

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN
TIK DI KELAS VIII DI SMP NEGERI 02 PULAU
PUNJUNG KAB. DHARMASRAYA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi
Teknologi Pendidikan*



OLEH :

DESI ELVIRA

NIM : 01224 / 2008

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

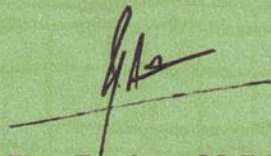
PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGELOLAAN KELAS OLEH GURU DI SMP N 1 ENAM LINGKUNG

Nama : Elda Syafrina
NIM : 04072 / 2008
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 September 2013

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I



Dra. Zuwirna, M. Pd
NIP. 195805171985032 001

Dosen Pembimbing II



Dra. Eldarni, M. Pd
NIP. 19610116 1987032 001

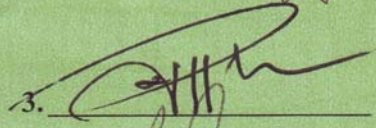
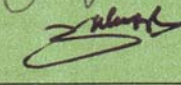
PENGESAHAN

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 : Persepsi Siswa terhadap Pengelolaan Kelas oleh Guru
di SMP N 1 Enam Lingsung
Nama : Elda Syafrina
NIM : 04072
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 September 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Zuwirna, M. Pd NIP. 195805171985032 001	1. 
Sekretaris	: Dra. Eldarni, M. Pd NIP. 19610116 1987032 001	2. 
Anggota	: 1. Drs. Zelhendri Zen, M. Pd NIP. 19590716 198602 1 001	3. 
	2. Drs. Syafril, M. Pd NIP. 19600414 198403 1 004	4. 
	3. Dra. Zuliarni NIP. 19590727 1985032 001	5. 

ABSTRAK

Desi Elvira 2013. Pengaruh Penggunaan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran TIK di Kelas VIII SMP Negeri 02 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya. UNP

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 lembar tes dan lembar 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.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran ALLAH SWT, karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran TIK di Kelas VIII SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya.**”

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S1) pada Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M. Pd selaku pembimbing I dan penasehat akademik yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M. Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan 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/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil
6. Bapak Riwahono, S. Pd sebagai kepala sekolah SMP Negeri 2 Pulau Punjung kab. Dharmasraya beserta majelis guru, karyawan dan karyawan SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya.

7. Ibu Leni Oktavia S.Kom selaku guru bidang studi Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP Negeri Pulau Punjung Kab. Dharmasraya
8. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan, arahan dan sumbangan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan pahala yang setimpal dari Allah SWT. Amiiin. Akhirnya, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, sehingga perlu rasanya kritikan dan saran yang mendukung bagi penulis ke depan. Harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya.

Padang, September
2013

penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	iv
KATA PENGATAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Pengertian Belajar	6
B. Hasil Belajar	8
C. Pengertian Teknologi Informasi Dan Komunikasi	17
D. Metode <i>Edutainment</i>	19
E. Hipotesis Penelitian	23
F. Kerangka Konseptual	24
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	25
B. Desain Penelitian	25
C. Populasi Dan Sampel	26
D. Jenis Dan Sumber Data	28

E. Teknik Analisis Data	29
F. Prosedur Penelitian	31
BAB IV. HASL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	33
B. Analisis Data	37
C. Pembahasan	40
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	44
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Konseptual	24
2. Histogram Histogram Distribusi Nilai Siswa Kelas Eksperimen	34
3. Histogram Histogram Distribusi Nilai Siswa Kelas Kontrol	36
4. Hasil Pengujian Dengan T-Test	39

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian	26
2. Populasi dan Sampel	28
3. Hitung (DK) $\text{Log } S^2$	30
4. Hasil Belajar TIK Siswa Menggunakan Metode Edutainment dan Menggunakan Metode Ceramah	33
5. Data Nilai Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen	35
6. Data Nilai Belajar Siswa Kelas Kontrol Pada Pelajaran TIK	36
7. Hasil Perhitungan Liliefors	37
8. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	<i>Halaman</i>
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Dan Kontrol ...	47
2. Kisi-Kisi Soal Tes	54
3. Soal Dan Kunci Jawaban Ujian Akhir	55
4. Lembaran Jawaban	63
5. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol	64
6. Perhitungan Mean Dan Varias Kelas Eksperimen Dan Kontrol	68
7. Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
8. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Liliefors)	74
9. Uji Homogenitas	77
10. Uji Hipotesis	78
11. Tabel Z	79
12. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors	80
13. Tabel Nilai Chie Kuadrat	81
14. Tabel Nilai-Nilai T	82
15. Surat Penugasan	83
16. Surat Izin Penelitian	84
17. Surat Pemberitahuan Penelitian	85
18. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan adalah pencetak peradaban manusia. Pendidikan mengalami dinamika yang semakin lama semakin berkembang dan manusia berusaha beradaptasi dengan gerak perkembangan yang dinamis tersebut. Itulah sebabnya pendidikan mengalami perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan yang semakin baik.

Sekolah sebagian dari penyelenggaraan pendidikan harus mengalami pembenahan. Pengajar harus mengadaptasikan pola-pola pengajaran yang ramah bagi siswa. Lingkungan kelas dibentuk sedemikian rupa sehingga membuat siswa mampu membuat siswa betah dan senang berada di kelas.

Pada dasarnya sekolah tidak hanya mencari nilai, skor, peringkat, dan lainnya akan tetapi merupakan sarana belajar untuk kehidupan, bahkan bagi kehidupan itu sendiri. Kata sekolah berasal dari bahasa Yunani *skhole*, *scolae*, atau *schola* yang berarti waktu luang atau waktu senggang. Pada waktu senggang tersebut, dahulu para orang tua di Yunani menitipkan putra-putrinya kepada orang yang lebih pintar agar memperoleh pengetahuan dan pendidikan tentang filsafat, alam dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 6 May 2012 ada fenomena menarik yang terjadi dikalangan siswa saat sedang belajar di sekolah dan setiap masuk kelas dengan mata pelajaran TIK para siswa terlihat tidak

berkonsentrasi dalam pembelajaran dalam pembelajaran, sarana dan prasarana kurang memadai, penataa laboratorium dana adanya komputer yang tidak bisa dioperasikan membuat siswa harus bergantian memakai komputer. Ini membuat siswa tidak nyaman, suasana laboratoriu menjadi kurang kondusif, anak didik kurang aktif dan kreatif dalam pembelajaran TIK.

Pelajaran TIK tidak hanya praktikum saja tapi masih ada teori-teori yang harus dikuasai siswa. Pelajaran yang bersifat teori akan sangat mudah membuat siswa jenuh dan membuat siswa kurang nyaman berada di ruang kelas, siswa meribut denganteman sebangku yang membuat pembelajaran berlangsung dengan efektif dan effesien. Karena sikap siswa yang seperti itu berpengaruh terhadap nilai mereka yang dibawah standar KKM yakni rata-rata 72.43 sedangkan nilai KKM 75.

Konsep *edutainment* sangat menarik bila dikembangkan secara sistematis dan berstruktur. Suasana pembelajaran bisa berubah dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan siswa, sehingga mereka ingin terus belajar di kelas karena dipenuhi rasa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Pada intinya, proses belajar mengajar harus mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan siswa. Dengan begitu, mereka mersa dihargai dan dilibatkan, sehingga timbul perasaan yang senang dan nyaman saat pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.

Mengapa hal demikian terjadi? Pembelajaran di kelas dan di laboratorium mestinya menjadi upaya bagi para siswa untuk menjadi pintar, kreatif,

bertambah wawasan dan mencari bekal bagi kehidupan mereka kelak saat dewasa. Jika praktikum tidak efektif tentu tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai. Permasalahan tersebut harus segera dicari solusi-solusi yang tepat sehingga anak didik merasa nyaman dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dalam hal ini yang paling penting dilakukan adalah guru membentuk suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan bagi para siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dalam bentuk eksperimen kuantitatif dengan menggunakan metode *edutainment* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode *Edutainment* terhadap Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran TIK di Kelas VIII SMP Negeri 02 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya”**

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurang memadainya sarana dan prasarana dan ruangan laboratorium yang kurang tertata rapi.
2. Siswa merasa kurang diikut sertakan dalam pembelajaran teori TIK yang berlangsung di kelas.
3. Anak didik kurang bersemangat pada saat memasuki kelas/laboratorium yang notabene menjadi ajang untuk pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran.

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini terpusat kepada masalah yang dibatasi dengan :

1. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran TIK kelas VIII semester II.
2. Hasil belajar yang dinilai adalah kemampuan kognitif siswa yang tercermin dari hasil tes belajar yang dilakukan pada akhir penelitian.
3. Metode yang digunakan adalah metode *edutainment*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP Negeri 02 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diteliti maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah

1. Melihat perbedaan penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Bahan informasi bagi calon guru/mahasiswa untuk melakukan penelitian lebih dalam dan ruang lingkup yang lebih luas dari permasalahan penelitian.

2. Bahan pertimbangan bagi guru di SMP Negeri 02 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya untuk memilih metode *edutainment* dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa.
3. Memacu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi penulis sendiri, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan pada program studi Teknologi Pendidikan, jenjang S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang (UNP).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 82, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 73.5 jadi nilai rata-rata kedua kelompok menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang belajar menggunakan metode *edutainment* nilai rata-ratanya lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini jelas bahwa metode *edutainment* memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar.
2. Hasil pengujian perbedaan *mean* dengan menggunakan uji t-Test menunjukkan t_{hitung} (6,246) lebih besar dari t_{tabel} (2,021) pada taraf signifikan 5% antara hasil belajar kelas eksperimen yang menerapkan metode *edutainment* dan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah.
3. Metode *edutainment* terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII^c (kelas eksperimen) dibandingkan dengan VIII^a (kelas kontrol) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di SMP Negeri 02 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas dikemukakan saran berikut :

1. Diharapkan kepada guru-guru khususnya guru yang mengajar mata pelajaran TIK untuk dapat menerapkan metode *edutainment* dalam proses

pembelajaran sebagai metode mengajar yang mampu meningkatkan hasil belajar pada setiap kegiatan pembelajaran TIK.

2. Penerapan pembelajaran sebaiknya tidak hanya dilakukan pada mata pelajaran TIK saja. Hal ini dimaksudkan karena pada mata pelajaran ini pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* telah memberikan hal positif maka perlu kiranya diterapkan pada mata pelajaran lain agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam semua mata pelajaran di sekolah.
3. Bagi kepala sekolah, hendaknya memberi kesempatan kepada guru-guru untuk menambah pengetahuan dalam bentuk mengikuti pelatihan atau seminar yang berkaitan dengan metode *edutainment*, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz. (2007). *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Agus Irianto. 2010. *Strategi Konsep Dasar, Aplikasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Preneda Media Group
- Darsono, M. dkk. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*, Semarang : Semarang Press
- Dimiyati dan Mudjino. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insani Madani
- Moh. Sholeh. 2011 *Metode Edutainment*. Yogyakarta : Diva Press
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung, Alfabeta
- Nana Sudjana. dan Ibrahim. 2004. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Cipta
- Ratna Wilis 2004. *Teori Belajar*. Jakarta : Usaha Nasional
- Rusman, Deni Kurniawan, & Cepi Riyana. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman, Am. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : Raja Gravfindo Persada
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung, Alfabeta
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Sinar Grafika
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Syafril . 2000, *Statistik Lanjutan* : UNP Padang
- Tim Penyusun, 2004, *Belajar dan Pembelajaran*: UNP Padang