

PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN EDUTAINMENT DAN METODE PEMBELAJARAN KONVENSIONAL TERHADAP PRESTASI SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DI SMA NEGERI 1 KALIDAWIR

Mega Ayu Sasmita¹⁾, Nurna Listya Purnamasari²⁾

^{1,2)} Pendidikan Teknologi Informasi

STKIP PGRI Tulungagung Jalan Mayor Sujadi Timur No 7 Tulungagung, 66221

e-mail: megaayusasmita@gmail.com¹⁾, nurna@stkipgriritulungagung.ac.id²⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perbandingan penggunaan metode pembelajaran edutainment dan metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa. Metode pembelajaran Edutainment adalah salah satu dari metode pembelajaran yang sesuai dibandinedutagankan dengan metode pembelajaran konvensional yang masih menggunakan metode ceramah. Metode pembelajaran ini memberikan kesempatan siswa untuk dapat aktif dan berpikir kritis karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Hal itulah yang mendasari penelitian tentang perbandingan kedua metode pembelajaran ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah posttest-only control design. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah prestasi siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai variabel terikat, sedangkan variabel bebasnya adalah metode pembelajaran Edutainment dan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan tes prestasi siswa. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas dan hipotesis. Hasil tes pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 86,5. Sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 71,9. Hal ini menunjukkan pembelajaran dengan metode pembelajaran edutainment lebih baik dalam prestasi siswa. Setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, hasil uji hipotesis yang didapatkan dengan SPSS Statistic 20 adalah nilai signifikansi sebesar 0,000. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) antara siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran edutainment dan metode pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Edutainment, Konvensional, Prestasi Siswa

ABSTRACT

This study aims to determine the comparison of the use of edutainment learning methods and conventional learning methods to student achievement. Edutainment learning method is one of the appropriate learning methods compared with conventional learning methods that still use the lecture method. This method of learning provides opportunities for students to be active and critical thinking because learning is not just teacher-centered. That's what underlies the study of the comparison of these two methods of learning. The method used in this research is posttest-only control design. The variables measured in this research are students achievement of class XI IPA in Information and Communication Technology (ICT) subject as dependent variable, while the independent variable is Edutainment learning method and conventional learning method. Data collection techniques include observation and tests. The research instrument used is observation sheet and student achievement test. Technique of data analysis with normality test, homogeneity test and hypothesis. The test results in the experimental class were averaged 86.5. While the control class obtained an average of 71.9. This shows that learning with edutainment learning method is better in student achievement. After the two classes were treated differently, the hypothesis test result obtained with SPSS Statistic 20 was a significance value of 0.000. From the results of the analysis can be concluded that there are differences in student achievement in the subjects of Information and Communication Technology (ICT) between students who taught using edutainment learning methods and conventional learning methods.

Keywords: Edutainment, Conventional, Student Achievement

I. PENDAHULUAN

Perubahan dalam proses pembelajaran dari yang konvensional kearah yang lebih modern yang lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi di bidang pendidikan seperti alat-alat elektronik, film, CD pembelajaran dan sebagainya memberi arah tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tuntutan inilah yang membuat kebijakan untuk memanfaatkan media teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Ketepatan pemilihan metode pembelajaran agar sesuai dengan materi yang akan dipelajari

merupakan salah satu kunci keberhasilan pembelajaran. Faktor kreativitas guru dalam proses pembelajaran sangatlah dibutuhkan, karena dengan menggunakan metode pembelajaran diharapkan peserta didik tidak hanya menguasai materi bahan ajar saja tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Berbagai strategi, model dan metode pembelajaran telah dikembangkan oleh para ahli dan akan terus berkembang seiring dengan kebutuhan pendidikan. Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif diperlukan agar mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Metode pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pelajaran. Metode pembelajaran dilakukan secara teratur dan bertahap dengan cara yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan tertentu dibawah kondisi yang berbeda. Metode pembelajaran konvensional yang lebih mendominasi metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang hingga saat ini masih digunakan dalam proses pembelajaran, hanya saja metode pembelajaran konvensional saat ini sudah mengalami berbagai perubahan-perubahan karena tuntutan zaman. Meskipun demikian tidak meninggalkan keasliannya. Metode ini kurang menarik perhatian siswa dan cenderung siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran. Dalam metode pembelajaran ini siswa menjadi pasif dan hanya berfokus pada penjelasan guru. Penerapan metode ceramah memang tidak salah, karena metode ini merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mengawali sebuah kegiatan pembelajaran, namun metode ceramah tidak dapat digunakan sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri 1 Kalidawir lebih banyak dengan menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah cukup relevan karena pada kelas XI masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam pelaksanaannya yang menekankan perhatian siswa berpusat pada guru. Metode ceramah yang digunakan adalah pembelajaran dengan alur guru menjelaskan materi kepada siswa lalu praktikum. Pada saat melakukan kegiatan praktikum, siswa fokus terhadap komputer dan guru menuntun siswa dengan memberikan arahan langkah-langkah praktikum. Siswa kelas XI IPA memiliki tingkat kecepatan dalam menangkap materi secara berbeda-beda, terdapat siswa yang aktif dalam pembelajaran dan dapat mengikuti arahan dari guru. Namun terdapat juga siswa yang kurang cepat menangkap materi dan pada umumnya malu untuk bertanya sehingga tidak semua siswa dapat menyelesaikan kegiatan praktikum dengan baik. Hal ini menyebabkan kesenjangan kemampuan pada siswa di dalam kelas tersebut. Siswa yang sudah paham pada materi tertentu akan terus meningkatkan kemampuannya sedangkan siswa yang belum paham pada materi tertentu akan tertinggal.

Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang lebih inovatif sebagai bentuk interaksi antara guru dan siswa sehingga tercipta suasana yang menyenangkan pada proses pembelajaran. Sebagai guru, ada banyak pilihan yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kondusif dan siswa menjadi aktif adalah metode pembelajaran *edutainment*. Metode pembelajaran *edutainment* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik dalam penampilan, menyenangkan dalam penyampaian, serta mudah dicerna karena siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan, namun mereka diajak untuk ikut berpikir dan merespon apa yang disampaikan dan yang ditampilkan.

Tugas pokok dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Kalidawir pada penelitian ini adalah pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Indikator keberhasilan tujuan pada penelitian yaitu mengetahui perbandingan prestasi siswa. Belum diketahui apakah metode pembelajaran *edutainment* lebih baik atau tidak dari metode pembelajaran konvensional pada siswa SMA Negeri 1 Kalidawir. Berdasarkan hal tersebut sehingga penulis memilih judul “Perbandingan Metode Pembelajaran *Edutainment* dan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Prestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Di SMA Negeri 1 Kalidawir”.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran[1].

Banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Metode pembelajaran tersebut dipilih dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, sehingga

tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pembelajaran yang dipakai dalam kegiatan belajar-mengajar haruslah metode pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa, sehingga materi-materi pelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami.

B. Metode Pembelajaran Edutainment

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan[2].

Edutainment dapat diartikan sebagai pendidikan yang menghibur dan menyenangkan, dengan memasukkan komputer dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana yang menyenangkan karena peserta didik dapat mengatur kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya[3].

Konsep *edutainment* berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang santai, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Metode Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional dilakukan dengan satu arah. Dalam pembelajaran ini peserta didik sekaligus mengerjakan dua kegiatan yaitu mendengarkan dan mencatat[4].

Metode pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang terpusat pada guru, mengutamakan hasil bukan proses, siswa ditempatkan sebagai objek dan bukan subjek pembelajaran sehingga siswa sulit untuk menyampaikan pendapatnya. Selain itu metode yang digunakan tidak terlepas dari ceramah, pembagian tugas dan latihan sebagai bentuk pengulangan dan pendalaman materi ajar.

Metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang hingga saat ini masih digunakan dalam proses pembelajaran, hanya saja metode pembelajaran konvensional saat ini sudah mengalami berbagai perubahan-perubahan karena tuntutan zaman. Meskipun demikian tidak meninggalkan keasliannya.

D. Prestasi

Prestasi belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru[5].

Prestasi siswa adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, pada umumnya prestasi belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai (angka) dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikannya, biasanya prestasi belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf, atau kalimat dan terdapat dalam periode tertentu.

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

E. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah sesuatu teknologi baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) yang digunakan untuk mengelola data/informasi dan komunikasi. Data/informasi yang dikelola dan dihasilkan dalam bentuk berbagai media, seperti teks, grafik, gambar diam, foto, film, animasi, dan simulasi. Cara-cara berkomunikasinya memungkinkan untuk dilakukan secara maya[6].

Proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. TIK akan dengan mudah memvisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang juga dapat ditambahkan suara. Sajian audio visual yang dikenal dengan multimedia ini akan menjadikan visualisasi menjadi lebih menarik.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

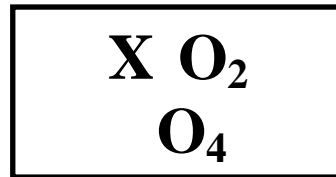
Jenis penelitian ini menggunakan adalah metode penelitian eksperimen. Pelaksanaan penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, karena menggunakan data berupa angka dalam mendeskripsikan hasil penelitian dan analisis menggunakan statistik.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat

positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengambilan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimental Design dengan jenis Nonequivalent Control Group Design[7].

Quasi Eksperimental Design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Jenis Nonequivalent Control Group Design merupakan desain dengan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Rancangan Penelitian merupakan cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian sehingga hasil penelitian dapat dibuktikan. Adapun desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Penelitian *Quasi Eksperimental Design*

Keterangan:

O₂ = Nilai posttest (setelah diberikan perlakuan Eksperimen)

O₄ = Nilai posttest (tanpa diberikan perlakuan Eksperimen)

X = Perlakuan Eksperimen

B. Populasi, Sampel dan Sampling Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah 62 siswa kelas XI jurusan IPA tahun pelajaran 2017/2018 SMA Negeri 1 Kalidawir. Sampelnya adalah siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan siswa XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Sampling Purposive. Teknik pengambilan sampel dengan mempertimbangkan karakteristik tertentu dari subjek penelitiannya[7]. Disini peneliti mengambil kelas yang mempunyai tingkat kecerdasan yang sama atau homogen dan kelas yang mempunyai jumlah siswa sama yaitu kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 di SMA Negeri 1 Kalidawir.

C. Teknik Pengumpulan Data

1) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh daftar nama siswa serta nilai siswa yang menjadi sampel.

2) Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung menggunakan lembar observasi proses pembelajaran dalam kelas. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data peneliti melakukan observasi nonpartisipan dikarenakan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Dari segi instrumentasi peneliti menggunakan observasi terstruktur dikarenakan observasi telah dirancang secara sistematis, tentang penggunaan metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional yang akan digunakan pengajar dalam penyampaian materi kepada peserta didik di SMA Negeri 1 Kalidawir.

3) Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai prestasi siswa. Hasil tes siswa yang berupa nilai diperoleh dari tes formatif. Tes yang digunakan berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda dengan nilai jawaban yang tersedia. Tiap soal mempunyai bobot nilai yang sama.

D. Analisis Data

Analisa data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian yang bertujuan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur.

1) Uji Coba Instrumen

Untuk menganalisa data, penulis menggunakan SPSS (Statistical Product and Service Solution), yaitu sebuah software yang dirancang untuk membantu pengolahan data secara statistik. Sebelum penelitian, dilakukan uji instrumen untuk mengetahui apakah instrumen tersebut telah memenuhi persyaratan atau belum. Uji coba

instrumen ini diberikan kepada siswa yang telah menerima pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Persyaratan tersebut meliputi Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Kesukaran Butir Soal dan Uji Daya Beda.

2) Uji Prasyarat analisis data

Uji Prasarat / Uji asumsi dasar digunakan untuk mengetahui apakah analisis yang digunakan sudah memenuhi prasarat atau asumsi yang berlaku atau tidak.

a) Uji Normalitas

Analisis menggunakan dengan bantuan SPSS Statistics 20, dengan metode Kolmogorov-Smirnov Z nantinya akan diperoleh hasil apakah data kemampuan awal siswa kelas berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai Asym Sig lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai Asym Sig kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk apakah dua kelompok yang diuji mempunyai ragam yang sama (homogen). Uji homogenitas kemampuan awal dan hasil belajar pada penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan program SPSS Statistics 20, dengan Test Of Homogeneity of Variance. Cara pengambilan keputusan untuk uji homogenitas menggunakan probabilitas. Jika probabilitas (taraf signifikansi hitung $> 0,05$ maka data kemampuan awal siswa dari kedua sampel homogen, demikian sebaliknya.

3) Uji Hipotesis

a) Metode pembelajaran *edutainment* terhadap prestasi siswa

Kriteria pengujian hipotesis adalah:

Jika nilai signifikansi $p > 0,05$, maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat peningkatan pada metode pembelajaran *edutainment* terhadap prestasi siswa pada mata pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tetapi jika nilai signifikansi $p < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada metode pembelajaran *edutainment* terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

b) Metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa

Kriteria pengujian hipotesis adalah:

Jika nilai signifikansi $p > 0,05$, maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat peningkatan pada metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tetapi jika nilai signifikansi $p < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

c) Perbedaan metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa

Kriteria pengujian hipotesis adalah:

Jika nilai signifikansi $p > 0,05$, maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa pada mata pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tetapi jika nilai signifikansi $p < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

IV. HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data Hasil Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk menguji metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional untuk mengetahui perbandingan prestasi siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri 1 Kalidawir. Pelaksanaan eksperimen (XI IPA 1) dilakukan selama 2 kali pertemuan tatap muka dengan rincian : 1 kali pembelajaran, dan 1 kali Post-test. Guna menguji penerapan metode, maka digunakan kelas kontrol (kelas pembandingan), dimana pada kelas kontrol (XI IPA 2) diterapkan metode pembelajaran konvensional sebagaimana yang biasa dilakukan guru di sekolah yang bersangkutan. Pelaksanaan perlakuan (treatment) baik di kelas eksperimen (XI IPA 1) maupun di kelas kontrol (XI IPA 2) dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi mengenai keterlaksanaan metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional pada proses pembelajaran.

Tabel I
Hasil *Post-test* siswa

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Eksperimen (XI IPA 1)	100	70	86,5
Kontrol (XI IPA 2)	90	50	71,9

Hasil kemampuan akhir diperoleh melalui soal tes yang berjumlah 20 butir pertanyaan dengan jumlah responden 21 siswa. Berdasarkan data penelitian yang diolah menggunakan bantuan komputer program SPSS Statistics 20 for windows, untuk kemampuan akhir kelas eksperimen nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70 dari data tersebut diperoleh rata-rata (mean) sebesar 86,5. Sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50 dari data tersebut diperoleh rata-rata (mean) sebesar 71,9.

B. Hasil Analisis

1) Metode pembelajaran *edutainment* terhadap prestasi siswa

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pada metode pembelajaran *edutainment* terhadap prestasi siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel II
Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen

Kelas	N	Rata-Rata	Sig(2 tailed)	Keterangan
Sebelum	21	15,05	0,000	Terdapat peningkatan
Sesudah	21	17,29		

Berdasarkan data diatas, uji hipotesis menggunakan SPSS Statistic 20 dengan *Independent sample t test* diperoleh hasil bahwa Sig. (2 tailed) < 0,05 yaitu 0,000. Berdasarkan kriteria pengujian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan metode pembelajaran *edutainment* terhadap prestasi siswa.

2) Metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pada metode pembelajaran konvensional pada prestasi siswa pada kelas kontrol sebelum dan sesudah dilakukan penelitian.

Tabel III
Hasil Uji Hipotesis kelas kontrol

Kelas	N	Rata-Rata	Sig(2 tailed)	Keterangan
Sebelum	21	14,29	0,853	Tidak terdapat peningkatan
Sesudah	21	14,38		

Berdasarkan data diatas, uji hipotesis menggunakan SPSS Statistic 20 dengan *Independent sample t test* diperoleh hasil bahwa Sig. (2 tailed) > 0,05 yaitu 0,853. Berdasarkan kriteria pengujian maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan penelitian pada metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa.

3) Perbedaan metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada Tabel 4.4.

Tabel IV
Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Rata-Rata	Sig(2 tailed)	Keterangan
Eksperimen	21	17,29	0,000	Terdapat perbedaan
Kontrol	21	14,38		

Berdasarkan data diatas, uji hipotesis menggunakan SPSS 20 dengan *Independent sample t test* diperoleh hasil bahwa Sig. (2 tailed) $< 0,05$ yaitu 0,000. Berdasarkan kriteria pengujian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

V. PEMBAHASAN

Penggunaan metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, kedua metode pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran yang membangun kemampuan berpikir siswa. Pada pembahasan ini akan dibahas perbandingan metode *edutainment* dan metode konvensional prestasi terhadap siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di SMA Negeri 1 Kalidawir sebagai berikut :

A. Metode pembelajaran *edutainment* terhadap prestasi siswa

Berdasarkan hasil analisis prestasi siswa menunjukkan bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran *edutainment* mengalami peningkatan. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil pada rata-rata sebelum penggunaan metode pembelajaran *edutainment* adalah 15,05. Sedangkan rata-rata sesudah penggunaan metode pembelajaran *edutainment* adalah 17,29. Berarti bahwa prestasi siswa lebih tinggi sesudah diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dibandingkan dengan sebelum diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran *edutainment*.

Sejalan dengan hipotesis penelitian, bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan metode pembelajaran *edutainment* terhadap prestasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji t (uji beda) bahwa hasil perhitungan yang diperoleh Sig(2 tailed) pada kelas eksperimen yang diterapkan metode pembelajaran *edutainment* adalah 0,000.

B. Metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa

Berdasarkan hasil analisis prestasi siswa menunjukkan bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional tidak mengalami peningkatan. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil pada rata-rata penggunaan metode pembelajaran konvensional sebelum dilakukan penelitian adalah 14,29. Sedangkan rata-rata penggunaan metode pembelajaran konvensional sesudah dilakukan penelitian adalah 14,38.

Berarti bahwa prestasi siswa tidak mengalami peningkatan sebelum maupun sesudah dilakukan penelitian dengan perlakuan yang sama.

Sejalan dengan hipotesis penelitian, bahwa tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan penelitian pada metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji t (uji beda) bahwa hasil perhitungan yang diperoleh Sig(2 tailed) pada kelas kontrol yang diterapkan metode pembelajaran konvensional adalah 0,853.

C. Perbedaan metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa

Metode pembelajaran *edutainment* dan Metode pembelajaran konvensional sama-sama merupakan pembelajaran yang memiliki tahapan pembelajaran yang hampir sama. Pada metode pembelajaran *edutainment* siswa diberikan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft power point dan ditambah dengan ditampilkannya video tutorial. Sedangkan pada metode pembelajaran konvensional guru hanya memberikan ceramah dalam penyampaian materi selama pembelajaran berlangsung.

Nilai rata-rata hasil prestasi siswa secara keseluruhan kelas dengan metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional memiliki perbedaan yang signifikan dimana kelas dengan metode pembelajaran *edutainment* lebih tinggi daripada kelas dengan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis prestasi siswa menunjukkan bahwa kedua hasil prestasi siswa dengan penggunaan metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional mengalami perbedaan. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil pada rata-rata penggunaan metode pembelajaran *edutainment* adalah 86,5. Sedangkan pada

metode pembelajaran konvensional rata-rata adalah 71,9. Berarti bahwa prestasi siswa lebih tinggi pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Sejalan dengan hipotesis penelitian, bahwa terdapat perbedaan prestasi siswa yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan uji t (uji beda) bahwa hasil perhitungan yang diperoleh Sig(2 tailed) pada kelas eksperimen yang diterapkan metode pembelajaran *edutainment* dan kelas kontrol yang diterapkan metode pembelajaran konvensional adalah 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

VI. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

A. Prestasi siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebelum diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* memperoleh nilai rata-rata 15,05 dan sesudah diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* memperoleh nilai rata-rata 17,29 yang berarti bahwa lebih baik pada saat sesudah diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* . Pada uji t (uji beda) hasil perhitungan yang diperoleh Sig(2 tailed) pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diterapkan metode pembelajaran *edutainment* adalah 0,000, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* terhadap prestasi siswa.

B. Prestasi siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ketika diberi perlakuan yang sama menggunakan metode pembelajaran konvensional, sebelum dilakukan penelitian memperoleh nilai rata-rata 14,29 dan sesudah dilakukan penelitian memperoleh nilai rata-rata 14,38 yang berarti mengalami sedikit peningkatan. Pada uji t (uji beda) hasil perhitungan yang diperoleh Sig(2 tailed) pada kelas kontrol sebelum dan sesudah dilakukan penelitian dengan diterapkan metode pembelajaran konvensional adalah 0,853, yang berarti tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan penelitian dengan perlakuan menggunakan metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi siswa.

C. Prestasi siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diajar menggunakan metode pembelajaran *edutainment* memperoleh nilai rata-rata 86,5 yang berarti lebih baik dari metode pembelajaran konvensional yang memperoleh nilai rata-rata 71,9. Pada uji t (uji beda) hasil perhitungan yang diperoleh Sig(2 tailed) pada kelas eksperimen yang diterapkan metode pembelajaran *edutainment* dan kelas kontrol yang diterapkan metode pembelajaran konvensional adalah 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi siswa yang menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dengan prestasi siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, dimana nilai rata-rata kelas yang diberi perlakuan metode pembelajaran *edutainment* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diberi perlakuan dengan metode pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. A. Sani, *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- [2] R. Shodiqin, "Jurnal Al-Maqoyis Vol . IV edisi I Januari-Juni 2016," vol. IV, hal. 36–52, 2016.
- [3] A. N. Wijayanti dan F. Khikmiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII SMP," hal. 99–109, 2016.
- [4] Ibrahim, "Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) Dengan Kooperatif (Make-A Match) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan," vol. 3, no. 2, hal. 199–212, 2017.
- [5] A. Saepudin dan M. A. Misri, "The Use Effects Of Interactive Multimedia Edutainment On The Achievement Improvements In Mathematics," hal. 15, 2016.
- [6] Z. Gunawan, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran," 2014.
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010.