

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran TIK di Kelas VIII SMP Negeri 02 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya. UNP
Oleh: Desi Elvira; 01224 - 2008.

Penelitian ini bermula dari fenomena di sekolah bahwa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang biasanya hanya dilakukan di dalam kelas dan didominasi oleh guru, siswa tidak terlibat aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah dan menemukan sendiri jalan keluar dari masalah tersebut, hal ini mengakibatkan kurangnya konsentrasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan metode *edutainment* diduga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas VIII SMP Negeri 02 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya tahun ajaran 2012/2013. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan metode *edutainment* yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas VIII SMP Negeri 02 Kab. Dharmasraya. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif berbentuk Quasi eksperimen. Populasinya adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kab. Dharmasraya. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data digunakan tes berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal dan alat pengumpulan data digunakan lembaran tes dan lembaran jawaban siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (t-Test). Analisis datanya dilakukan dengan menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelompok eksperimen 82.50 dan nilai rata-rata kelompok kontrol 72,50. Berdasarkan perhitungan t-Test diperoleh t_{hitung} 6,246, pada taraf kepercayaan 0.05, t_{tabel} 2.021 hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *edutainment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas VIII SMP Negeri 02 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya tahun ajaran 2012/2013.