

**PENGARUH PENERAPAN PENDEKATAN SAVI MELALUI METODE  
EDUTAINMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN TIK DI KELAS VIII  
SMP N 1 BONJOL KABUPATEN PASAMAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

**ERTRI ANHAR**  
01229/2008

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

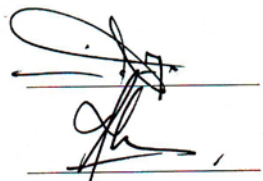


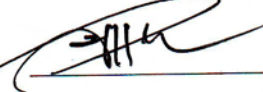

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum  
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penerapan Pendekatan SAVI Melalui Metode  
*Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran  
TIK DI Kelas VIII SMP N 1 Bonjol Kabupaten Pasaman

Nama : Ertri Anhar  
NIM/TM : 01202/2008  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Januari 2013

Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: <u>Dra. Eldarni, M.Pd</u> NIP. 19610116 198703 2 001	
Sekretaris	: <u>Drs. Azman, M.Si</u> NIP. 19570919 198003 1 001	
Anggota	: 1. <u>Dr. Alwen Bentri, M.Pd</u> NIP. 19610722 198602 1 002	
	2. <u>Dr. Darmansyah, ST, M.Pd</u> NIP. 19591124 198603 1 002	
	3. <u>Drs. Zelhendri Zen, M.Pd</u> NIP. 19590716 198602 1 001	

**Ertri Anhar 01229/2008 : Pengaruh Penerapan Pendekatan SAVI Melalui Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di Kelas VIII SMP Negeri 1 Bonjol**

Penelitian ini berawal dari fenomena di sekolah bahwa proses pembelajaran berpusat pada guru, sehingga kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pelajaran TIK. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria ketuntasan minimum (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh penerapan pendekatan SAVI melalui Metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP N 1 Bonjol, Kabupaten Pasaman,

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk kuantitatif *quasy eksperimen*. Populasinya adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bonjol yang berjumlah 202 orang yang terdiri dari 4 kelas dan teknik pengambilan sampelnya *purposive sampling*, yaitu kelas VIII<sub>1</sub> dan VIII<sub>3</sub> masing-masingnya berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal, dan praktek. Alat pengumpul data yang digunakan yaitu lembaran jawaban siswa dan hasil ujian praktek. Jenis data dalam penelitian ini hasil belajar siswa dan sumber datanya nilai siswa. Kemudian hasil belajar siswa diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 84,42 dan nilai rata-rata kelompok kontrol 79,21. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t hitung 2,66 sedangkan pada taraf signifikan @ 0,05 t tabel 2,00 sehingga t hitung > t tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan penerapan pendekatan SAVI melalui metode *Edutainment* memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas VIII<sub>3</sub> SMP Negeri 1 Bonjol.

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penerapan Pendekatan SAVI Melalui Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMP N 1 Bonjol”**.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis mengucapkan terima kasih .

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah sabar dan ikhlas memberikan bantuan, bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs Azman M.Si selaku Pembimbing II yang telah sabar dan ikhlas memberikan bantuan, bimbingan arahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak / Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Bapak Drs. Akhsan Sarief selaku Kepala SMP Negeri 1 Bonjol beserta guru dan staf tata usaha yang telah mengizinkan dan membantu penulis selama proses penelitian berlangsung.
7. Kakak Susanti S.Pd selaku Guru TIK SMP N 1 Bonjol yang telah membantu penulis selama proses penelitian berlangsung.
8. Keluarga besar penulis, kedua orang tua Erdy Deny (Abah), Ismiati (ibu), Erma Yuliantis (kakak) serta Era Mardina S.Pd (uni). Kasih sayang dan do'a yang mereka berikan merupakan semangat untuk menjalani ini semua.
9. Seluruh Mahasiswa Teknologi Pendidikan, khususnya angkatan 2008
10. Seluruh pihak yang telah membantu penulisan ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan pahala dari Allah SWT Amin. Banyak kekurangan dalam penulisan ini. Penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan proses pembelajaran menuju pendidikan yang lebih baik. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, Januari 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I       PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II       KAJIAN TEORI</b> .....	8
A. Landasan Teori .....	9
1. Belajar .....	9
2. Hasil Belajar .....	12
3. Teknologi Informasi dan Komunikasi .....	15
4. Model Pembelajaran .....	16
5. Pendekatan Pembelajaran .....	17
6. Pendekatan <i>Savi</i> .....	19
7. Metode <i>Edutainment</i> .....	21
B. Kerangka Konseptual .....	24
C. Hipotesis Penelitian .....	25
<b>BAB III       METODE PENELITIAN</b> .....	27
A. Jenis Penelitian .....	27
B. Populasi dan Sampel .....	29
C. Desain Penelitian .....	30
D. Jenis dan Sumber Data .....	31
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data .....	32

	F. Prosedur Penelitian .....	34
	G. Instrumen Penelitian.....	35
	H. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
	A. Deskripsi Data.....	39
	B. Analisis Data .....	42
	C. Pembahasan.....	46
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>49</b>
	A. Kesimpulan .....	52
	B. Saran.....	53
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Penelitian .....	25
2. Histogram Distribusi Nilai Siswa Kelas Eksperimen.....	40
3. Histogram Distribusi Nilai Siswa Kelas Kontrol .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	56
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	63
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	82
4. Kisi-kisi Soal .....	97
5. Soal Ujian.....	98
6. Kunci Jawaban Soal Ujian .....	102
7. Format Penilaian Praktek Siswa .....	103
8. Soal Praktek .....	104
9. Daftar hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	106
10. Daftar hasil Belajar Kelas kontrol.....	107
11. Perhitungan Mean dan Skor Belajar Kelas Eksperimen.....	108
12. Perhitungan Mean dan Skor Belajar Kelas Kontrol.....	110
13. Uji Normalitas Dengan Uji Lilliefors Data Pada Kelas Eksperimen (VIII <sub>3</sub> ) ` .....	112
14. Uji Normalitas Dengan Uji Lilliefors Data Pada Kelas Kontrol (VIII <sub>1</sub> ) .....	116
15. Uji Homogenitas Dengan Melakukan Uji <i>Barlett</i> .....	120
16. Uji Hipotesis Dengan Menggunakan t-test.....	122
17. Tabel Nilai Z .....	124
18. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors.....	125
19. Tabel Distribusi F .....	126
20. Tabel Nilai t .....	127
21. Dokumentasi Penelitian .....	128
22. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan.....	132

23. Surat Penugasan Dosen Pembimbing .....	133
24. Surat izin penelitian dari KESBANGPOL Pasaman.....	134
25. Surat keterangan Penelitian Dari Sekolah .....	135

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu prasyarat utama dalam meningkatkan martabat dan kualitas bangsa, dalam perubahan apa atau mengenai apapun pendidikan tetap merupakan faktor utama dalam setiap pertumbuhan dan perkembangan bangsa dan negara, seperti dijelaskan dalam Pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa :

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan siswa ke arah perubahan-perubahan tingkah laku, intelektual, moral, maupun sosial, agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu dengan lainnya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No 20 Th 2003 yaitu:

*Pendidikan nasional bertujuan meningkatkan kualitas bangsa indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur , berkepribadian, mandiri, maju, teguh, cerdas, kreatif, berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, produktif, sehat jasmani dan rohani*

Berdasarkan tujuan di atas maka peranan pendidik dalam pembelajaran sangat menentukan hasil pendidikan, pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang baik sehingga memungkinkan bagi siswa untuk belajar lebih baik. Pendidik harus mempunyai sejumlah kemampuan dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana yang

lebih baik antara lain adalah kemampuan dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Salah satu faktor pendukung dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan pendekatan dan metode yang relevan dengan pembelajaran. Pendekatan tersebut juga harus memiliki strategi dan taktik yang tepat untuk mencapai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Taktik yang digunakan dalam pembelajaran pun harus bervariasi agar pembelajaran yang akan dilaksanakan menyenangkan, karena taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam mengaplikasikan metode yang digunakan.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain kedalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non verbal atau visual.

Istilah *SAVI* merupakan singkatan dari *Somatic* yang berarti belajar dengan bergerak, *Audiotory* yang berarti belajar dengan berbicara dan mendengar, *Visual* yang berarti belajar dengan mengamati dan menggambarkan, serta *Intelectuall* yang berarti belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.

Pendekatan *SAVI* mengintegrasikan keempat unsur tersebut sedemikian rupa sehingga siswa dan guru dapat secara bersama-sama menghidupkan suasana kelas. Pendekatan *SAVI* merupakan bagian dari *Accelerated Learning*

atau pembelajaran yang dipercepat. Konsep dari pembelajaran ini adalah pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan. Pemilik konsep dasar ini adalah Dave Meier.

Menurut Meier, “pembelajaran dengan pendekatan *SAVI* adalah pembelajaran yang menggunakan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera yang dapat berpengaruh besar terhadap pembelajaran”. Pendekatan *SAVI* mengintegrasikan keempat unsur yaitu *somatic, auditory, visual* dan *intellecutall* dalam satu peristiwa pembelajaran. Pendekatan *SAVI* juga dapat mengatasi cara dan gaya belajar siswa yang beragam dalam suatu kelas. Hal ini bertujuan agar siswa dapat bersama-sama menyerap pengetahuan atau materi yang disampaikan oleh guru. Di samping itu pendekatan *SAVI* juga menekankan pada unsur *intellecutall* yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Menurut Moh. Sholeh Hamid, (2011 : 17) menjelaskan bahwa bermain dengan suasana menyenangkan merupakan faktor yang sangat penting didalam pendidikan. Johan Huizinga (1955) menyatakan bahwa bermain dan bersenang-senang merupakan aktifitas yang esensial bagi semua manusia. Dalam bidang psikologi positif, para teoretikus, seperti Mihaly Csikzentmihalyi (1998), menjelaskan dalam teori *alir (flow theory)* bahwa umat manusia itu bisa melaksanakan apapun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktifitas yang menyenangkan. Berdasarkan penjelasan tersebut maka salah satu penerapan yang digunakan

agar pembelajaran itu menyenangkan adalah dengan penerapan metode *edutainment*. *Edutainment* lebih menekankan pada tataran metode, strategi dan taktik.

Metode *Edutainment* tersebut berguna untuk memudahkan penyampaian pesan, dalam hal ini guru bertindak sebagai penyampai pesan, untuk memudahkan berinteraksi menyampaikan pesan kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa bertindak sebagai penerima pesan pembelajaran.

Berdasarkan observasi penulis pada saat pelaksanaan praktek lapangan kependidikan (PPLK) periode Juli – Desember 2011 terdapat adanya beberapa kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun oleh siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah kurang tepatnya metode dan taktik yang diterapkan dalam melakukan pembelajaran TIK, yang mana dalam hal ini adalah masih digunakannya metode konvensional yang tidak lain adalah metode ceramah dan diskusi. Kemudian dalam hal sarana dan prasarana guru hanya terpaku pada satu alat bantu pembelajaran yaitu komputer. Terlebih komputer yang dimanfaatkan tersebut masih minim, karena itu menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif. Padahal apabila digunakan taktik yang tepat dan bersifat menghibur, pembelajaran TIK dapat dilakukan dengan bantuan media yang lain selain dengan menggunakan komputer itu sendiri. Selain itu, kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan metode yang digunakan belum cocok dengan taktik yang diterapkan dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sehingga

ketidak senangan siswa mengakibatkan murid cepat bosan dan gelisah pada waktu proses belajar mengajar terjadi. Keterbatasan sarana dan penggunaan metode yang tidak sesuai sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari hasil perbincangan dengan guru TIK yang mengajar kelas VIII di Smp N 1 Bonjol masih banyak ditemui siswa yang nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70.

Berdasarkan fenomena di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “ **Pengaruh Penerapan Pendekatan SAVI Melalui Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VIII SMP N 1 Bonjol Kabupaten Pasaman**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam mata pelajaran TIK di SMP N 1 Bonjol sebagai berikut :

Strategi pembelajaran yang masih terpusat pada guru sehingga siswa hanya dijadikan objek dalam proses belajar mengajar di kelas.

1. Pendekatan yang digunakan masih berpusat kepada guru, siswa hanya dijadikan objek dalam proses belajar mengajar di dalam kelas
2. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa bosan dan kurang berminat terhadap pembelajaran

3. Ketidak sesuaian metode dan taktik yang digunakan guru dalam pembelajaran
4. Kurang bervariasinya media yang digunakan
5. Rendahnya motivasi belajar siswa
6. Hasil belajar siswa yang masih rendah

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan permasalahan seperti yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Dilaksanakan untuk pokok bahasan mengenai menggunakan menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata
2. Hasil belajar siswa yang diteliti adalah hasil tes akhir dari pokok bahasan mengenai bekerja dengan dokumen *word*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerepan pendekatan *SAVI* melalui metode *Edutainment* terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VIII SMP N 1 Bonjol ?”

### **E. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh penerapan pendekatan *SAVI* melalui metode Edutainment terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP N 1 Bonjol
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar TIK siswa dengan menggunakan penerapan pendekatan *SAVI* melalui metode *edutainment* dari pada hasil belajar mata pelajaran TIK siswa dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai pemberi motivasi dan masukan bagi guru untuk dapat memperbaiki proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien terutama dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Sebagai masukan bagi peneliti agar bisa membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar melalui Penerapan Pendekatan *SAVI* Melalui metode *edutainment* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP N 1 Bonjol.
3. Sebagai upaya dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh dan sekaligus sebagai syarat dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata (S1) pada program studi Teknologi Pendidikan Jurusan

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis tentang Pengaruh penerapan Pendekatan *SAVI* melalui Metode *Edutainment* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK kelas VIII di SMP N 1 Bonjol, Kabupaten Pasaman, dapat dikemukakan kesimpulan dan saran sebagai berikut :

#### **A. Kesimpulan**

1. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh antara dua kelas sebesar 5,71. Siswa kelas eksperimen memperoleh rata-rata kelas sebesar 84,42 , sedangkan rata-rata yang diperoleh siswa kelas kontrol sebesar 79,21. Jadi dari nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang belajar dengan pendekatan *SAVI* melalui metode *Edutainment* nilai rata-ratanya “lebih tinggi” dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional.
2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK yang menggunakan pendekatan *SAVI* melalui metode *Edutainment* dengan siswa yang mendapat pembelajaran TIK secara Konvensional.
3. Penerapan Pendekatan *SAVI* melalui metode *Edutainment* di kelas VIII.3 SMP N 1 Bonjol, Kabupaten Pasaman, setelah dianalisis mempunyai  $t$  hitung yang lebih besar dari pada  $t$  tabel yaitu  $t$  hitung 2,67 dan  $t$  tabel 2,000 pada taraf signifikan @ 0,05. Artinya, terdapat pengaruh pembelajaran dengan Penerapan Pendekatan *SAVI* melalui metode

Edutainment terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TIK siswa kelas VIII.3 di SMP N 1 Bonjol, Kabupaten Pasaman.

4. Sebagian besar siswa menunjukkan sikap yang positif terhadap pembelajaran menggunakan pendekatan *SAVI* melalui metode *Edutainment* yang telah dilakukan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat penulis ajukan adalah sebagai berikut :

1. Kepada guru TIK kelas VIII SMP N 1 Bonjol, dalam proses pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk aktif, melibatkan semua Indera yang ada (*SAVI*) sehingga siswa lebih bisa belajar dengan cepat dan tidak terpaku kepada guru saja (*teacher center*), menciptakan permainan yang menghibur yang dapat menumbuhkan semangat belajar dari dalam diri siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Kepada kepala sekolah SMP N 1 Bonjol agar dapat memfasilitasi guru untuk membuat media, baik dari segi pengetahuan maupun sarana prasarana yang dibutuhkan.
3. Kepada Kepala Sekolah SMP N 1 Bonjol agar lebih melengkapi sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran TIK

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Meier, Dave. 2005. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa
- Nasotion. 2006. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Syaiful, Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar*. Bandung: Tarsito
- Sunaryo. 1989. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Sholeh Hamid, moh. 2011. *Metode Edutainment*. Jogjakarta : Diva Press
- Sugiono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Sutrisno. 2011. *Pengantar Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Gaung Persada
- Syafril. 2000. *Statistik Lanjutan*. Padang: UNP.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group