

**PENGARUH PELAKSANAAN METODE *EDUTAINMENT*
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DI SMP MUHAMMADIYAH
04 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat
– Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

DWI PURNAMANINGSIH

NPM : 1801020097



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

**PENGARUH PELAKSANAAN METODE *EDUTAINMENT*
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DI SMP MUHAMMADIYAH
04 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat
– Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

DWI PURNAMANINGSIH

NPM : 1801020097



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**

*ace 6/9-22,
sudah fabel
di Sidayhan*

**PENGARUH PELAKSANAAN METODE EDUTAINMENT
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP
MUHAMMADIYAH 04 MEDAN**

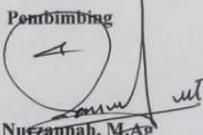
SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas - Tugas Dan Memenuhi Syarat - Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

Dwi Purnamaningsih
NPM :1801020097

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing

Dr. Nurzannah, M.Ag

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

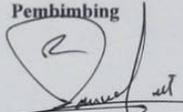
Medan, 19 September 2022

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa Marlyana Panggabean yang berjudul **"Pengaruh Pelaksanaan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Muhammadiyah 04 Medan"** Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

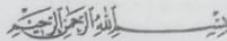
Pembimbing

Dr. Nurzannah M. Ag



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN
 PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/AN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Bila diperlukan surat ini agar diusahakan nomor dan tanggalnya



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi :
 Dosen Pembimbing : Dr. Nurzannah, M.Ag

Nama Mahasiswa : Dwi Purnamaningsih
 Npm : 1801020097
 Semester : VIII
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Pelaksanaan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Muhammadiyah 04 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
15-8-2022	Perbaiki bab 4 mengenai validitas		
25-8-2022	Perbaiki Data di bab 4		
3-9-2022	Perbaiki kalimat edutainment		
5-9-2022	Perbaiki pembahasan tambah referensi jurnal		

Medan, September 2022

Diketahui/Disetujui
 Bekan

 Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
 Ketua Program Studi

 Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Pembimbing Skripsi

 Dr. Nurzannah, M.Ag

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini disusun oleh

NAMA MAHASISWA : Dwi Purnamaningsih
NPM : 1801020097
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Pelaksanaan Metode Edutainment
Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP
Muhammadiyah 04 Medan

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi

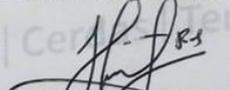
Medan, 19 September 2022

Pembimbing



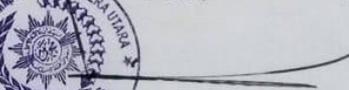
Dr. Nurzannah M. Ag

DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI



Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya Ilmiah Ini Saya Persembahkan Kepada Kedua Orangtua Tercinta:

*Ayahanda Tiwaji
&
Ibunda Maya*

Yang selalu memberikan doa, cinta dan kasih sayangnya. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala Memberikan Balasan Kebaikan di Dunia dan Akhirat.

*Dan yang tercinta kakak Mutia
Yang selalu memberikan doa, semangat dan bantuan.
Sehingga skripsi ini berjalan dengan baik.*

MOTTO

***“Hanya Kepada Engkaulah kami menyembah
dan hanya kepada Engkaulah kami mohon
pertolongan”
(Q.S. Al-Fatihah: 5)***

*“Rencana Allah padamu lebih baik dari rencanamu.
Terkadang Allah menghalangi rencanamu untuk menguji
kesabaranmu... Maka perhatikanlah kepada-Nya kesabaran
yang indah. Tak lama kamu akan melihat sesuatu yang
menggembirakanmu.”*

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DWI PURNAMANINGSIH

Npm : 1801020097

Jenjang Pendidikan : S1

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul: Pengaruh Pelaksanaan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Muhammadiyah 04 Medan merupakan karya asli saya. Jika kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini sya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 2 Oktober 2022

Yang Menyatakan

The image shows a 3000 Rupiah postage stamp from Indonesia. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '3000', 'METERAI TEMPEL', and 'AGAKX084488629'. A handwritten signature is written over the stamp.

Dwi Purnamaningsih

NPM: 1801020097

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Dwi Purnamaningsih
NPM : 1801020097
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : IX
Tanggal Sidang : 04/10/2022
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Zailani MA
PENGUJI II : Drs. Mario Kasduri, MA

PENITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Dr. Zailani, MA



Unggul | Cerdas | Terpercaya

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
LAMPIRAN.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	8
A. Hasil Belajar.....	8
1. Pengertian Hasil Belajar.....	8
2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	9
3. Fungsi Penilaian Hasil Belajar	11
B. Edutainment	13
1. Pengertian Edutainment	13
2. Prinsip-Prinsip Belajar EdutainmentBelajar	15
3. Teori Belajar Edutainment	16
C. Penelitian Yang Relevan	21
D. Kerangka Berpikir	23
E. Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Metode Penelitian	25
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	22

	Halaman
C. Populasi dan Sampel	26
D. Variabel Penelitian	26
E. Defenisi Operasional.....	25
F. Teknik Pengumpulan Data.....	26
G. Instrumen Penelitian	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMABAHASAN.....	32
A. Deskripsi Sekolah	32
B. Deskripsi Karakteristik Responden.....	41
C. Hasil Penelitian	47
D. Pembahasan	52
BAB V PENUTUP.....	58
A. Simpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	24
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	25
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrument Menggunakan Metode <i>Edutainment</i>	28
Tabel 4.1 Data Guru.....	37
Tabel 4.2 Jumlah Siswa Di SMP Muhammadiyah 4 Medan	38
Tabel 4.3 Nama Siswa Kelas VIII-A	38
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest X Kelas Control Dan Eksperimen ..	41
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest X Kelas Control Dan Eksperimen.	41
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Y Kelas Control Dan Eksperimen ..	42
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Y Kelas Control Dan Eksperimen.	43
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Tes Pilihan Ganda	44
Tabel 4.8 Kesimpulan Hasil Uji Validitas Instrument Tes Pilihan Berganda.....	45
Tabel 4.9 Hasil Validitas Instrument Menggunakan Metode <i>Edutainment</i>	46
Tabel 4.10 Hasil Uji Instrument Angket	46
Tabel 4.11 Kesimpulan Hasil Uji Validitas Instrument Tes Angket	47
Tabel 4.12 Uji Reliabilitas Metode <i>Edutainment</i>	47
Tabel 4.13 Uji Reliabilitas Hasil Belajar	48
Tabel 4.14 Uji Normalitas Pretest.....	48
Tabel 4.15 Uji Normalitas Posttest	49
Tabel 4.16 Uji T Sampel Independen	50
Tabel 4.17 Ringkasan Uji T-2 Sampel Independen Pretest Dan Posttes	47

LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Angket Pretest Metode <i>Edutainment</i>	62
Lampiran 2 Angket Pretest Hasil Belajar.....	65
Lampiran 3 Uji Validitas Metode <i>Edutainment</i>	67
Lampiran 4 Uji Validitas Hasil Belajar.....	68
Lampiran 5 Hasil Tes Pilihan Berganda Pretest Dan Posttest	70
Lampiran 6 Hasil Tes Hasil Belajar	73

ABSTRAK

Dwi Purnamaningsih (1801020097). “Pengaruh Pelaksanaan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah, pelaksanaan metode dan pengaruh pelaksanaan metode *edutainment* dalam pembelajaran pendidikan agama islam terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen quasi (semu). Populasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 80 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A yang berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII-B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tertulis, kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai 5%. Jika t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu $3,879 > 2,04$ artinya ada perbedaan hasil belajar antara menggunakan metode *edutainment* dengan metode konvensional sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan sebelum dan sesudah pelaksanaan metode *edutainment*, setiap guru memiliki cara dalam melaksanakan metode *edutainment* dan metode *edutainment* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Medan.

Kata Kunci: Metode *Edutainment*, Hasil Belajar

ABSTRAC

Dwi Purnamaningsih (1801020097). "The Influence of the Implementation of the Educational Method in Islamic Religious Education Learning on Student Learning Outcomes at SMP Muhammadiyah 04 Medan".

This study aims to determine the learning outcomes before and after, the implementation of the method and the effect of the implementation of the edutainment method in learning Islamic religious education on student learning outcomes at SMP Muhammadiyah 04 Medan. The research method used is a quasi-experimental method (quasi-experimental). The population in this study were students of class VIII, amounting to 80 people. The sample in this study were students of class VIII-A, amounting to 33 students as the experimental class and students of class VIII-B as the control class. Data collection techniques used are written tests, questionnaires, interviews and documentation. Analysis of the data used is t-test. Based on the results of data analysis using t-test with a significance level of 5%, the value of 5% was obtained. If $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted which is $3.879 > 2.04$, meaning that there is a difference in learning outcomes between using the edutainment method and the conventional method, so it can be concluded that there is a difference before and after the implementation of the edutainment method, every teacher has a way of implementing the edutainment method. edutainment and edutainment methods affect student learning outcomes in class VIII PAI learning at SMP Muhammadiyah 4 Medan..

Keywords: Educational Method, Learning Outcomes

KATAPENGANTAR



AssalamualaikumWr.Wb

Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun dalam wujud yang sangat sederhana. Shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang sangat kita harapkan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Suatu kebahagiaan sulit terlukiskan mana kala penulis merasa telah sampai final studi dijenjang perguruan tinggi ini berupa terbentuknya skripsi.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari pertolongan Allah SWT, keluarga dan pengalaman terbatas akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Pelaksanaan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Di SMP Muhamamdiyah 04 Medan”.

Dalam kesempatan ini untuk pertama kali penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada yang teristimewa yaitu **Ibunda Tercinta Mahiya, Ayahanda Tercinta Tiwaji** yang telah mengasuh, membimbing dan membina serta memberikan motivasi dan dorongan serta kasih sayangnya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yaitu kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, serta WD I, WD III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah

3. Ibu **Dr. Nurzannah, M.Ag** Selaku Pembimbing yang berkenan meluangkan waktu, dan memberikan arahan sampai skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Staf Akademis dan Seluruh Civitas akademis Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Seluruh teman-teman seperjuangan PAI stambuk 2018 yang tidak bisa disebut satu persatu yang telah memotivasi dan membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini, semoga kita dapat meraih cita-cita yang kita Inginkan.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan di dalam skripsi ini, baik dari isi maupun pokok pembahasan. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun, agar kedepannya penulis dapat melakukan yang lebih baik, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta menambah pengetahuan bagi penulis. Apabila penulisan skripsi ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan, semoga Allah SWT senantiasa meridhoi kita semua. Aamiin ya Rabbal alamin. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, 25 Februari 2022

DWI PURNAMANINGSIH

NPM 1801020097

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya manusia yang hidup di dunia membutuhkan pendidikan. Pendidikan sebagai suatu usaha sadar, yang mempunyai subjek yang sama yaitu manusia. Seorang siswa yang beranjak remaja semangkin membutuhkan banyak pengetahuan mengenai norma-norma agama. Sementara itu, menurut Undang-Undang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (*UUD 1945 RI Tentang Sistem Pendidikan Islam*, 2003).

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh peserta didik dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah (Sinta & Chemo-edutainment, 2020). Hasil belajar juga merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku, namun tidak semua perubahan perilaku disebut hasil belajar (Lestari et al., 2020).

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang sangat penting dalam pembelajaran dan pendidikan, Karena hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrument yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran (Saripudin & Faujiah, 2018). Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran.

Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda. Hasil belajar yang seharusnya terjadi dalam sekolah adalah hasil belajar yang mampu

mencapai harapan dan tujuan tertentu yang telah ditetapkan oleh pelajar atau guru sebagai pendorong untuk keberhasilan belajar dalam pendidikan.

Zaman revolusi industri 4.0 ini, pendidik dituntut tidak hanya melakukan pembelajaran hanya sekedar *transfer of knowledge* saja, melainkan lebih dari pada itu. Selain kompetensi pengetahuan, pendidik dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi siswa maupun psikomotorik. Artinya, guru diminta tidak hanya sekedar membuat peserta didik menjadi tahu melainkan menjadi peserta didik berakhlak serta memiliki keterampilan dalam dirinya guna menghadapi perkembangan revolusi industri 4.0 di abad 21 mendatang.

Pembelajaran abad 21 ditandai dengan adanya peningkatan kompleksitas teknologi pembelajaran serta munculnya gerakan restrukturisasi korporatif yang menekankan kombinasi kualitas teknologi dan manusia. Kecenderungan tersebut direspon oleh dunia pendidikan yang ada di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan empat pendekatan pendidikan yaitu:

1. Pendidikan Kecakapan Hidup
2. Pembelajaran Berbasis Kompetensi
3. Pembelajaran Berbasis Produk
4. Pembelajaran berbasis luas

Pendekatan-pendekatan ini menuntut lingkungan belajar yang kaya dan nyata serta memberikan pengalaman belajar dimensi-dimensi kompetensi secara integrative.

Pelaksanaan kegiatan belajar di kelas tidaklah semudah teori yang didapat. Penerapan kegiatan belajar atau proses pembelajaran di kelas sering mengalami kendala atau hambatan. Sebab, mengajar adalah satu sistem yang terintegratif dan bersifat kompleks yang terdiri dari sejumlah komponen karena dalam kegiatan pembelajaran, guru tidak hanya sekedar memberi informasi secara lisan kepada siswa. Untuk itu, kegiatan belajar perlu di desain dirancang, dikelola, dilaksanakan serta dievaluasi agar tercapainya hasil pembelajaran yang diharapkan.

Mengatasi masalah tersebut, pemerintah di tahun 2019 mengeluarkan kebijakan baru. Melalui pidato menteri pendidikan Nadhiem Makarim mengenalkan merdeka belajar serta guru penggerak. Melalui kebijakan guru

penggerak, kemendikbud mengajak kepada semua guru untuk melakukan perubahan sekecil apapun didalam kelas. Perubahan tersebut dilakukan dengan cara:

1. Mengajak kelas untuk berdiskusi bukan hanya sekedar mendengar
2. Memberikan kesempatan siswa mengajar
3. Membuat proyek sosial untuk melibatkan semua siswa
4. Menemukan suatu bakat didalam diri siswa
5. Menawarkan bantuan kepada guru yang mengalami kesulitan mengajar

Guru perlu melakukan perubahan didalam kelas, melakukan inovasi, bekerja sama dengan sesama guru dan berbagai pihak yang terkait, serta berkomunikasi yang baik agar menciptakan suasana pembelajaran yang berbasis kompetensi, kecakapan hidup serta pembelajaran inovatif.

Baik buruknya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya faktor yaitu minat, baik dan buruknya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas tergantung bagaimana strategi guru dalam menciptakan, memelihara serta mengembangkan minat bakat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Faktor tersebut berpengaruh terhadap setiap pembelajaran pada pendidikan formal dilembaga pendidikan. Yang dialami di SMP Muhamadiyah 04 Medan. Khususnya pada mata pelajaran PAI pada siswa kelas VIII masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah standart dan masih banyak siswa yang kurang paham atas materi yang telah disampaikan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya dikarenakan metode yang digunakan masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah.

Metode ceramah memang tidak salah untuk diterapkan, justru metode seperti ini merupakan alat untuk mengawali pembelajaran kepada siswa, namun metode ini tidak dapat digunakan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, karena hakikat pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang terdiri dari kombinasi belajar yang tertuju pada apa yang harus dilakukan siswa. Kombinasi tersebut memiliki tujuan perubahan sikap baik konseptual maupun operasional, sehingga dengan metode ceramah hampir dikalangan siswa merasakan kejenuhan, walaupun sudah diberikan media yaitu berupa gambar.

Penting untuk menciptakan kondisi tertentu dalam pembelajaran agar siswa selalu termotivasi, berminat, dan selalu ingin belajar. Belajar sebagai proses dapat dikatakan sebagai kegiatan seseorang yang dilakukan dengan sengaja melalui penyesuaian tingkah laku dirinya dalam upaya meningkatkan kualitas hidupnya. Jika dilihat dari penjelasan di atas, media dan strategi dalam pembelajaran sangatlah penting untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal, untuk itu peneliti menerapkan program *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam

Pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan disebut dengan *Edutainment (education entertainment)*. *Edutainment merupakan suatu pembelajaran yang didesain sedemikian rupa menyatukan muatan pendidikan dan hiburan dikombinasikan secara harmonis, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan (game), bermain peran (role play) dan demonstrasi.*

Konsep pembelajaran *edutainment* sangat menarik untuk dikembangkan dengan sistematis dan terukur. Jika berjalan dengan baik tentu saja suasana pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari yang membosankan menjadi sangat membahagiakan atau sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh siswa sehingga mereka ingin terus belajar di kelas karena dipenuhi rasa semangat dan *antusiasme* yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran.

Penggunaan metode *edutainment* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa juga terlihat aktif melakukan aktivitas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat para siswa merasa bosan dan tidak semangat.

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar.

Pada dasarnya seorang guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didiknya. Maka dari itu guru seharusnya memberikan pembelajaran yang terbaik dengan menggunakan metode yang terbaik agar dapat tersampainya materi pembelajaran kepada siswa dan tujuan pendidikan terlaksana.

Peneliti merasa perlu untuk meneliti hal tersebut karena peneliti melihat masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata karena rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI yang dipengaruhi kurangnya metode dalam pembelajaran. Oleh karena itu berdasarkan paparan di atas peneliti akan mengukur ada tidaknya **Pengaruh Pelaksanaan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Muhammadiyah 04 Medan.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kenyataan latar belakang masalah di atas maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI masih rendah.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan metode *Edutainment* dalam pembelajaran.
3. Kurangnya pembelajaran PAI berbasis *Edutainment* di dalam kelas.
4. Kurangnya motivasi terhadap hasil belajar siswa.
5. Kurangnya kepedulian guru untuk membuat suasana kelas yang menyenangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi topik permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 04 Medan?
2. Bagaimana cara pelaksanaan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan ?
3. Apakah ada pengaruh pemberian metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah04 Medan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI di SMP Muhamadiyah 04 Medan
2. Untuk mengetahui pelaksanaan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan
3. Untuk mengetahui pelaksanaan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan

E. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan akan memberikan manfaat bagi semua pihak, maka dengan dilaksanakan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Secara Teoretis

Secara khusus penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dan penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang pelaksanaan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhamadiyah 04 Medan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, taat dan patuh peraturan sekolah dan mampu mencapai hasil belajar yang diharapkan.
- b. Bagi guru, dapat melaksanakan metode *Edutainment* ini dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar.
- c. Bagi pihak sekolah sendiri penelitian ini diharapkan dapat menjadi petunjuk sekolah dalam mengambil keputusan terutama yang berhubungan dengan hasil belajar siswa.

F. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan merupakan kerangka kerja penulisan skripsi yang mengarahkan penulisan pada pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas. Dalam laporan penelitian ini akan memberikan gambaran lengkap terkait penyusunan skripsi agar dapat memudahkan penyelesaian dari penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I diawali dengan pendahuluan, yang terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II diawali dengan Landasan Teoretis terdiri dari pengertian hasil belajar, faktor yang mempengaruhi hasil belajar, tujuan penilain hasil belajar, Pengertian *Edutainment*, prinsip-prinsip *Edutainment*, teori belajar *Edutainment*, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.

Bab III diawali dengan Metodologi Penelitian, terdiri dari rencana penelitian, lokasi dan waktu penelitian, kehadiran peneliti, tahapan penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pemeriksaan keabsahan data.

Bab IV diawali dengan Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari deskripsi penelitian, temuan, dan pembahasan.

Bab V diawali dengan Penutup, terdiri dari simpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Sejak manusia melakukan berbagai hal dalam mendidik anak-anaknya maka, manusia pula telah melakukan usaha untuk menilai hasil usaha mereka dalam mendidika anak tersebut. Meskipun manusia melakukan berbagai macam cara untuk melakukannya. Karena penilaian dalam kegiatan belajar tidak dapat dipisahkan dari usaha kegiatan belajar itu sendiri, untuk itu penilaian merupakan aspek hakiki yang terdapat dalam usaha itu sendiri.

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan, dan untuk mengetahui pencapaian perubahan dalam diri seseorang maka perlu dilakukan sebuah kegiatan penilaian, atau bisa disebut evaluasi hasil belajar. Melalui evaluasi hasil belajar seorang guru dapat mengetahui pencapaian peserta didiknya selama mengikuti pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran ialah sebuah inti dari seluruh proses pengelolaan kegiatan pendidikan. Kualitas sebuah lembaga dapat dilihat dari pengukuran kegiatan pembelajran yang dilakukan dikelas. Oleh karena itu, kriteria mutu sebuah pembelajaran seharusnya dibuat secara terperinci sehingga dapat diukur dengan baik. Untuk mendapatkan data hasil belajar yang dilakukan maka perlu dilakukan kegiatan penilaian pembelajaran atau yang disebut dengan evaluasi pendidikan tercantum dalam UU No.20 Tahun 2003 pasal 58 ayat 1 yang menyatakan bahwa : kegiatan evaluasi atau penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan oleh guru atau pendidik untuk memantau hasil kemajuan atau perbaikan peserta didik secara berkesinambungan.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas. Tingkah laku yang dimaksud mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar yang ideal meliputi sejumlah dan seluruh ranah psikologi yang berubah sebagai sebab akibat pengalaman serta proses belajar.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil - hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa

objek yang dinilai nya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikat nya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa (kompetensi) menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses pembelajaran adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan – tujuan pengajaran (Kependidikan et al., 2021).

Hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

A. Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yang pertama adalah aspek fisiologis. Aspek fisiologis adalah kondisi fisik, jasmani atau tubuh peserta didik yang belajar. Kondisi fisiologis peserta didik sangat berpengaruh terhadap kegiatan hasil belajar yang akan dicapainya. Seperti seorang peserta didik yang sedang terganggu kesehatan jasmani atau panca inderanya keadaan tersebut akan mengganggu terhadap kegiatan belajar dan hasil yang akan dicapai. Begitu pula keadaan peserta didik yang kurang gizi juga akan berpengaruh negative terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar yang dicapai. Untuk itu, agar memperoleh hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi pancaindera perlu dijaga dengan cara: makanan/minuman bergizi, istirahat, olah raga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik (Wahyono, 2019).

Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Psikologis adalah keadaan jiwa atau ruhaninya. Dalam hal ini kondisi psikologis peserta didik sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai. Seorang peserta didik akan kurang matang secara psikologis akan mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi pelajaran yang bersifat abstrak. Demikian juga

peserta didik yang memiliki gangguan atau jiwanya tidak stabil, maka akan sulit mencapai hasil baik dalam belajar. Aspek psikologis ini meliputi: inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Faktor psikologi ini juga merupakan faktor kuat dari hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh faktor psikologi diri kita sendiri. Oleh karena itu, berjuanglah untuk terus mendapat suplai motivasi dari lingkungan sekitar, kuatkan tekad dan mantapkan sikap demi masa depan yang lebih cerah

B. Faktor Eksternal

Selain faktor internal, hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaitu lingkungan sosial yang meliputi: teman, guru, keluarga dan masyarakat.

Lingkungan sosial adalah lingkungan di mana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia di sekitarnya. Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kalian bisa memposisikan diri sebagai seorang pelajar (Waizah & Herwani, 2021).

Keluarga juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (broken home) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Maka dari itu, bagi orang tua, jadikanlah rumah keluarga kalian surga, karena jika tidak, anak kalian yang baru lahir beberapa tahun lamanya, belum memiliki konsep pemecahan konflik batin yang kuat, mereka bisa stress melihat tingkah kalian wahai para orang tua yang suka bertengkar, dan stress itu di bawah kedalaman kelas.

Masyarakat sebagai contoh seorang yang hidup di masyarakat akan demikian mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seorang

untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang begitu pun juga berpengaruh terhadap siswa.

Lingkungan non-sosial, meliputi: kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan hasil belajar. Sekolah juga mempengaruhi hasil belajar. Dari pengalaman yang ada, ketika anak pintar masuk sekolah biasa-biasa saja, prestasi mereka bisa mengungguli teman-teman yang lainnya. Tapi, bila disandingkan dengan prestasi temannya yang memiliki kualitas yang sama saat lulus, dan dia masuk sekolah favorit dan berkualitas, prestasinya biasa saja. Artinya lingkungan sekolah berpengaruh. Cuaca alam, berpengaruh terhadap hasil belajar.

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Ngalim yaitu :

- a) Faktor yang terdapat pada diri individu itu sendiri, dapat dikatakan sebagai faktor individual terdiri dari: kematangan/pertumbuhan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- b) Faktor dari luar individu, dapat dikatakan faktor sosial, terdiri dari faktor keluarga, guru, metode belajar, media mengajar, dan lingkungan.

Dalyono juga berpendapat tentang faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dia mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

- a) Faktor internal yang dimaksud yaitu terdiri dari: kesehatan, intelegensi, niat, minat, motivasi dan belajar siswa.
- b) Faktor eksternal (berasal dari luar) terdiri dari: keluarga, masyarakat, sekolah dan lingkungan sekitar.

3. Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar tidak bisa dipisahkan dari penilaian sebagai aktivis didalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar. Bila membicarakan penilaian maka tidak terlepas dari masalah evaluasi, sebab evaluasi merupakan suatu tindakan untuk menentukan nilai segala sesuatu di dalam pembelajaran. Evaluasi hasil belajar adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas dari pada sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu untuk membuat sesuatu keputusan.

Dapat dipahami bahwa untuk melihat hasil belajar peserta didik meningkat maka guru hendaknya melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Karna itu evaluasi memiliki manfaat diantaranya:

- a. Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang sudah diajarkan
- b. Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah diterapkan.
- c. Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran.
- d. Untuk seleksi yaitu untuk memilih peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu
- e. Untuk menentukan kenaikan kelas
- f. Untuk mendiagnosa keunggulan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- g. Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Rudi, 2018).

Dari beberapa manfaat evaluasi di atas, dapat diketahui bahwa evaluasi hasil belajar adalah memberikan pelayanan atas proses pembelajaran, evaluasi sangat penting dilakukan untuk memutuskan tujuan setiap usaha. Dalam pelaksanaan evaluasi, secara umum tes hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

- a. Tes formatif

Tes formatif adalah tes yang diadakan sebelum atau selama pelajaran berlangsung. Tes formatif ini mempunyai dua tujuan, yaitu untuk membantu guru dalam membuat perencanaan dan untuk membantu peserta didik mengenali segi-segi yang perlu ditangani. Adapun manfaat dari tes formatif adalah untuk membantu para guru menentukan apa yang sudah diketahui mahasiswa mengenali segi-segi apa yang masih lemah ketika pengajaran sudah selesai.

- b. Tes sumatif adalah tes yang diselenggarakan pada akhir seluruh kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk memberitahukan guru dan peserta didik tentang sejauh yang telah dicapai selama satu semester (Rudi, 2018a).

3. Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa. Oleh sebab itu, dalam penilaian hendaknya diperiksa sejauh mana perubahan tingkah laku siswa telah terjadi melalui proses belajarnya. Dengan mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, dapat diambil tindakan perbaikan proses pembelajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan. Misalnya dengan melakukan perubahan dalam strategi mengajar, memberikan bimbingan dan bantuan belajar kepadasiswa. Dengan perkataan lain, hasil penilaian tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya perubahan tingkah laku siswa, tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses pembelajaran (Marlina & Solehun, 2021).

Dalam penilaian ini di lihat sejauh mana pengaruh proses pembelajaran dalam mengupayakan perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil belajar yang dicapai siswa merupakan akibat dari proses pembelajaran yang ditempuhnya (pengalaman belajarnya). Sejalan dengan pengertian di atas maka penilaian berfungsi sebagai berikut:

1. Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu pada rumusan-rumusan tujuan pembelajaran sebagai penjabaran dari kompetensi mata pelajaran.
2. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan pembelajaran, kegiatan atau pengalaman belajar siswa, strategi pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran, dll.
3. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya (Primasari et al., 2021).

4. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, dalam aspek intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan yakni seberapa

jauh pengaruhnya dalam mengubah tingkah laku para siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan. Keberhasilan pendidikan dan pembelajaran penting artinya mengingat peranannya sebagai upaya memanusiaikan atau membudayakan manusia, dalam hal ini para siswa agar menjadi manusia yang berkualitas.

- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pembelajaran serta strategi pelaksanaannya. Kegagalan para siswa dalam hasil belajar yang dicapainya hendaknya tidak dipandang sebagai kekurangan pada diri siswa semata-mata, tetapi juga bisa disebabkan oleh program pembelajaran yang diberikan kepadanya atau oleh kesalahan strategi dalam melaksanakan program tersebut. Misalnya kurang tepat dalam memilih dan menggunakan metode mengajar dan alat bantu pembelajaran.
- d. Memberikan pertanggung jawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan (Sutrisno & Siswanto, 2018).

B. *Edutainment*

1. Pengertian *Edutainment*

Edutainment berasal dari dua kata yaitu education dan entertainment. Education adalah pendidikan dan entertainment artinya hiburan. Jadi secara bahasa, *Edutainment* merupakan sebagai pendidikan menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminology *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasi secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan, bermain peran dan demonstrasi. Pembelajaran dapat dilakukan dengan cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang (Dasar et al., 2021)

Menurut New World Encyclopdedia, *edutainment* berasal dari kata educational entertainment atau entertainment education, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk menghibur. Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk

mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan.

Pembelajaran *edutainment* merupakan model pembelajaran yang mengupayakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan utama dari model pembelajaran ini adalah menciptakan suasana pembelajaran yang menghibur sekaligus menyenangkan dikarenakan saat ini dunia anak dihadapi dengan tantangan zaman yang berat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hamruni kemunculan konsep pembelajaran *edutainment* dikenalkan dalam pembelajaran pendidikan formal sekitar pada tahun 1980-an dan telah menjadi sebuah metode pembelajaran yang sukses membawa pengaruh pada dunia pendidikan serta pelatihan di era millennium. Belajar yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan. Tujuannya agar peserta didik mengikuti dan merasakan pengalaman belajar yang gembira, menyenangkan, menghibur namun tetap mencerdaskan.

Kemudian Hamruni mengatakan bahwa pembelajaran *edutainment* merupakan sebuah model pembelajaran yang didesain antara perpaduan hiburan serta muatan pendidikan secara harmonis sehingga aktifitas yang terjadi didalam kelas terasa menyenangkan.

Suasana belajar yang menyenangkan diharapkan mampu memberikan motivasi kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dorongan atau motivasi ini merupakan suatu hal yang sangat penting, karena apabila motivasi dikelola dengan baik, maka motivasi akan menjadi sebuah kekuatan yang cukup besar bagi seseorang dalam melakukan berbagai kegiatan termasuk didalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dimaknai bahwa *Edutainment* merupakan pembelajaran yang menambahkan muatan hiburan dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menghibur sehingga peserta didik lebih menangkap materi ajar.

Edutainment juga merupakan salah satu cara guru agar bisa mengalihkan peserta didik untuk dapat berminat dalam menerima pembelajaran. *Edutainment* juga merupakan suatu cara untuk membuat proses pendidikan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah

menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *edutainment* lebih menekankan pada tataran metode atau strategi. Metode *edutainment* memiliki dampak yang cukup positif dalam perkembangan belajar siswa yaitu:

- a. Peserta didik senang dan pembelajaran terasa menjadi mudah
- b. Menyelipkan humor dan desain dengan baik guna memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan
- c. Terjalin keakraban dan komunikasi yang terjalin dengan baik antara guru dan siswa
- d. Materi yang disampaikan relevan dengan keadaan dan kemampuan peserta didik
- e. Motivasi yang diberikan dapat menjadikan peserta didik lebih berprestasi

Hal – hal yang harus diperhatikan dalam penerapan metode *edutainment* yaitu:

- a. Persiapan yang matang
- b. Selalu menambah wawasan dan pengetahuan
- c. Kreatif dan selalu berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
- d. Memiliki komitmen yang kuat dalam melaksanakan tugasnya
- e. Menjalin komunikasi dan kerja sama yang baik
- f. Mampu mengelola peserta didik dalam pembelajaran
- g. Berkata baik dan sopan
- h. Memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar
- i. Peka terhadap kondisi peserta didik
- j. Mampu menciptakan humorior, teka teki maupun ice breaking.

Dalam pelaksanaannya, langkah – langkah yang dapat dilakukan dalam penerapan pembelajaran *edutainment* adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan rasa gembira serta kemudahan
- b. Menimbulkan minat dan antusiasme
- c. Menyampaikan materi yang relevan
- d. Emosi yang positif dilibatkan dalam pembelajaran
- e. Merayakan hasil yang diperoleh dengan penuh suka cita
- f. Lingkungan pembelajaran yang kondusif

- g. Menyesuaikan tingkat kemampuan setiap siswa

2. Prinsip – Prinsip Belajar *Edutainment*

Prinsip dasar *Edutainment* ialah bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun masyarakat sudah tidak mencerminkan lagi bentuk pendidikan. Akan tetapi, lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat anak tidak senang serta merasa bosan dan jenuh. Padahal yang seharusnya dilakukan adalah menciptakan pembelajaran menyenangkan agar membuat peserta didik merasa nyaman dan aman serta memiliki sebuah antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran *edutainment* terdapat prinsip – prinsip tentang pelaksanaan model pembelajaran *edutainment* di antaranya:

- a. Pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan
- b. Pemanfaatan lingkungan
- c. Adanya selingan berupa humor, teka-teki, sulap, game, dan simulasi.

Adapun model-model pembelajaran yang mendukung dalam penerapan metode *edutainment* yaitu sebagai berikut:

- a. Discovery learning
- b. Problem based learning
- c. Cooperative learning
- d. Quantum learning

Adapun tiga alasan yang melandasi munculnya konsep *edutainment*:

- a. Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negative sedih, takut akan memperlambat pembelajaran. Oleh karna itu, konsep *edutainment* berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan agar pembelajaran dapat menyenangkan.
- b. Jika seseorang mampu menggunakan potensi dan emosi secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
- c. Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar maksimal dan optimal. Pendekatan yang digunakan adalah membantu siswa untuk bisa mengerti kekuatan dan kelebihan mereka, sesuai dengan gaya belajar mereka masing

-masing. Peserta didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar, sehingga mereka akan belajar secara benar sesuai gaya belajar mereka masing-masing (Saripudin & Faujiah, 2018).

Berangkat dari ketiga asumsi itulah yang memunculkan konsep belajar *edutainment*. Tujuannya supaya peserta didik bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Dalam konteks ini, dapat dipahami bahwa prinsip belajar berbasis *edutainment* merupakan pembelajaran yang harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman dan membangkitkan semangat peserta didik.

Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik yaitu dengan mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana rebut dan hura-hura. Hal ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan dangkal.

Kesenangan dan kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, terciptanya makna dan pemahaman materi. Kebangkitan minat diartikan sebagai gairah atau keinginan yang menggebu-gebu dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan istilah lain, peserta didik tidak merasa bosan dan ada keinginan yang kuat untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang dilakukan peserta didik dapat memiliki kesan yang luar biasa, sehingga sulit untuk dilupakan oleh peserta didik. Dalam hal ini, apabila pembelajaran tidak memiliki kesan yang mendalam terhadap peserta didik, maka mustahil akan menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi tiap-tiap peserta didik.

3. Teori Belajar *Edutainment*

Teori berbasis *edutainment* adalah salah satu bentuk teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang mengasyikan dan menyenangkan. Dalam kamus ilmiah disebutkan bahwa teori adalah dalil atau ilmu pasti, ajaran atau pandangan tentang sesuatu berdasarkan kekuatan akal. Selain itu, teori dapat juga didefinisikan sebagai suatu ide atau gagasan seseorang yang telah teruji secara ilmiah.

Teori merupakan dasar pijakan dalam merumuskan suatu konsep tertentu. Teori sendiri merupakan seperangkat konstruk/konsep. Adapun istilah belajar

sendiri memiliki makna suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan mengukuhkan kepribadian. Pengertian ini lebih diarahkan kepada perubahan individu seseorang, baik menyangkut ilmu pengetahuan maupun berkaitan dengan sikap dan kepribadian dalam kehidupan sehari-hari (Ra & Shoffa, 2020).

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak teori yang telah diungkapkan oleh para ahli pendidikan maupun psikologi. Teori ini berkaitan dengan bagaimana cara memperlakukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka mampu menerima dan menangkap materi yang disampaikan pendidik dengan baik. Diantara satu teori dengan teori lain memiliki perbedaan masing – masing. Namun semuanya saling mengisi dan melengkapi. Adapun untuk teori pembelajaran berbasis *edutainment* akan dijelaskan dibawah ini:

a. Teori Belajar Kooperatif

Teori belajar dengan bekerja sama (kooperatif) merupakan teori pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa, sehingga mereka dapat menjalin kerja sama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing–masing melakukan pembelajaran. Teori belajar kooperatif adalah teori belajar yang bersifat kerja sama antara satu siswa dengan siswa lain. Pendapat lain menyebutkan bahwa teori belajar kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Belajar kooperatif prinsipnya adalah bahwa siswa dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, dalam pembelajaran masing-masing peserta didik ditekankan untuk saling bekerja sama antara satu dengan yang lain. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin disebutkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis (Artikel, 2018).

b. Teori Otak Triun

Otak triun merupakan istilah yang menggambarkan tentang otak manusia yang terdiri dari tiga bagian. Ketiga bagian tersebut dikenal dengan tritunggal atau 3 in 1. Dr. Paul Maclean menyebutkan otak triun karena terdiri dari tiga bagian, masing – masing berkembang pada waktu yang berbeda dalam sejarah evolusi manusia. Yang termasuk kedalam bagian otak triun yaitu otak reptile, system limbic (otak mamalia), dan otak neokorteks.

Kebagian otak diatas adalah kesatuan. Artinya, salah satu otak akan berfungsi dengan baik, manakala bagian yang lain juga berfungsi dengan baik. Oleh karnanya untuk menciptakan pembelajaran yang baik, suasana pembelajaran harus dibuat menyenangkan, sehingga otak-otak tersebut dapat berfungsi dengan maksimal. Apabila rangkaian otak tersebut dapat bekerja dengan baik, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan (Pratiwi et al., 2018).

c. Teori Kecerdasan Majemuk

Istilah kecerdasan majemuk diambil dari makna *Multiple Intelligences* yang dicetuskan oleh Howard Garden. Kecerdasan majemuk adalah sebuah teori yang menghadirkan model pemanfaatan otak yang relative baru. Menurut teori ini kecerdasan seseorang dapat di lihat dari banyak di mensi, tidak hanya kecerdasan verbal atau kecerdasan logika. Dengan kata lain seseorang dapat memiliki kecerdasan sesuai dengan kebiasaan yang disukainya.

Kecerdasan majemuk merupakan teori yang menggambarkan dan menjelaskan tentang berbagai kecerdasan yang memungkinkan untuk dimiliki oleh seorang anak. Namun dalam hal ini, hanya ada satu atau dua kecerdasan yang sangat dominan bagi tiap-tiap anak. Berikut adalah delapan kecerdasan majemuk yang diungkapkan oleh Howard Garden, yaitu:

1. Linguistic, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi dan berdebat.
2. Logika-matematika, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan berhitung, menalar dan berpikir logis serta mencegah masalah.
3. Visual-spasial, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan menggambar, memotret, membuat patung dan mendesain.

4. Musical, kecerdasan ini mampu menciptakan dan mengapresiasi irama, pola tinada.
5. Kinesthetic, kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek, respons, dan reflexs.
6. Interpersonal, kemampuan mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, temprenen, motivasi dan keinginan orang lain. Mampu bergaul dengan orang lain, memimpin, kepekaan social tinggi dan bekerja sama.
7. Interpersonal, kemampuan mengenali diri sendiri secara mendalam, kemampuan intuitif dan motivasi diri, penyendiri, sensitive terhadap nilai diri dan tujuan hidup.
8. Naturalis, berkemampuan meneliti gejala-gejala alam, mengklasifikasi dan identifikasi (Lestari et al., 2020)

a. Teori Belajar Aktif

Teori ini menyatakan bahwa belajar hendaknya melibatkan multiindra dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Pada saat kegiatan belajar itu aktif, siswa melakukan aktivitas belajar baik dalam mempelajari gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Fisologisnya adalah belajar dengan mendengarkan akan mudah melupakan, belajar dengan mendengarkan dan melihat akan ingat sedikit, belajar dengan mendengar, melihat dan berdiskusi akan mulai memahami, belajar dengan mendengar, melihat, diskusi, dan melakukan akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan, dan cara terbaik dalam menguasai pelajaran adalah dengan mengajarkan.

b. Teori Belajar Akselerasi

Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran itu harus dirancang agar berlangsung secara tepat, menyenangkan, dan memuaskan. Hal ini memberikan tuntutan kepada guru untuk menggunakan konsep belajar berbasis aktifitas, yakni pembelajaran dengan melibatkan adanya pergerakan fisik secara aktif ketika belajar, memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Ada 4 model belajar yang saling terkait dengan modalitas belajar yaitu:

- a. Somatic : *learning by moving and doing*
- b. Auditori : *learning by talking and hearing*
- c. Visual : *learning by observing and picturing*
- d. Intelektual : *learning by problem solving and reflecting*

c. Teori Revolusi Belajar

Teori ini lebih menekankan pada suasana yang kondusif, yakni suasana reflex, tidak tegang dan bebas dari tekanan. Hal ini disebut jga dengan lingkungan belajar bebas resiko. Jadi suasana belajar yang menyenangkan merupakan kunci utama bagi individu untuk memaksimalkan hasil yang akan diperoleh dalam proses belajar.

Terdapat 6 prinsip kunci yang jika dikelola dan dilakukan dengan baik maka siswa akan belajar lebih cepat, singkat dan mudah. Keenam prinsip itu adalah menciptakan kondisi terbaik untuk belajar, memahami kunci prestasi sukses, memaksimalkan kerja memori, mengepresikan hasil belajar, mempraktekan, meninjau ulang, mengevaluasi dan merayakan.

d. Teori Belajar Quantum

Teori quantum berawal dari sebuah teori fisika yang berarti proses perubahan energy menjadi cahaya atau sebuah energy yang berubah menjadi cahaya sehingga memiliki kecepatan yang sangat tinggi. Demikianlah halnya dengan proses pembelajaran yang diyakini akan mampu melejitkan prestasi siswa dengan prestasi yang tak terduga sebelumnya. Tentunya dapat menggunakan proses pembelajaran yang tepat dan bermakna.

Penekanan pada teori ini terdapat pada pencapaian ketenangan dan berfikiran positif sebelum belajar. Atau dengan kata lain perhatian proses pada keterlibatan emosi siswa. Prinsip ini dibangun dari konsep triune yang menjelaskan bahwa setiap informasi yang memasuki otak menuju ke otak tengah yang berfungsi sebagai pengarah, sehingga jika informasi tersebut diputuskan penting akan dialihkan kepada otak berfikir, jadi informasi yang disampaikan pada saat yang menyenangkan (emosi positif), maka seseorang dapat belajar dan mengingat dengan baik.

C. Kajian Yang Relevan

Kajian relevan yang menggunakan metode *edutainment* dalam pembelajaran telah dilakukan oleh banyak peneliti yaitu :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Karimma Isya Karima dengan judul “Penerapan Metode *edutainment* Melalui Permainan Simak Ulang Ucapan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab” dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan sebesar 43,94% dan mendapatkan respon yang positif dari siswa.
- b. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Zumzami dengan judul “Penerapan Metode *edutainment* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun” dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa siklus pertama ada 10 anak yang mendapat nilai tuntas dan pada siklus ke II ada 15 anak yang mendapat nilai tuntas terjadi peningkatan sebesar 25 % (Zamzami, 2021).
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maghfiroh, dengan judul “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Keterampilan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 2 Sidoarjo”. Dari penelitian ini didapati hasil metode *edutainment* berpengaruh baik dalam meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan hasil 71% dari rentang 65-100%. Berdasarkan hasil angket yang berisi 20 pertanyaan yang disebar ke 36 responden.
- d. Terakhir penelitian yang dilakukan oleh Sinta dan Chemo dengan judul “Pengaruh Metode *Edutainment* Dan Identitas Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak” metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen yang dirancang dengan desain *treatment by level 2 x2*. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara anak yang mengikuti pembelajaran dengan metode *edutainment* dan yang tidak menggunakan metode *Edutainment* (Sinta & Chemo-*edutainment*, 2020).

Penjelasan di atas merupakan kajian relevan yang menggunakan metode *edutainment* dalam pembelajaran rata-rata menunjukkan kenaikan hasil belajar siswa. Karimma Isya Karima terjadi peningkatan sebesar 43,94% mengukur keterampilan berbicara. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Zunia Rizky

Amalia dkk terjadi peningkatan sebesar 25% pada penerapan metode *edutainment* pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian yang dilakukan oleh Nesha Agustriana berhasil membuat peserta didik terlihat semakin aktif dalam belajar karena penerapan metode *Edutainment*. Dan penelitian yang dilakukan oleh Siti Magfiroh naik 71%. Kesimpulan dari empat kajian relevan di atas adalah, bahwa metode *edutainment* sangat berpengaruh oleh peserta didik.

D. Kerangka Berfikir

Hasil belajar siswa dengan memanfaatkan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 04 Medan, yang terdiri dari kemampuan guru dalam memanfaatkan program *Edutainment* sehingga dapat melihat hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa apabila guru menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan program *edutainment* maka akan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Dengan kata lain semakin baik memanfaatkan metode *Edutainment*, maka ada pengaruh terhadap hasil belajar.

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir



E. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Dikatakan sementara, karena jawaban sementara baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Jawaban dugaan ini mungkin juga salah dan dugaan ini bisa ditolak jika hasil dari penelitian salah dan diterima hasil dari penelitian benar.

Adapun hasil hipotesis penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh pelaksanaan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan.

Ho: tidak terdapat pengaruh metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen Quasi (Semu). Metode eksperimen Semu merupakan metode untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain, peneliti mencoba mencari ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya, dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan (ahmad rijai, 2018).

Adapun alasan digunakan metode eksperimen *quasi* untuk menguji pengaruh pelaksanaan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan yang dilakukan sebelum tes dan sesudah tes diberikan. Desain eksperimen yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan desain two group pre test- post test design.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₀	O ₂

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 04 Medan yang beralamat di jalan Kapten Muslim Gg Jawa, Sei Sikambing , Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Waktu Penelitian ini diperkirakan selama satu bulan terhitung dari bulan maret.

C. Populasi, Sampel Dan Teknik Penarikan Sampel

1. Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi adalah jumlah secara keseluruhan mengenai suatu objek yang akan diteliti (Sugiono, 2019). Adapun populasi yang akan diambil dalam penelitian

ini adalah siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Medan yang berjumlah 80 siswa.

2. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan dana, tenaga dan waktu. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah sampel total, yaitu seluruh objek dalam populasi dijadikan sampel penelitian sehingga sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 33 orang. Kelas yang dijadikan sampel yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang melakukan pembelajaran dengan program *edutainment* dan kelas VIII B yang menjadi kelas control (Daniel & Harland, 2017).

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu :

1. Variabel Bebas (Variabel X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas X dalam penelitian ini adalah Pelaksanaan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI
2. Variabel Terikat (Variabel Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel lain. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Hasil Belajar

Maksud dari hasil belajar penelitian ini adalah hasil tes belajar dalam bentuk soal pilihan ganda tentang materi PAI yang sudah dipelajari diberikan kepada peserta didik sebelum dan setelah dilakukan eksperimen. Gambaran hasil belajar di peroleh berdasarkan skor rata rata nilai hasil UAS siswa yang dimiliki oleh guru PAI.

2. *Edutainment*

Maksud dari *Edutainment* penelitian ini yaitu merupakan pembelajaran yang menambahkan muatan hiburan dalam menyampaikan materi sehingga proses

pembelajaran lebih menyenangkan dan menghibur sehingga peserta didik lebih menangkap materi ajar. *Edutainment* juga merupakan salah satu cara guru agar bisa mengalihkan peserta didik untuk dapat berminat dalam menerima pembelajaran.

Ciri – ciri pembelajaran *Edutainment* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi dengan menambahkan metode bernyanyi
- b. Guru memulai pembelajaran dengan bermain senam tangan
- c. Ketika menyampaikan materi guru menggunakan metode ajar
- d. Guru membagi kelompok belajar dengan metode acak ganjil-genap
- e. Guru melibatkan siswa didalam diskusi dengan permainan tanya jawab
- f. Guru menciptakan suasana aman bahagia dengan metode bermain
- g. Guru menutup pembelajaran dengan dibarengi bernyanyi bersama
- h. Guru memberikan motivasi lewat kartu bermain

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Tes Tertulis (*pretest dan posttest*)

Tes tertulis merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan tujuan mengetahui hasil pemahaman siswa yang ditunjukkan melalui perolehan nilai belajar siswa. Tes tertulis yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest. Pretest dibagikan peneliti pada pertemuan pertama dengan tujuan mengetahui kemampuan pemahaman dasar siswa sebelum dilaksanakan program *Edutainment*, sedangkan posttest dibagikan peneliti pada pertemuan terakhir dengan tujuan mengetahui adanya peningkatan pemahaman siswa setelah dilaksanakan program *Edutainment*.

2. Kuesioner

Kuesioner atau angket berisi pertanyaan atau pernyataan mengenai permasalahan yang diteliti dan disebarakan melalui formulir-formulir tertulis untuk memperoleh jawaban (Hasnunidah, 2017). Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh jawaban atau tanggapan dari sampel mengenai pengaruh metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner atau angket tertutup.

3.2 Kisi – Kisi Instrument Menggunakan Metode Edutainment

Kompetensi Dasar	Uraian materi	Indicator	Item soal
Menjelaskan jenis – jenis binatang yang halal dan haram	Binatang halal dan haram	Menentukan jenis-jenis binatang yang halal dimakan	2,4,12
		Menentukan jenis – jenis binatang yang haram dimakan	5,6,8
		Menunjukkan dalil tentang binatang halal dan haram	1,3,7
Menghindari makanan yang bersumber dari binatang yang diharamkan	Manfaat binatang halal	Menjelaskan manfaat mengkonsumsi binatang yang halal dimakan	10,11
	Akibat mengkonsumsi binatang haram	Menjelaskan mudharat mengkonsumsi binatang yang halal dimakan	9

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui proses Tanya jawab langsung antara pewawancara dengan informan. Teknik ini peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai sejarah berdirinya sekolah, proses pelaksanaan pembelajaran, sarana prasarana yang menunjang proses pendidikan dan hal hal yang berkaitan dengan topic penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terpimpin dengan jawaban terbuka dari responden sebagai bahan penguatan data.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui catatan, buku, transkrip, foto dan sumber non insani lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan teknik dokumentasi untuk memperoleh informasi mengenai struktur organisasi sekolah, visi, misi, tujuan, jumlah guru, jumlah kelas dan lain- lainnya (Asep, 2018).

G. Instrumen Penelitian

1. Analisis Kuantitatif

Sebelum analisis hipotesis, terlebih dahulu dilakukan analisis deskriptif terhadap masing-masing variabel. Dalam menganalisis data yang diperoleh, penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentasi option yang dijawab responden

F = Frekuensi respon yang menjawab option

N= Jumlah sampel

2. Uji Validitas Instrument Test

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Instrument dikatakan valid apabila instrument tersebut telah sesuai mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengetahui validitas, alat ukur yang digunakan adalah teknik analisis rumus product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variable x dan variable y

N = jumlah subjek

$\sum Y$ = jumlah skor total Y

$\sum X$ = jumlah skor total X

$\sum XY$ = jumlah hasil kali antara skor X dan skor

Selanjutnya instrumen kedua variabel tersebut dikorelasikan dengan menggunakan rumus *productmoment*, yang mana untuk mengetahui taraf korelasi antara kedua variabel berlaku ketentuan sebagai berikut:

1. r_{xy} antara 0,00 – 0,20 menunjukkan taraf korelasi sangat rendah.
2. r_{xy} antara 0,21 – 0,40 menunjukkan taraf korelasi rendah.
3. r_{xy} antara 0,41– 0,70 menunjukkan taraf korelasi cukup tinggi.
4. r_{xy} antara 0,71– 0,90 menunjukkan taraf korelasi tinggi.
5. r_{xy} antara 0,90 – 1,00 menunjukkan taraf korelasi sangat tinggi.

3. Uji Reabilitas Instrument Test

Uji Reabilitas Tes dilakukan untuk mengukur tingkat kepercayaan dari suatu instrument. Suatu instrument dinyatakan reliable jika instrument tersebut digunakan selalu memberikan hasil yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas instrument digunakan rumus alpha.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_1^2}{S_1^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} = koefisien reabilitas
 n = banyaknya butir soal
 1 = bilangan konstanta
 $\sum S_1^2$ = jumlah varians butir
 S_1^2 = varians total

4. Uji Normalitas

Menurut Ghozali uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji statistic *kolmogrow-smirnow test*.

5. Hipotesis

1. Uji t

Menguji hipotesis pada penelitian ini digunakan uji t. uji t merupakan uji hipotesis untuk membandingkan dua keadaan atau dua keadaan yang diketahui. Dengan cara menguji kesamaan dua populasi. Di mana rumus uji t yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Ket:

X_1 = Rerata sampel 1

X_2 = Rerata sampel 2

S_1 = Simpangan baku sampel 1

S_2 = Simpangan baku sampel 2

S_1^2 = Variabel sampel 1

S_2^2 = Varian sampel 2

r = korelasi 2 sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif Sekolah

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Muhammadiyah 04 Medan

Latar belakang berdirinya SMP Muhammadiyah 4 Medan, tentu akan sama dengan latar belakang berdirinya sekolah-sekolah umumnya di seluruh Indonesia, yaitu dalam merealisasikan visi dan misi didirikannya Muhammadiyah oleh pendirinya K.H Ahmad Dahlan tanggal 18 November 2018 M atau bertepatan pada 8 Dzulhijjah 1330 H.

Visi dan misi berdirinya Muhammadiyah itu berdiri adalah mengembalikan ajaran islam yang semurni-murninya berdasarkan Al-Qur'an dan Sunnah Rasul. Maksud ajaran islam yang semurni- murninya hal itu dikarenakan pada masa sebelum didirikannya Muhammadiyah di Yogyakarta, K.H Ahmad Dahlan melihat ajaran islam sudah terkontaminasi dengan ajaran agama yang ada di Indonesia. Oleh karena itu dalam rangka mengupas ajaran- ajaran yang menyimpang seperti bid'ah tahayyul, dan khurafat.

SMP Muhammadiyah 4 Medan Alhamdulillah sudah berkembang, dan saat ini SMP Muhammadiyah 4 Medan satu lokasi dengan SD 12 Muhammadiyah Medan dan SMA 3 Muhammadiyah Medan, yang pada saat ini ketiga sekolah tersebut mengalami perkembangan yang sangat pesat.

2. Profil SMP Muhammadiyah 4 Medan

a. Identitas SMP Muhammadiyah 4 Medan

- 1) Nama Sekolah : SMP Muhammadiyah 4 Medan
- 2) Nomor Statistik Sekolah : 2040760
- 3) SK Ijin Operasional : 420/4437, PPD/2013
- 4) SK Berdirinya Sekolah : 1557/11-5/54-74/1978
- 5) Tahun Berdiri : 1974 M
- 6) Jenjang Akreditasi : B (Baik)
- 7) Status Madrasah : Swasta
- 8) Tahun Terakreditasi : 2018
- 9) Alamat Sekolah : Jl. Kapten Muslim Gg. Jawa

- 10) Kode Pos : 20123
11) Email : smpmuh04medan@gmail.com
12) Desa/Kelurahan : Sei Kambing
13) Kecamatan : Medan Helvetia
14) Kabupaten/ Kota : Medan
15) Provinsi : Sumatera Utara

b. Keadaan Fisik Sekolah

- 1) Luas Tanah Seluruhnya : 1551m²
2) Ukuran Ruang Kelas : 63m²

(Hasil Observasi)

3. Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 4 Medan

a. Visi

Visi dari SMP Muhammadiyah 4 Medan ialah:

- 1) Membentuk manusia muslim yang bertakwa kepada Allah SWT dan berguna bagi masyarakat, agama, bangsa dan Negara.
- 2) Terwujudnya SMP yang berprestasi dalam bidang IPTEK dan IMTAQ dengan dilandasi akhlakul karimah.

b. Misi

Misi dari SMP Muhammadiyah 4 Medan ialah:

- 1) Melaksanakan perkembangan kurikulum K 13
- 2) Mengembangkan proses pembelajaran secara efektif.
- 3) menciptakan pelajar muslim yang berakhlak mulia, berpengetahuan, terampil dan bekerja keras.
- 4) Melaksanakan pengembangan fasilitas pendidikan.

c. Tujuan SMP Muhammadiyah 4 Medan

- 1) Memiliki landasan keimanan dan aqidah ahlu sunnah wal jamaa'ah yang kuat.
- 2) Berakhlak karimah, berpengetahuan dan memiliki keterampilan dasar yang cukup.
- 3) Dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi

4. Tata Tertib

a. Untuk Siswa

1. Siswa hadir disekolah sebelum jam 07,00 wib.
2. Siswa diwajibkan memakai seragam sekolah yang rapi dan memakai atribut sekolah serta memakai sepatu hitam dan kaos kaki putih.
3. Siswa berambut pendek dan rapi (tidak dibenarkan memakai jeli atau diwarnai).
4. Pada jam pertama dan terakhir rombongan kelas berdoa bersama-sama dan dan memeberi salam kepada guru.
5. Siswa tidak dibenarkan memakai perhiasan (rantai, cincin, dan gelang), dalam bentuk apapun.
6. Siswa yang berhalangan atau tidak hadir harus ada pemberitahuan dari orang tua.
7. Setiap siswa yang meninggalkan sekolah harus mendapatkan izin dari guru piket.
8. Siswa harus membina rasa kekeluargaan dan saling menghormati.
9. Siswa wajib memberi salam bila bertemu dan berpisah kepada guru, teman dan tamu yang hadir.
10. Siswa harus menjaga nventaris sekolah, apabila rusak, tercoret atau menipex meja dan kursi berikut dinding sekolah dengan segera diwajibkan memperbaiki dan atau mengganti.
11. Siswa wajib menciptakan iklim kondusif disekolah meliputi:
 - 1) Berdedikasi/karya/bertata karma yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan sekolah.
 - 2) Mengaktifkan kelompok diskusi dan pembahasan materi peserta didik.
 - 3) Mengikuti ekstra kurikuler yang ditugaskan guru dengan dibuktikan portofolio
 - 4) Siswa yang bermasalah terhadap berbagai bidang wajib berkonsultasi dengan guru BK bekerja sama dengan wali kelas, guru bidang studi ataupun orang tua siswa.

12. Seluruh siswa mentaati peraturan sekolah meliputi:

- 1) Setiap hari efektif, siswa harus siap mempersiapkan fasilitas pembelajaran (alat tulis, buku catatan/latihan, buku paket/refesrensi, rol, jangka, penghapus dan lain-lain)
- 2) Setiap siswa yang mengikuti proses pembelajaran harus menyerap materi >80% baik ulangan proses, ulangan hasilm ualangan harian dan UAN serta kehadiran 98%.
- 3) Setiap siswa untuk mengikuti ualangan harian dan umum harus menunjukkan portofolio kelompok diskusi dan individu paling tidak satu kali pelaksanaan.
- 4) Siswa yang cabut dan alfa pada jam peserta didik dan aktif diberikan sangsi oleh sekolah.

Sangsi terhadap siswa :

- 1) Mendapat bimbingan dan konseling, hukuman dikdaktik dan metodik.
- 2) Teguran lisan atau peringatan tertulis.
- 3) Panggilan terhadap orang tua.
- 4) Diskorsing (di rumahkan).
- 5) Dikelarkan dari sekolah.

b. Untuk Guru Dan Pegawai

1. Hadir disekolah 10 menit sebelum jam pembelajaran dimulai dan pulang setelah jam pelajarannya selesai (bel berbunyi).
2. Mengisi daftar hadir guru dikantor, sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar.
3. Sebelum kegiatan dan pembelajaran dalam satu semester dimulai setiap pengajar harus menyerahkan perangkat pembelajaran kepala kepala sekolah melalui wakil kepala sekolah.
4. Setiap pendidik yang mengajar jam pertama:
 - 1) membimbing peserta didik membaca Asmaul Husna
 - 2) Mengabsensi peserta didik.
 - 3) Memeriksa kebersihan kelas dan kelengkapan pakaian siswa.
 - 4) Mengeluarkan peserta didik yang absen atau tidak berpakaian seragam untuk diproses oleh pihak oleh pieta tau BK.

5. Pendidikan pada jam terakhir:
 - 1) Mengabsen siswa.
 - 2) Memeriksa kebersihan kelas yang ditinggalkan (dalam keadaan bersih)
 - 3) Menerima salam peserta didik.
6. Setiap pembelajaran selesai pendidikan harus mengisi buku batasan pengajaran dengan teliti.
7. Pendidikan dilarang meninggalkan kelas disaat KBM berlangsung.
8. Setiap pendidikan wajib melaksanakan tugas atau amanah apabila ditunjuk menjadi piket, Pembina upacara, wali kelas, penitikan dan lain- lain yang berkaitan dengan penjabaran 7K secara perorangan maupun perkelas.
9. Mencatat nilai tes atau evaluasi peserta didik pada buku nilai.
10. Membimbing serta memberi tauladan yang baik peserta didik tentang penjabaran 7K secara perorangan maupun perkelas.
11. Setiap pendidik mempunyai kewajiban menegur peserta didik yang tidak berpakaian rapih dan melanggar disiplin serta dapat menindak lanjuti keguru piket atau BK.
12. Setiap pendidik harus senantiasa
 - 1) Berbusa yang sopan dan rapi tidak ketat dan menutupi aurat meneurut ketentuan islam.
 - 2) Memberika contoh tauladan yang setiap gerak geriknya, tutur katanya, bergaul sesama pendidikan serta tindak tanduknya didalam maupun di luar kelas
 - 3) Tidak makan di ruangan belajar selama kegiatan belajar mengajar berlangsung
 - 4) Menonaktifkan ponsel disaat KBM berlangsung.
13. Setiap pengajar yang tidak hadir dipotong honorinya dengan ketentuan:
 - 1) Tanpa keterangan : potong uang honor
 - 2) Izin : potong uang honor
 - 3) Sakit : diberikeringan sampai batas waktu
14. Izin karena sakit yang memerlukan istirahat beberapa hari harus melampirkan surat keterangan yang sah dari doctor.

Data guru dan siswa

Tabel 4.1 Data Guru

No	Nama Guru/Pengajar	JK	Jabatan
1	Biskamto,S.Pd	L	Kepala Sekolah
2	Nadirah Hidayati, S.Pd	P	Wakil Kepala Sekolah
3	Asriyanti Laia	P	Pustakawan dan Tu
4	Fatimatuzzahra,S.Pd	P	Guru Matematika
5	Dewi Novianti,S.Pd	P	Guru Bahasa Indonesia
6	Erlina Hastuti,S.Pd	P	Guru IPA-Biologi
7	Nadirah Hidayati, S.Pd	P	Guru Fiqih
8	Evi Habibi, S.Pd	P	Guru IPA-Fisika
9	Alan Alfiansyah, S.Pd,M.Pd	L	Guru Tapak Suci
10	Nurlia Utami, S.Pd	P	Guru Bahasa Inggris
11	Sari Juwita, S.Pd	P	Guru Seni Budaya
12	Mei Saladin, S.Pd	L	Guru Pendidikan Kewarganegaraan
13	Muhammad Saidin Kasha, S.Pd	L	Guru Olahraga
14	Kharisma Fauziah	P	Guru Al-Qur'an
15	Rafidah Hanum,S.Pd	P	Guru Bahasa Arab
16	Ika Nurjannah, S.Pd	P	Guru Matematika
17	Harry Anggara	P	Guru Hizbul Wathan
18	Rahmatul Aulia, S.Pd	P	Guru Bimbingan Konseling
19	Ahmad Muslih Fadil Nst, S.Pd	L	Guru Bahasa Inggris

Tabel 4.2 Jumlah Siswa di SMP Muhammadiyah 4 Medan

No	Kelas	Jenis Kelamin			Wali Kelas
		LK	PR	JLH	
1	VII	18	20	38	Dewi Novianti, S.Pd
2	VIII	50	30	80	NadirahHidayati,S.Pd
3	IX	14	15	29	Lilis, S.Pd
Jlh	3	52	50	102	

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Hasi Angket Tentang Metode *Edutainment* (Variabel X)

Penelitian ini variabel yang digunakan adalah dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas tersebut adalah metode *edutainment* (X) dan variabel terikatnya (Y) yaitu hasil belajar siswa.

Mengetahui sebesar mana pengaruh pelaksanaan metode *edutainment* terhadap kemampuan berkomunikasi siswa, peneliti menggunakan instrument yang berupa angket yang diberikan pada setiap sampel sebanyak 33 orang siswa, siswa-siswi kelas VIII-A yang menjadi sampel di dalam penelitian di SMP Muhammadiyah 4 Medan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Nama siswa siswi kelas VIII-A SMP Muhammadiyah 4 Medan

No.	Nama Siswa	Kelas
1	Abid Ahmad Rusyid	VIII-A
2	Albriandi	VIII-A
3	Aldi Firmansyah	VIII-A
4	Al Fahmi Mabrum	VIII-A
5	Aricha Alfazira	VIII-A
6	Asyifa	VIII-A
7	Azka Azfar	VIII-A
8	Adinda Risky	VIII-A

No.	Nama Siswa	Kelas
9	Berkah Ramdhan	VIII-A
10	Dio Ardiansyah	VIII-A
11	Febby Laura Putri	VIII-A
12	Loviana	VIII-A
13	M. Arfa	VIII-A
14	M Azril	VIII-A
15	M. Ghuzaiifi	VIII-A
16	Muhammad Hafizan	VIII-A
17	Muhammad Ilham	VIII-A
18	Muhammada Zidan	VIII-A
19	Nurul Afiqa	VIII-A
20	Rifai Khasfani	VIII-A
21	Salwa Azzahra	VIII-A
22	Saqila Anggraini	VIII-A
23	Syahnaz	VIII-A
24	Tama Prastiawan	VIII-A
25	Zarifah Aqila	VIII-A
26	Zulfan Ramdhan	VIII-A
27	Zaki	VIII-A
28	Zulkifli	VIII-A
29	Zainal Habibi	VIII-A
30	Zizi Zainah	VIII-A
31	Zubaidah Hasanah	VIII-A
32	Zoni Marbani	VIII-A
33	Zofanno Fahri	VIII-A

Setelah mengetahui seluruh nama-nama siswa setiap sampel, angket diberikan kepada masing-masing siswa yang sebelumnya diberikan penjelasan

tentang bagaimana cara pengisian tes pilihan ganda dan angket tersebut dengan memilih jawaban yang paling benar.

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di mulai tanggal 28 Mei 2022 dengan melakukan observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran agama serta pengumpulan dokumen dan izin melaksanakan penelitian di kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Medan. Pada tanggal 14 Juni 2022 peneliti mendapatkan surat izin penelitian dari pihak sekolah SMP Muhammadiyah 4 Medan.

Pada awal kegiatan penelitian, siswa kelas VIII B diberikan pretest untuk mengetahui hasil belajar siswa-siswi kelas VIII A SMP Muhammadiyah 4 Medan. Langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan berbeda kepada kelas VIII A kelas control diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode edutainment pada materi yang sama. Selanjutnya diberikan instrument post-test untuk mengukur apakah metode edutainment berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 4 Medan.

Banyaknya jumlah pertanyaan tes pilihan ganda yang digunakan untuk menjaring data ini adalah sebanyak 12 pertanyaan dengan 33 responden.

a. Hasil pretest variabel X

Berdasarkan nilai pretest pada kelas control (kelas VIII-B) dan kelas eksperimen (KELAS –A) SMP Muhammadiyah 4 Medan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest X Kelas Control Dan Eksperimen

Interval nilai	Frekuensi pretest (variabel x)	
	Kontrol	Eksperimen
1-2	6	1
3-4	9	2
5-6	6	4
7-8	4	5
9-10	3	20

Interval nilai	Frekuensi pretest (variabel x)	
	Kontrol	Eksperimen
11-12	4	1
JUMLAH	33	33

Terlihat bahwa perolehan nilai pretest untuk kelas control pada interval nilai di bawah 5 sebanyak 15 siswa sedangkan kelas eksperimen hanya 3 siswa. Perolehan nilai di bawah 9 pada kelas control yaitu 11 siswa sedangkan kelas eksperimen sebanyak 9 siswa dan perolehan nilai di atas 9 lebih banyak diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 21 siswa dan 7 siswa pada kelas control. Sehingga dapat disimpulkan bahwa interval nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas control.

b. Hasil posttest variabel X

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest X Kelas Control Dan Eksperimen

Interval nilai	Frekuensi posttest (variabel x)	
	Kontrol	Eksperimen
1-2	6	-
3-4	9	-
5-6	8	2
7-8	3	5
9-10	3	15
11-12	4	11
JUMLAH	33	33

Terlihat bahwa perolehan nilai posttest untuk kelas control pada interval nilai di bawah 5 yaitu sebanyak 15 siswa sedangkan kelas eksperimen tidak ada. Perolehan nilai di bawah 9 pada kelas control yaitu 11 siswa sedangkan kelas eksperimen sebanyak 7 siswa. Perolehan nilai diatas 9 lebih banyak diperoleh di

1. Hasil belajar siswa kelas VIII (Variabel Y)

Dalam Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh pelaksanaan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Medan. Penelitian ini menggunakan instrument berupa angket yang diberikan kepada masing-masing siswa yang sebelumnya diberikan penjelasan tentang bagaimana cara pengisian angket tersebut dengan beberapa pilihan jawaban.

Jumlah pernyataan angket yang digunakan untuk menjangking data yaitu 12 pernyataan dengan 33 responden. Setelah angket dijawab oleh responden maka dilakukan scoring terhadap jawaban yang diberikan yaitu skro 5 untuk jawabaan “Sangat setuju“ skor 4 untuk jawaban “selalu“ skor 3 untuk jawaban “ragu-ragu“, skor 2 untuk jawaban “tidak setuju“ dan skor 1 untuk jawaban “sangat tidak setuju” Kemudian hasil penelitian ini ditabulasikan ke dalam bentuk rekapitulasi jawaban keseluruhan untuk melakukan perhitungan persentase.

a. Hasil Pretest Variabel Y

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Y Kelas Control Dan Eksperimen

Interval nilai	Frekuensi pretest (variabel Y)	
	Kontrol	Eksperimen
35-40	-	-
41-45	2	3
46-50	21	6
51-55	7	10
56-60	3	14
Jumlah	33	33

Perolehan nilai pretest untuk kelas control pada interval nilai di bawah 50 yaitu sebanyak 22 siswa sedangkan kelas eksperimen hanya 9 siswa. Perolehan nilai pada interval 51-55 lebih banyak diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 10 siswa dan perolehan nilai pada interval 56-60 lebih banyak diperoleh kelas eksperimen

yaitu 14 siswa dan 3 siswa pada kelas control. Sehingga dapat disimpulkan bahwa interval nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas control.

b. Hasil Posttest Variabel Y

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Y Kelas Control Dan Eksperimen

Interval nilai	Frekuensi posttest (variabel Y)	
	Kontrol	Eksperimen
35-40	-	3
41-45	2	10
46-50	21	4
51-55	7	9
56-60	3	7
Jumlah	33	33

Perolehan nilai posttest untuk kelas control pada interval nilai di bawah 50 yaitu sebanyak 23 siswa sedangkan kelas eksperimen hanya 17 siswa. Perolehan nilai pada interval 51-55 lebih banyak diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 9 siswa sedangkan kelas control sebanyak 7 siswa dan perolehan nilai interval 56-60 lebih banyak diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 7 siswa dan 3 siswa pada kelas control. Sehingga dapat disimpulkan bahwa interval nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas control.

C. Analisis Hasil Data

1. Uji Validitas Dan Rehabilitas

a) Uji Validitas Metode Edutainment

Uji validitas berguna untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu tes. Item tes dinyatakan valid apabila r tabel pada taraf signifikan α 0,05 atau 5% untuk derajat kebebasan $(dk) = n-2$

Dalam hal ini jumlah sampel uji coba 33 siswa dan besarnya dapat dihitung $33-2 = 31$ maka nilai r tabel 0,355 berdasarkan ketentuan tersebut maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Tes Pilihan Ganda

No	R Hitung	r tabel	Keterangan
1	0,971	0,355	Valid
2	0,972	0,355	Valid
3	0,956	0,355	Valid
4	0,927	0,355	Valid
5	0,945	0,355	Valid
6	0,969	0,355	Valid
7	0,963	0,355	Valid
8	0,966	0,355	Valid
9	0,959	0,355	Valid
10	0,939	0,355	Valid
11	0,932	0,355	Valid
12	0,946	0,355	Valid

Terdapat 12 soal di atas, tidak ada soal yang tidak valid dan semua soal di atas dapat dijadikan tes pilihan berganda.

Tabel 4.9 Kesimpulan Hasil Uji Validitas Instrument Tes Pilihan Berganda

Statistic	Butir soal
Jumlah soal	12
Jumlah siswa	33
Nomor soal valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12
Jumlah soal valid	12

Tabel 4.10 Hasil Validitas Instrument Menggunakan Metode Edutainment

Kompetisi dasar	Uraian materi	Indicator	Item soal	Item valid
Menjelaskan jenis-jenis binatang yang halal dimakan	Binatang halal dan haram	Menentukan jenis-jenis binatang yang halal dimakan	2,4,12	2*,4*,12*
		Menentukan jenis-jenis binatang yang haram dimakan	5,6,8	5*,6*,8*
		Menunjukkan dalil tentang binatang halal dan haram	1,3,7	1*,3*,7*
Menghindari makanan yang bersumber dari binatang yang diharamkan	Manfaat binatang halal	Menjelaskan manfaat mengkonsumsi binatang yang halal dimakan	10,11	10*,11*
	Akibat mengkonsumsi binatang haram	Menjelaskan mudharat mengkonsumsi binatang yang halal dimakan	9	9*

b) Uji Validitas Instrument Hasil Belajar**Tabel 4.11 Hasil Uji Instrument Angket**

No	R Hitung	r tabel	Keterangan
1	0,940	0,355	Valid
2	0,966	0,355	Valid
3	0,809	0,355	Valid
4	0,895	0,355	Valid
5	0,962	0,355	Valid

No	R Hitung	r tabel	Keterangan
6	0,867	0,355	Valid
7	0,917	0,355	Valid
8	0,936	0,355	Valid
9	0,941	0,355	Valid
10	0,956	0,355	Valid
11	0,808	0,355	Valid
12	0,908	0,355	Valid

Terdapat 12 soal di atas, tidak ada soal yang tidak valid dan semua soal dapat dijadikan tes angket.

Tabel 4.12 Kesimpulan Hasil Uji Validitas Instrument Tes Angket

Statistic	Butir soal
Jumlah soal	12
Jumlah siswa	33
Nomor soal valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12
Jumlah soal valid	12

A. Uji Rehabilitas Instrument

Setelah mengetahui hasil validitas instrument dari kedua variabel, maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas instrument dengan menggunakan program IBM SPSS statistic versi 23 sebagai berikut:

1. Uji Reliabilitas instrument tes

Tabel 4.13 Uji Reliabilitas Metode Edutainment

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,786	,992	13

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dikatakan reliable namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument tidak reliable. Dari hasil perhitungan uji reabilitas tes pilihan berganda pada pelajaran fiqih materi makanan halal dan haram diperoleh $r_{13} = 786$, tes yang dijadikan pengumpulan data variabel X dinyatakan reliable karena nilai $r_{13} \geq r_{tabel}$ yaitu $786 \geq 0,355$.

2. Uji Reliabilitas Hasil Belajar

Tabel 4.14 Uji Reliabilitas Hasil Belajar

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,784	,984	13

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dikatakan reliable namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument dikatakan reliabel. Dari hasil perhitungan uji reabilitas tes pilihan berganda pada pelajaran fiqih materi makanan halal haram diperoleh $r_{13} = 784$, tes yang dijadikan pengumpulan data variabel X dinyatakan reliabel karena nilai $r_{13} \geq r_{tabel}$ yaitu $784 \geq 0,355$.

E. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji normalitas data yang telah diperoleh dari sampel penelitian. Uji normalitas terhadap hasil penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis uji.

1. Hasil Uji Normalitas Pretest

Tabel 4. 15 Uji Normalitas Pretest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	17.94056495
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.206
	Positive	.135
	Negative	-.206
Test Statistic		.206
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001 ^c

Hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa harga sig pretest diperoleh 0,206 di atas $\alpha 0,05$ maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak, yang berarti bahwa keseluruhan data menyebar normal (berdistribusi normal)

2. Hasil Uji Normalitas Posttest

Tabel 4.16 Uji Normalitas Posttest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.43000449
Most Extreme Differences	Absolute	.147
	Positive	.113
	Negative	-.147
Test Statistic		.147
Asymp. Sig. (2-tailed)		.069 ^c

Hasil uji normalitas posttest di atas, menunjukkan bahwa harga sig diperoleh 0,147 berada di atas α 0,05 maka disimpulkan H_0 ditolak, yang berarti bahwa keseluruhan data menyebar normal (berdistribusi normal).

D. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini selanjutnya akan diuji kebenarannya melalui pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat benar tidaknya hipotesis yang diajukan., karena hipotesis pada dasarnya masih berupa jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian. Adapun hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh pelaksanaan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan.

Ho : Tidak terdapat pengaruh metode *Edutainment* dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan.

1. Uji t

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis uji t-2 sampel independen dengan menggunakan IBM SPSS statistic versi 23, adapun hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17 Uji T Sampel Independen

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed						-		-	-
Equal variances not assumed	4.951	.030	3.879	64	.000	21.45455	5.53053	32.50304	10.40605
			3.879	57.976	.000	-21.45455	5.53053	32.52519	10.38390

Tabel uji t tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa dengan nilai t hitung 3,879. Dasar pengambilan keputusan pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah nilai t hitung > t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk mengetahui taraf nilai dari t tabel, maka digunakan ketentuan df (degrees of freedom) dihitung dengan banyaknya sampel (N) dikurangi banyaknya variabel (NR) maka $df = 33 - 2 = 31$. Maka dari itu df yang dipergunakan adalah $df = 31$

Tabel 4.18 Ringkasan Uji T-2 Sampel Independen Pretest Dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
T	-230	3,879
Sig- (2-tailed)	.406	.000
N	33	33

Dapat di lihat bahwa nilai t pretest 0,230 sedangkan posttest 3,879. Artinya nilai pretest lebih rendah dari pada nilai posttest. Dalam hal ini nilai t hitung pretest $< t$ tabel yaitu $0,230 < 2,04$ pada kertas pretest mengalami peningkatan sebesar 3,879 sehingga terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Medan.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 4 Medan pada tahun 2022 dengan melibatkan dua kelompok kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas VIII-A merupakan kelas eksperimen dengan menggunakan metode *edutainment*. Sedangkan kelas VIII-B merupakan kelas konvensional.

Penelitian ini menggunakan metode quasi semu dengan jumlah variabel sebanyak 2 variabel yaitu variabel x (variabel bebas) yaitu metode *edutainment* sedangkan variabel y (variabel terikat) merupakan hasil belajar pendidikan agama islam pendidikan agama islam.

Oleh sebab itu, data yang disajikan pada penelitian ini merupakan data hasil belajar yang diperoleh sebelum dilakukan perlakuan (pretest) dan data yang diperoleh setelah dilakukan perlakuan (posttest). Sebelum dilakukan pretest dan posttest, instrument yang digunakan terlebih dahulu harus diuji validitas, reliabilitas, pengujian dilakukan dilakukan pada siswa yang sudah mempelajari materi PAI dengan jumlah sampel sebanyak 33 siswa kelas VIII-A di SMP Muhammadiyah 4 Medan.

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Pemberian Metode

Metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 4 Medan. Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini diketahui bahwa terdapat pengaruh pelaksanaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar pelajaran PAI dengan nilai t hitung 3,879. Dasar pengambilan keputusan pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah jika nilai t hitung $> t$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu $3,879 > 2,04$ maka terdapat pengaruh pelaksanaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa. Adapun untuk nilai t hitung pretest 0,230 sedangkan posttest 3,87 artinya, nilai pretest lebih rendah dari pada nilai posttest

sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pelajaran PAI dengan menggunakan metode *edutainment*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Chemistry In Education, 2019) menunjukkan bahwa model pembelajaran *edutainment* efektif diterapkan pada siswa dan kelas yang diberikan perlakuan model pembelajaran *edutainment* mendapatkan hasil yang bagus yaitu dari data yang diperoleh peneliti pada persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa dikelas eksperimen ketuntasan siswa mencapai 29 dari 31 orang. Sedangkan ketuntasan siswa kelas control mencapai 10 dari 31 siswa dan rata – rata nilai yang didapatkan dari kelas eksperimen sebesar 93,55% sedangkan di kelas control sebesar 80,18% sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *edutainment* efektif dan diterapkan dengan kriteria yang sangat baik.

Penelitian kedua yang sependapat yaitu penelitian yang dilakukan oleh (nurhidayanti eriza, 2018) mengenai metode *eduainment* di SMA Muhammadiyah Surakarta bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan diterapkannya metode *edutainment* Humanizing the calassrom dalam bentuk moving kelas persentase perbedaan antara kelas eksperimen dan konvensional sebesar 25%. Dimana hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari kelas konvensional.

Penjelasan penelitian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *edutainment* memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa dimana terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah pelaksanaan metode *edutainment*. Sesudah pelaksanaan metode *edutainment* siswa cenderung lebih paham dan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Cara Pelaksanaan Metode *Edutainment* Pada Mata Pelajaran PAI

Dalam pelaksanaan metode *edutainment* pada pembelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 4 Medan menggunakan 3 cara dalam pelaksanaan metode *edutainment* yaitu sebagai berikut :

Pertama, Pelaksanaan metode *edutainment* di SMP Muhammadiyah 4 Medan yaitu guru memperlakukan para siswa dengan dengan cara menyesuaikan karakter dan kondisi masing-masing siswa, membuat pembelajaran yang menyenangkan bagi seluruh siswa dan guru hanya memposisikan siswa sebagai fasilitator.

Kedua, cara penerapan metode *edutainment* yaitu guru menggunakan cara untuk memungkinkan para siswanya aktif dalam proses pembelajaran, guru juga memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan.

Ketiga, pelaksanaa metode *edutainment* dalam pembelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 4 Medan yaitu dengan cara guru mengubah suasana belajar yang meriah dan gembira dengan pembagian kelompok. Lalu guru membagi bahan ajar sesuai dengan judul yang didapatkan setiap keompok. Guru juga menggunakan metode demonstrasi didalam pembelajaran agar semua siswa aktif di dalam kelas.

Hasil penelitian ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh (isyakarimma, 2018) mengenai cara menyampaikan materi melalui bantuan LCD proyektor berupa dalam bentuk animasi kepada siswa lalu guru memutar kembali materi yang telah disampaikan kepada siswa agar siswa dapat menyerap materi dengan baik. Adanya tampilan-tampilan berupa aniasi-animas menarik yang memanfaatkan program macromedia flash pada CD pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen memberikan kesan yang tidak membosankan.

Sedangkan penelitian kedua yang sependapat dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Zamzani, 2019) dalam penelitian ini peneliti menerapkan *edutainment* the classroom dalam bentuk moving class dimana peneliti mendekor kelas sesuai dengan materi yang diajarkan guru misalnya, pada saat masuk kelas geografi maka siswa bisa masuk ke kelas yang bernuansya go green tujuannya agar siswa lebih menarik dan tidak merasa bosan ketika guru menyampaikan materi ajar dan hasil belajar meningkat.

Penelitian berikutnya yang sependapat dengan penelitian yang di atas yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Subandi, 2019) Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode *edutainment* dengan cara guru menggunakan alat bantu berupa gambar untuk menerangkan sebuah materi dan menanamkan pesan yang ada di dalam materi. Penerapan seperti itu menerangkan bahwa metode *edutainment* mencoba menghadirkan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran yang mengutamakan daya visualisasi peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fadila Sahara, 2020) mengenai strategi *edutainment* dalam pembelajaran PIAUD juga sependapat dimana, di dalam penelitian ini pelaksanaan metode *edutainment* dilakukan dengan beberapa

kegiatan yaitu tahap awal, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan awal berkaitan dengan edutainment ini digunakan adalah metode bernyanyi dan bermain. Sedangkan dikegiatan inti kaitannya dengan edutainment yaitu metode bercerita, pemanfaatan computer, bermain peran, praktek langsung, dan metode proyek. Setiap harinya berganti metode nagar pembelajaran di kelas tidak monoton dan jenuh.

Beberapa penjelasan penerapan metode *edutainment* di atas dapat diambil kesimpulan bahwa setiap guru memiliki cara dan strategi tersendiri dalam menyatukan metode konvensional dengan metode *edutainment*. Walaupun berbeda dalam penerapan tujuannya tetap sama yaitu meningkatkan semangat belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Pengaruh Pelaksanaan Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar

Pengaruh Metode *edutainment* di SMP Muhammadiyah 4 Medan. Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini diketahui bahwa perolehan nilai pretest dan posttest untuk kelas control pada interval nilai di bawah 5 yaitu sebanyak 15 siswa sedangkan kelas eksperimen sebanyak hanya 3 siswa. Perolehan nilai di bawah 9 pada kelas control yaitu 11 siswa sedangkan kelas eksperimen 9 siswa. Dan perolehan nilai diatas 9 lebih banyak diperoleh dari kelas eksperimen sebanyak 21 siswa dan kelas control 7 siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa interval nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas control. Sedangkan perolehan nilai posttest untuk kelas control untuk interval nilai dibawah 5 yaitu sebanyak 15 siswa sedangkan kelas eksperimen tidak ada. Perolehan nilai dibawah 9 pada kelas control yaitu 11 siswa sedangkan kelas eksperimen sebanyak 7 siswa. perolehan nilai di atas 9 lebih banyak diperoleh dikelas eksperimen yaitu 26 siswa dan 7 siswa pada kelas control. Sehingga dapat disimpulkan bahwa interval nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas control.

Hasil belajar siswa kelas VIII pada pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 4 Medan. Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian diketahui bahwa perolehan nilai pretest untuk kelas control pada interval nilai di bawah 50 yaitu sebanyak 22 siswa sedangkan kelas eksperimen hanya 9 siswa. Perolehan nilai pada interval 51-55 lebih banyak diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 10 siswa dan perolehan nilai pada interval 56-60 lebih banyak diperoleh kelas eksperimen yaitu

14 siswa dan 3 siswa pada kelas control. Sehingga dapat disimpulkan bahwa interval nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas control. Sedangkan perolehan nilai posttest untuk kelas control pada interval nilai di bawah 50 yaitu sebanyak 23 siswa sedangkan kelas eksperimen hanya 17 siswa. Perolehan nilai pada interval 51-55 lebih banyak diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 9 siswa sedangkan kelas control sebanyak 7 siswa dan perolehan nilai interval 56-60 lebih banyak diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 7 siswa dan 3 siswa pada kelas control. Sehingga dapat disimpulkan bahwa interval nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas control. Dapat disimpulkan bahwa pemberian metode *edutainment* pada pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 4 Medan terdapat pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sebanding dengan penelitian yang dilakukan (Putri Nadila, 2019) di mana sebesar 45,75% pembelajaran pai berbasis *edutainment* berpengaruh positif terhadap keterampilan eserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Peneliti yang kedua yang sebanding dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh saudari erlangga. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa penerapan metode *edutainment* dalam bentuk moving class berpengaruh besar yaitu hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 65% dan siswa menjadi lebih paham tentang materi yang diajarkan.

Penelitian berikutnya yang sebanding dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Agung Tri Prasetya, 2020) di mana didalam penelitian ini menunjukkan bahwa yang diajarkan dengan strategi pengajaran *edutainment* memiliki rata-rata tinggi dibandingkan dengan siswa yang berada di kelas konvensional. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *edutainment* memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa dimana siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik ketika diterapkannya metode *edutainment* sehingga dari hasil data yang didapatkan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan saat menerapkan metode *edutainment* di kelas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh pelaksanaan metode *edutainment* dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 4 Medan maka dapat ditarik kesimpulan diperoleh dari hasil uji t diperoleh nilai t hitung 3,879 dan Ttabel 2,04 dengan taraf signifikansi 5%. Jika t hitung > t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu $3,879 > 2,04$ artinya hasil dari penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran *edutainment* memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa dimana terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah pelaksanaan metode *edutainment*. Sesudah pelaksanaan metode *edutainment* siswa cenderung lebih paham dan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Setiap guru memiliki cara dan strategi tersendiri dalam menyatukan metode konvensional dengan metode *edutainment*. Walaupun berbeda dalam penerapan tujuannya tetap sama yaitu meningkatkan semangat belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Model pembelajaran *edutainment* memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa dimana siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik ketika diterapkannya metode *edutainment* sehingga dari hasil data yang didapatkan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan saat menerapkan metode *edutainment* di kelas.

B. Saran

1. Bagi guru

Saran bagi guru khususnya guru pendidikan agama islam di lembaga pendidikan islam agar selalu memberikan inovasi dalam kegiatan belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang membangkitkan dorongan serta motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Timbulkan suasana dedikasi yang menghibur dan menyenangkan agar terciptanya rasa gembira didalam benak peserta didik dan dalam benak guru masing-masing dengan demikian terciptanya

suasana kelas yang menyenangkan, guru tenang, peserta didik senang dan pembelajaran tersampaikan.

2. Bagi Siswa

Hendaknya siswa memperhatikan dengan baik ketika proses pembelajaran berlangsung serta aktif dan kondusif didalam kelas dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Terlebih yang paling penting untuk selalu mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung walaupun dengan model pembelajaran yang bermacam-macam serta tidak mudah merasa jenuh dan bosan dalam belajar agar terciptanya hasil pembelajaran yang sesuai dengan diharapkan.

3. Bagi Peneliti Sejenis

Bagi civitas akademik yang ingin melakukan penelitian sejenisnya, agar terutama menguasai metode pembelajaran yang hendak digunakan serta berupaya mengembangkan penelitian ini dengan mempersiapkan materi-materi yang lebih maksimal dan menggunakan waktu yang cukup dalam melaksanakan perlakuan di kelas yang hendak diteliti sehingga memperoleh penelitian yang sesuai dengan diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Tri Prasetya. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Computer Dengan Pendekatan Chemo Edutainment Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa. *Bahasa*, 5, 55.
- Ahmad Rijai. (2018). Analisa Data Kualitatif. *Alhadarah*, 17(3391).
- Artikel, S. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). 1(1), 61–68.
- Asep, K. (2018). *Buku Metodologi-min.pdf* (p. 401).
- Chemistry In Education. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Gambar Berbasis Edutainment Di Sd Muhammadiyah 4. *Pendidikan*, 55.
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. *Higher Education Research Methodology*. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Dasar, S., Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3125–3133.
- Fadila Sahara. (2020). Peningkatan Hasil Pembelajaran Melalui Media Tulis Gambar Berbantu Edutainment Di Sd Negeri 4 Malang. *Pendidikan*, 426.
- Hasnunidah, N. (2017). Metodoologi Penelitian Pendidikan. *Academia.Edu*, 1–97.
- Isya Karimma. (2018). Penerapan Media Pembelajaran The Morning Class Berbasis Edutainment di SMA Muhammadiyah 1 jogja. *Pendidikan*, 6(8).
- Kependidikan, J. I., Syachtiyani, W. R., Trisnawati, N., & Surabaya, U. N. (2021). *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19*. 2(April), 90–101.
- Lestari, W., Pratama, L. D., & Hidayatillah, W. (2020). *Persepsi Guru dan Siswa Tentang Penggunaan Media Edutainment di Tengah Pandemi Covid - 19*. 109–122.
- Marlina, L., & Solehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Nurhidayanti Eriza. (2018). Metode Edutainment Humanizing Di Sma Muhammadiyah 3 Bandung. *Pendidi*, 5(13), 40.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Artikel, I. (2018). *Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 8(2).
- Primasari, I. F. N. D., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Analisis Kebijakan Dan Pengelolaan Pendidikan Terkait Standar Penilaian Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1479–1491.
- Putri Nadila. (2019). peningkatan hasil belajar siswa melalui media lcd proyektor berbasis edutainment di sma negeri 10 malang. *Pendidikan*, 5, 44.
- Ra, D. I., & Shoffa, A. S. H. (2020). 1(1), 70–79.
- Rudi, H. (2018a). meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa melalui model pembelajaran kooperatif group investigation pada mata kuliah psikologi pendidikan di program studi pendidikan agama islam fai. *Intiqad*, 6, 65.

- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). *STRATEGI EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN DI PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon)*.
- Sinta, T., & Chemo-edutainment, B. C. E. T. (2020). *Chemistry in Education*. 9(2252).
- subandi. (2019). peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar berbasis edutainment di SMP Muhammadiyah 3. *Pendidikan*, 5, 55.
- Sugiono, P. (2019). *metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R & D*. alfabeta.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>
- UUD 1945 RI Tentang Sistem Pendidikan Islam*. (2003). Sinar Grafika (Bumi Aksara).
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar pada generasi milenial di era revolusi industri 4 . 0. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 192–201.
- Waizah, N., & Herwani, H. (2021). Penilaian Pengetahuan Tertulis Dalam Kurikulum 2013. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(2), 207–228. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i2.54>
- Zamzami, E. M. (2021). *Aplikasi Edutainment Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh TK Merujuk Standar Nasional PAUD*. 5(2), 985–995. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.750>

LAMPIRAN



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20218 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
http://fai.umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
Kepada Yth : Dekan FAI UMSU

04 Sya'ban 1443 H
07 Maret 2022 M

Di -
Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Purnamaningsih
Npm : 1801020097
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Kredit Kumulatif : 3,72



Megajukan Judul sebagai berikut :

No	Pilihan Judul	Persetujuan Ka. Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Pengaruh Pelaksanaan Program Edutainment Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan.		Dr. Nurbananah	
2	Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Keimanan Dan Ketakwaan Siswa Di SMA Muhammadiyah 01 Medan.			
3	Strategi Guru Agama Islam Dalam Menanggulangi Dekadensi Moral Peserta Didik Di SMA Muhammadiyah 01 Medan.			

Demikian Permohonan ini Saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Hormat Saya

Dwi Purnamaningsih

Keterangan :

- Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :
1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
 3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Jurusan yang dipakai pas photo dan Map

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Ketua Jurusan pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/11/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Bila menjabar surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Rizka Harfiani, M.Psi
 Dosen Pembimbing : Dra. Nurzannah, M.Ag

Nama Mahasiswa : Dwi Purnamaningsih
 Npm : 1801020097
 Semester : VII
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Pelaksanaan Program *Edutainment* Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Muhammadiyah 04 Medan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
6 Februari 2022	Bimbingan Judul		
22 Februari 2022	Bimbingan bab I		
24 Februari 2022	Bimbingan bab I		
25 Februari 2022	Bimbingan bab II		
2 maret 2022	Bimbingan bab III		
7 maret 2022	Bimbingan bab IV		

Medan, 8 Maret 2020

Diketahui/Disetujui
 Dekan

 Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
 Ketua Program Studi

 Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Pembimbing Proposal

 Dra. Nurzannah, M.Ag



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.B/NS/K/DAN-F/1/Akro/P/1111/2019
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Bari No 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Faks. (061) 6623474, 6631003
http://fai.umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | unsumedan | unsumedan | unsumedan

Waktu dan tempat kami ini agar diketahui
Waktu dan tempatnya

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari **Sabtu, 9 April 2022** telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan ini menerangkan bahwa :

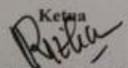
Nama : Dwi Purnamaningsih
Npm : 1801020097
Semester : VIII (Delapan)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Pelaksanaan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan

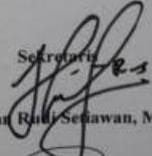
Disetujui/ Tidak disetujui

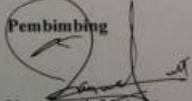
Item	Komentar
Judul	Program? Pai = lengkapi diperjelas
Bab I	
Bab II	Teori edutainment diperdalam apakah termasuk metode atau teknik
Bab III	Teori penarikan sampel, angket diperdalam
Lainnya	beli buku khusus edutainment
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

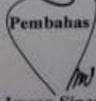
Medan, 2022

Tim Seminar

Ketua

(Dr. Rizka Harfani, M.Psi)

Sekretaris

(Dr. Hasriah Ruli Setiawan, M.Pd.I)

Pembimbing

(Dr. Nurzannah, M.Ag)

Pembahas

(Dr. Ali Imran Sinaga, MA)



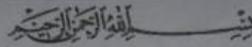
UMSU
Hajjah | Cahaya | Terpercaya

Dikaerahkan sarak in agar dibeatkan
Rener dan tangganya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89SK/BAN-PT/Akred/PT/111/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)



Pengesahan Proposal

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada Hari Sabtu dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dwi Purnamaningsih
Npm : 1801020097
Semester : VIII (Delapan)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Pelaksanaan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 09 April 2022

Tim Seminar

Ketua-Program Studi

(Dr. Rizka Harfani, M.Psi)

Sekretaris Program Studi

(Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I)

Pembimbing

(Dr. Nurzannah, M.Ag)

Pembahas

(Dr. Ali Imran Sinaga, MA)

Diketahui/ Disetujui
A.n Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zailani, MA



SMP Muhammadiyah 4
Medan Helvetia

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENEGAH
SMP SWASTA MUHAMMADIYAH-4
TERAKREDITASI -B

NDS : G.17052013 NSS: 204076006051 NPSN : 10210105
Jalan Kapten Muslim Gg Jawa, Lr. Muhammadiyah
KECAMATAN MEDAN HELVETIA

No : 422/Kep/IV.4/2022
Lamp : -
Hal : *Pemberian Izin Mengadakan Penelitian/Riset*

Medan, 14 Juni 2022

Menanggapi surat No. 41/IL.3/UMSU-01/F/2022 tanggal 03 Juni 2022, perihal
"permohonan izin riset" pada mahasiswa :

No	Nama	NPM	Fakultas	Prodi	Judul
1	Dwi Purnamaningsih	1801020097	Agama Islam	Pendidikan Agama Islam	Pengaruh Pelaksanaan Program Edutainment Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk mengadakan
Penelitian/Riset dan Pengumpulan data di SMP Muhammadiyah 4 Medan.

Demikian surat ini kami perbuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah,
SMP Muhammadiyah 04 Medan



BISKAMTOS.Pd
NKTAM : 873.194



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/11/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Bila menjawab surat ini agar dibubuhkan Nomor dan tanggalnya



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Rizka Harfiani, M.Psi
 Dosen Pembimbing : Dra. Nurzannah, M.Ag

Nama Mahasiswa : Dwi Purnamaningsih
 Npm : 1801020097
 Semester : VII
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Pelaksanaan Program *Edutainment* Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Muhammadiyah 04 Medan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
6 Februari 2022	Bimbingan judul		
22 Februari 2022	Bimbingan bab I		
24 Februari 2022	Bimbingan bab 1		
25 Februari 2022	Bimbingan bab II		
2 maret 2022	Bimbingan bab III		
7 maret 2022	Bimbingan bab IV		

Medan, 8 Maret 2020

Diketahui/Disetujui
 Dekan

 Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
 Ketua Program Studi

 Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Pembimbing Proposal

 Dra. Nurzannah, M.Ag

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

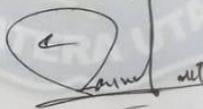
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Dwi Purnamaningsih
NPM : 1801020097
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Pelaksanaan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Muhammadiyah 04 Medan

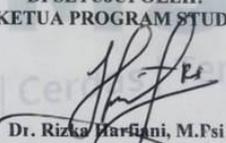
Medan, 19 September 2022

Pembimbing



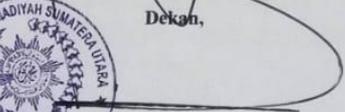
Dr. Nurzannah M. Ag

DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI



Dr. Rizka Mariani, M. Psi

Dekan,



Asso. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

No res	Nomor butir X Kelas Eksperimen												Total X
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10
2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10
3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10
4	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
5	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
10	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7
12	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
13	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	6
14	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
16	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
17	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11
19	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
21	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10
22	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	9
23	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
25	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
26	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
27	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
28	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
29	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
30	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
32	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
33	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7

HASIL TES ANGKET PRETEST

No Res	NOMOR BUTIR SOAL Y KELAS KONTROL												Skor total Y
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	
1	5	4	3	3	4	3	5	3	4	4	4	4	46
2	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	3	48
3	3	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	47
4	4	3	4	3	4	3	3	5	5	5	4	4	47
5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	2	2	47
6	4	5	4	3	5	4	5	5	2	4	4	5	50
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
9	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	1	4	44
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
11	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	48
12	4	4	5	3	4	5	5	4	4	3	3	2	46
13	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	48
14	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	48
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
16	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	52
17	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	56
18	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47
19	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	53
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
21	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	53
22	5	4	4	5	1	5	4	5	4	5	4	3	49
23	5	4	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	51
24	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	53
25	4	3	4	3	5	4	4	3	4	1	4	4	43
26	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47
27	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	50
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
29	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	3	5	52
30	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	56
31	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	53
32	4	4	3	4	5	5	5	5	5	2	3	4	49
33	3	4	5	3	4	4	4	5	4	5	4	4	49

NO RES	NOMOR BUTIR SOAL KELAS EKSPERIMEN												Total Y
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	
1	5	4	4	5	2	3	4	4	5	3	4	4	47
2	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	55
3	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	55
4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	57
5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	57
6	5	5	5	5	5	4	4	3	5	3	2	4	50
7	5	5	5	4	5	2	5	4	5	3	2	5	50
8	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	56
9	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	56
10	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	56
11	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	58
12	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	57
13	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	44
14	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	56
15	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	58
16	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	56
17	4	5	1	5	4	4	4	2	5	5	3	3	45
18	5	4	4	4	5	4	4	4	2	5	4	5	50
19	5	4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	52
20	3	4	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	52
21	3	5	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	53
22	3	5	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	53
23	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
24	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	55
25	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	54
26	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	57
27	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	56
28	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	56
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
31	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
32	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	1	4	41
33	5	5	5	2	5	2	5	5	5	5	5	5	54

HASIL TES ANGKET POSTTEST

No Res	NOMOR BUTIR SOAL Y KELAS KONTROL												Skor total Y
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	
1	5	4	3	3	4	3	5	3	4	4	4	4	46
2	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	3	48
3	3	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	47
4	4	3	4	3	4	3	3	5	5	5	4	4	47
5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	2	2	47
6	4	5	4	3	5	4	5	5	2	4	4	5	50
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
9	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	1	4	44
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
11	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	48
12	4	4	5	3	4	5	5	4	4	3	3	2	46
13	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	48
14	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	48
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
16	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	52
17	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	56
18	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47
19	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	53
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
21	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	53
22	5	4	4	5	1	5	4	5	4	5	4	3	49
23	5	4	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	51
24	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	53
25	4	3	4	3	5	4	4	3	4	1	4	4	43
26	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47
27	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	50
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
29	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	3	5	52
30	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	56
31	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	53
32	4	4	3	4	5	5	5	5	5	2	3	4	49
33	3	4	5	3	4	4	4	5	4	5	4	4	49

No. res	NOMOR BUTIR ANGKET Y KELAS EKSPERIMEN												Total Y
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	
1	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	56
4	5	5	4	4	4	3	4	3	2	4	5	5	48
5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	2	4	53
6	5	5	4	2	2	3	4	3	2	3	3	1	37
7	5	5	4	4	4	3	4	3	2	4	5	5	48
8	4	4	1	3	4	4	5	5	4	4	1	5	44
9	4	4	1	3	4	4	5	5	4	4	1	5	44
10	5	5	5	5	3	3	4	5	4	5	5	5	54
11	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	58
12	5	5	4	4	3	2	1	4	2	4	4	1	39
13	5	5	4	3	3	2	1	3	4	2	3	1	36
14	5	5	4	4	5	3	5	5	5	4	4	5	54
15	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	57
16	4	5	5	5	5	2	5	2	5	5	5	5	53
17	4	4	1	3	4	4	5	5	4	4	1	5	44
18	4	4	1	3	3	5	5	4	4	4	1	5	43
19	4	4	1	3	4	4	5	5	4	4	1	5	44
20	3	5	3	5	5	4	5	5	5	5	3	3	51
21	4	4	1	3	4	4	5	4	5	2	3	3	42
22	4	4	1	3	4	4	5	5	4	1	1	5	41
23	4	4	1	3	4	4	5	5	4	4	1	5	44
24	5	5	5	3	5	2	5	5	5	5	5	5	55
25	5	5	5	3	5	2	5	5	5	5	5	5	55
26	5	5	5	2	5	2	5	5	5	5	5	5	54
27	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	56
28	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	58
29	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	56
30	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47
31	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	43
32	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	43
33	4	4	3	4	3	3	5	5	4	4	4	5	48

Tabel pretest

No.	Nama Siswa	kontrol	Eksperimen
1	Abid Ahmad Rusyid	50	50
2	Albriandi	91	66
3	Aldi Firmansyah	58	75
4	Al Fahmi Mabrum	25	50
5	Aricha Alfazira	50	75
6	Asyifa	25	58
7	Azka Azfar	33	50
8	Adinda Risky	33	66
9	Berkah Ramdhan	75	75
10	Dio Ardiansyah	50	20
11	Febby Laura Putri	41	75
12	Loviana	16	83
13	M. Arfa	58	83
14	M Azril	41	83
15	M. Ghuzai fi	16	83
16	Muhammad Hafizan	83	83
17	Muhammad Ilham	16	83
18	Muhammada Zidan	41	83
19	Nurul Afiqa	16	83
20	Rifai Khasfani	75	83
21	Salwa Azzahra	83	66
22	Saqila Anggraini	41	75
23	Syahnaz	16	75
24	Tama Prastiawan	33	50
25	Zarifah Aqila	41	58
26	Zulfan Ramdhan	33	25
27	Zaki	25	75
28	Zulkifli	25	75

29	Zainal Habibi	58	75
30	Zizi Zainah	100	83
31	Zubaidah Hasanah	91	83
32	Zoni Marbani	25	25
33	Zofanno Fahri	91	91

Tabel posttest

No.	Nama Siswa	kontrol	eksperimen
1	Abid Ahmad Rusyid	50	83
2	Albriandi	91	83
3	Aldi Firmansyah	58	83
4	Al Fahmi Mabrum	25	66
5	Aricha Alfazira	50	50
6	Asyifa	25	91
7	Azka Azfar	33	91
8	Adinda Risky	33	91
9	Berkah Ramdhan	75	100
10	Dio Ardiansyah	50	83
11	Febby Laura Putri	41	58
12	Loviana	16	75
13	M. Arfa	58	50
14	M Azril	41	75
15	M. Ghuzaiifi	16	91
16	Muhammad Hafizan	83	75
17	Muhammad Ilham	16	58
18	Muhammada Zidan	41	91
19	Nurul Afiqa	16	83
20	Rifai Khasfani	75	91
21	Salwa Azzahra	83	83
22	Saqila Anggraini	41	75
23	Syahnaz	16	83

24	Tama Prastiawan	33	100
25	Zarifah Aqila	41	75
26	Zulfan Ramdhan	33	75
27	Zaki	25	91
28	Zulkifli	25	65
29	Zainal Habibi	58	91
30	Zizi Zainah	100	83
31	Zubaidah Hasanah	91	91
32	Zoni Marbani	25	75
33	Zofanno Fahri	91	58

ANGKET PROGRAM *EDUTAIMENT*

PETUNJUK PENGISIAN

ANGKET HASIL BELAJAR

PETUNJUK PENGISIAN

Isilah identitas responden terlebih dahulu sebelum melangkah ke pertanyaan

(identitas asli)

Bacalah dengan teliti pertanyaan dalam angket/kuesioner dibawah ini sebelum menjawab

Jawablah pertanyaan dengan jujur sesuai keadaan diri sendiri

Cara menjawabnya cukup memberi tanda centang pada salah satu jawaban yang dianggap sesuai

Semua pertanyaan wajib di isi dan hanya diperkenankan emebri satu jawaban.

SS = Sangat Setuju

SR = Selalu

RR = Ragu-Ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Alamat :

Jenis kelamin :

Umur :

Pendidikan :

B. PERNYATAAN

No.	Pernyataan	S	S	RR	TS	STS
	Saya senang dapat menerangkan kembali apa yang disampaikan guru					
2	Saya suka bertanya kepada guru					
3	Saya dapat mengikuti pembelajaran dikelas dengan baik					
4	Saya bangga dapat menjawab pertanyaan dari guru					
5	Saya dapat mendiskusikan kembali apa yang sudah guru sampaikan					
6	Saya suka berdiskusi bersama teman dengan baik					
7	Saya suka mengerjakan tugas dari guru dengan baik dan tepat waktu					
8	Saya mampu menghafal dan menyampaikan materi yang sudah disampaikan					
9	Saya bangga dapat menguraikan dan menjabarkan materi yang sudah disampaikan					
10	Saya suka menuliskan kembali dibuku catatan materi yang sudah disampaikan					
11.	Saya dapat menyampaikan pendapat saya ketika berdiskusi					
12.	Saya dapat menjawab setiap pertanyaan yang ditanyakan guru					

A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Perhatikan Q.S. Al-Maidah/5: 88 berikut !

Ayat tersebut merupakan perintah untuk

- b Bertakwa kepada Allah
- c Rajin ibadah
- d Makan yang halal dan baik
- e Menjaga kebersihan lingkungan
- f Menjaga sholat

2. Berikut ini merupakan kriteria makanan yang halal, kecuali

- a Halal zatnya
- b Benar cara mendapatkannya
- c Harganya tidak mahal
- d Proses pengolahannya syar'i
- e Boros

3. Penjelasan dari ayat tersebut adalah

- a Segala yang baik itu halal dan segala yang buruk itu haram
- b Halal dan haramnya makanan tergantung orangnya masing-masing
- c Semua jenis minuman memabukkan hukumnya haram
- d Allah mengharamkan daging babi
- e Allah mengharamkan daging ayam

4. Berikut ini merupakan jenis makanan yang halal adalah

- a Makanan yang dinyatakan halal dalam al-Quran
- b Makanan yang enak meskipun tidak bergizi
- c Terdapat manfaat dan bisa menggemukkan tubuh
- d Rasanya enak dan dibeli di rumah makan terkenal
- e Rasanya manis

5. Makanan yang lezat namun dapat membahayakan kesehatan hukumnya adalah

- a Halal
- b Makruh
- c Haram
- d Mubah

- e Wajib
6. Makanan yang halal zatnya, tetapi didapatkan dengan cara batil, maka hukum makanan tersebut adalah
- a Halal
 - b Makruh
 - c Haram
 - d Wajib
 - e Mubah
7. Perhatikan daftar pernyataan berikut ini :
- a. Darah
 - b. Daging babi
 - c. Daging sapi
 - d. Nasi kuning
 - e. Jamu

Makanan yang dinyatakan haram dalam Q.S al-Maidah/5 ayat 3 adalah

- a a dan b
 - b a dan c
 - c b dan d
 - d b dan e
 - e d dan e
8. Berikut ini zat adiktif yang membuat orang bisa kecanduan adalah
- a Air soda
 - b Cafein
 - c Khamr
 - d Susu sapi
 - e Tes manis
9. Berikut ini yang merupakan akibat meminum khamr adalah
- a Tubuh semakin kuat
 - b Daya ingat terganggu
 - c Menghangatkan tubuh
 - d Emosi menjadi stabil
 - e Membuat pintar

10. Hikmah mengkonsumsi makanan dan minuman halal adalah
- a Menumbuhkan semangat beribadah
 - b Perut menjadi lebih kenyang
 - c Menghambat penuaan dini
 - d Kulit menjadi halus
 - e Menjadi kaya
11. Untuk mendapat daging yang halal dimakan, maka binatang disembelih dengan cara
- a Baik
 - b Membaca Basmalah
 - c Menyebut tuhan
 - d Membaca Alquran
 - e Dimandikan
12. Binatang darat yang hidup di air dan di darat maka hukumnya
- a Halal dimakan
 - b Haram dimakan
 - c Makruh dimakan
 - d Boleh dimakan
 - e Mubah dimaka

DOKUMENTASI



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama Lengkap : Dwi Purnamaningsih
NPM : 1801020097
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 29 September 2000
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 2 dari 2 bersaudara
Alamat : Saentis Jl Suka Ati no 60

Nama Orang tua

Ayah : Tiwaji
Ibu : Maya

Pendidikan

Tahun 2006-2012 : SD Negeri 106806 Cinta Rakyat
Tahun 2012-2015 : SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan
Tahun 2015-2018 : SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan