat peserta didik terampil dalam belajar mengingat maupun menghafal	63,9%
19.	Peserta didik diberi suatu kasus atau dilema moral dari isu-isu, studi kasus, atau sebuah film	52,8%
20.	Peserta didik memiliki keterampilan memecahkan masalah terkait dengan materi	50%
	Jumlah	1208,3%

Hasil penelitian di atas terkait metode *edutainment* di SMA Negeri 2 Sidoarjo dengan jumlah prosentase tertinggi sebagai jawaban ideal yaitu 1208,3% dengan jumlah item pernyataan 20. Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut :

$$Nr = \frac{1208,3\%}{20} = 60,4\%$$

Berdasarkan standar yang ditetapkan, maka nilai 60,4% berada di antara 35% - 65%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penerapan metode *edutainment* pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Sidoarjo adalah tergolong “Cukup”.

Setelah penyajian data dan analisis data tersusun, baik penyajian data tentang metode *edutainment* (variabel x) dan penyajian data dan analisis

Tabel 4.32

Koefisien korelasi *product moment*

No Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
1.	72	92	6624	5184	8464
2.	74	88	6512	5476	7744
3.	74	91	6734	5476	8281
4.	72	91	6552	5184	8281
5.	72	91	6552	5184	8281
6.	71	91	6461	5041	8281
7.	72	93	6696	5184	8649
8.	71	92	6532	5041	8464
9.	73	94	6862	5329	8836
10.	73	93	6789	5329	8649
11.	73	93	6789	5329	8649
12.	73	91	6643	5329	8281
13.	74	92	6808	5476	8464
14.	73	94	6862	5329	8836
15.	72	91	6552	5184	8281
16.	72	92	6624	5184	8464
17.	72	95	6840	5184	9025
18.	72	93	6696	5184	8649
19.	70	92	6440	4900	8464
20.	71	93	6603	5041	8649
21.	72	90	6480	5184	8100
22.	71	93	6603	5041	8649
23.	71	92	6532	5041	8464
24.	69	92	6348	4761	8464
25.	71	90	6390	5041	8100

$$t_{hitung} = 0,3647 \times 6,262$$

$$t_{hitung} = 2,2837$$

4) Langkah 4

Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel}

Pada taraf signifikansi 5% adalah $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,2837 \geq 2,03224$ sehingga H_0 yang menyatakan Metode *Edutainment* tidak berpengaruh Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Sidoarjo ditolak, sedangkan H_a yang menyatakan Metode *Edutainment* memiliki pengaruh Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Sidoarjo diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan taraf signifikansi 5% H_a diterima dan H_0 ditolak dan penelitian ini signifikan. Jadi, Metode *Edutainment* memiliki pengaruh Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa metode *edutainment* mampu mempengaruhi keterampilan peserta didik terutama dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Dengan metode *edutainment* yang digunakan oleh guru, peserta didik mampu memenuhi aspek Kompetensi Inti (KI) 4 dalam materi kewajiban beribadah dan bersyukur kepada Allah serta berbuat baik kepada sesama manusia.

Pada materi tersebut keterampilan peserta didik harus mampu menghafal ayat-ayat yang berkaitan dengan materi.

Metode *edutainment* cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran, terutama pembelajaran yang terkadang membuat peserta didik jenuh, dengan adanya metode *edutainment* peserta didik diajak untuk belajar dan juga bermain yang menunjang untuk memperdalam materi.

Metode *edutainment* dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran apapun, karena suasana yang menyenangkan akan mampu meningkatkan semangat untuk menerima pengetahuan baru, dan dengan didukung guru yang kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran *edutainment* dalam masing-masing materi pembelajaran.

pada taraf signifikansi 5% H_a diterima dan H_0 ditolak dan penelitian ini signifikan.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan yang dikemukakan penulis diatas, kemudian penulis memberikan saran- saran yang disampaikan pada subyek penelitian yang ada di SMA Negeri 2 Sidoarjo. 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 metode 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 keterampilan belajar peserta didik 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*.Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, Saifudin. 2007.*Validitas dan Reliabilitas*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Balitbang. 2003. *Penilaian Tingkat Kelas, Pedoman Bagi Guru SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK*. Jakarta: Depdiknas.
- Bungin,Burhan. 2006.*Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*.Jakarta: Kencana.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1989.*Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasan*.Jakarta : Balai Pustaka.
- Dirjen Kelembagaan Agama Islam pada Sekolah Umum. 2003.*Standar Penilaian di Kelas*.Jakarta: Depag.
- Hadi, Sutrisno. 1991.*Metodologi Research II*.Yogyakarta: Andi Offset.
- Hajar,Ibnu. 2001.*Dasar-Dasar Metodologi Kualitatif dalam Pendidikan*.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamid,Sholeh. 2014.*Metode Edutainment : menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas*.Yogyakarta: DIVA Press.
- Hamruni. 2009.*Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*.Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.
- Hamruni. 2009.*Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*.Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.
- Margono. 1997.*Metodologi Penelitian*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Masbukin, Imam. 2006.*Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*.Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Roqib,Moh. 2009.*Ilmu Pendidikan Islam*.Yogyakarta : LkiS Printing Cemerlang.
- Sudjono, Anas. 1994.*Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sudono, Anggaini. 2003. *Sumber Belajar dan Alat Permainan; Untuk pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Surya, Hendra. 2013. *Jadilah Pribadi Yang Unggul*. Depok: PT Elex media Komputindo.
- Suryabrata, Sumardi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sutrisno. 2005. *Revolusi Pendidikan Indonesia : Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Ar Ruzz.
- Tafsir, Ahmad. 2007. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Yuswianto. 2002. *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN Malang.