DAFTAR ISI

ABSTRAK
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA
LEMBAR PERSETUJUAN
KATA PENGANTAR ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **iii**
DAFTAR TABEL ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **vii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **viii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Penelitian 1
B. Batasan Masalah 5
C. Rumusan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian 6
E. Manfaat Penelitian 6
F. Kerangka Berpikir 7
G. Hipotesis 13
H. Hasil Penelitian Terdahulu 13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **19**
A. Pendekatan Deep Learning 19
1. Definisi Deep Learning 19
2. Karakteristik *Deep Learning* 20
3. Langkah-Langkah Pembelajaran *Deep Learning* 21
4. Kelebihan dan Kekurangan *Deep Learning* 22
C. Media Animasi Interaktif 24
1. Definisi Media Animasi Interaktif 24
2. Fungsi Media Animasi Interaktif 25
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi Interaktif 27

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

D. Hasil Belajar 28
1. Definisi Hasil Belajar 28
2. Ciri-Ciri Hasil Belajar 28
3. Fungsi Hasil Belajar 29
4. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar 30
5. Indikator Hasil Belajar 31
E. Pembelajaran PAI Materi Sholat Fardhu di SMP 35
1. Definisi Pendidikan Agama Islam 35
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam 36
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam 37
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam 38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 44
A. Pendekatan dan Metode Penelitian 44
B. Jenis dan Sumber Data 45
1. Jenis Data 45
2. Sumber Data 46
C. Teknik Pengumpulan Data 47
1. Observasi 47
2. Tes 47
3. Dokumentasi 48
D. Teknik Analisis Data 48
1. Analisis Instrumen 48
2. Statistik Deskriptif 50
3. Uji Prasyarat 51
4. Uji Hipotesis 52
E. Tempat dan Waktu Penelitian 53
1. Tempat Penelitian 53
2. Waktu Penelitian 53

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 54
A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian 54
1. Sejarah Singkat SMPN 4 Kota Bandung 54
2. Profil SMPN 4 Kota Bandung 55
3. Visi dan Misi SMPN 4 Kota Bandung 55
4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMPN 4 Kota Bandung 56
5. Kondisi Siswa SMPN 4 Kota Bandung 58
6. Sarana dan Prasarana SMPN 4 Kota Bandung 59
B. Hasil Penelitian 60
1. Penerapan Pendekatan Deep Learning Berbantuan Media Animasi Interaktif 60
2. Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI 67
3. Pengaruh Pendekatan Deep Learning Berbantuan Media Animasi Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa 69
C. Pembahasan Hasil Penelitian 73
1. Penerapan Pendekatan Deep Learning Berbantuan Media Animasi Interaktif 73
2. Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI 74
3. Pengaruh Pendekatan Deep Learning Berbantuan Media Animasi Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa 75
BAB V PENUTUP 77
A. Simpulan 77
B. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 80
LAMPIRAN 85

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG