

No. 01/S1/KTP/Desember 2012

**EFEKTIVITAS PENDEKATAN *EDUTAINMENT* DENGAN TEKNIK  
PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI  
DAN KOMUNIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
(Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ciwaringin  
Kabupaten Cirebon)**

**SKRIPSI**

*Di Ajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



**Disusun Oleh:  
Faisal Putra Pratama  
0802638**

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2012**

**LEMBAR PENGESAHAN**

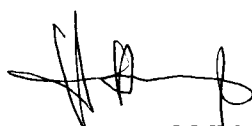
**FAISAL PUTRA PRATAMA**

**NIM : 0802638**

**EFEKTIVITAS PENDEKATAN *EDUTAINMENT* DENGAN TEKNIK  
PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN  
KOMUNIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**DISETUJUI DAN DISAIHKAN OLEH :**

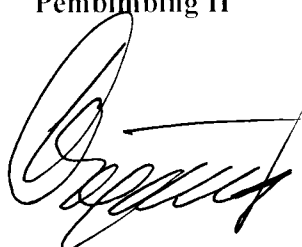
**Pembimbing I**



**Dr. Rusman, M.Pd**

NIP. 19720505 1998021 001

**Pembimbing II**



**Dr. Cepi Riyana, M.Pd**

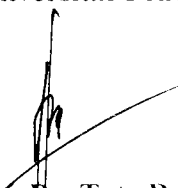
NIP. 1975 1230 200112 1 001

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan**

**Fakultas Ilmu Pendidikan**

**Universitas Pendidikan Indonesia**



**Dr. Toto Ruhimat, M.Pd**

NIP. 19591121 198508 1 1001



## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **EFEKTIVITAS PENDEKATAN EDUTAINMENT DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA(Penelitian Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ciwaringin Kabupaten Cirebon)** ini sepenuhnya karya seni sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/ sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini. atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, November 2012  
Yang membuat pernyataan

**Faisal Putra Pratama**  
**0802638**



## ABSTRAK

**Faisal Putra Pratama(0802638)**, Efektivitas Pendekatan *Edutainment* Dengan Teknik Permainan Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ciwaringin Kabupaten Cirebon). **Skripsi** Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2012.

**Penelitian ini menjawab permasalahan yang telah dirumuskan**, yaitu: apakah pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi lebih efektif dibandingkan pendekatan *Expository* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif di sekolah menengah pertama?.

Secara khusus, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah, pertama: apakah pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi lebih efektif dibandingkan pendekatan *Expository* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pengetahuan (C1) di sekolah menengah pertama?, kedua : apakah pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi lebih efektif dibandingkan pendekatan *Expository* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pemahaman (C2) di sekolah menengah pertama?, ketiga : apakah pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi lebih efektif dibandingkan pendekatan *Expository* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek penerapan (C3) di sekolah menengah pertama?

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pre test – post test* menggunakan kelompok kontrol tanpa penugasan random. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa antara pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan lebih efektif dibandingkan penggunaan pendekatan *Expository*.

Kata kunci : pendekatan *Edutainment* , teknik permainan dan pendekatan *Expository*.



## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Pendekatan *Edutainment* Dengan Teknik Permainan Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Penelitian Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ciwaringin Kabupaten Cirebon)”

Penulisan skripsi ini disusun dan diajukan sebagai persyaratan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I adalah bab pendahuluan yang merupakan pengantar pada konsep dasar pendidikan. Di dalamnya dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan definisi operasional.

Bab II adalah bab tinjauan pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan dalam pembelajaran TIK terhadap hasil belajar, berupa penyajian beberapa konsep dan teori yang mendasari arah pemikiran penyusunan untuk sampai pada didapatkan hipotesis penelitian. Dalam bab ini dijelaskan mengenai pendekatan *Edutainment*, pengertian *Edutainment*, konsep belajar dan pembelajaran, pengertian hasil belajar, pembelajaran TIK, asumsi dan hipotesis.

Bab III adalah bab metodologi penelitian. Dalam bab ini dijelaskan mengenai metode penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data,



teknik pengumpulan data, subjek penelitian, teknik analisis penelitian, dan prosedur penelitian.

Bab IV adalah bab hasil penelitian dan pembahasan. Di dalamnya dijelaskan tentang

Bab V adalah bab simpulan dan rekomendasi. Disini dijelaskan tentang kesimpulan hasil yang diperoleh dari penelitian dan rekomendasi penulis untuk pihak yang terkait.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan praktisi pendidikan sesuai dengan maksud dan tujuan penyusunannya.

Bandung, November 2012

Penulis



## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Besar dan Perkasa. Meskipun penyusunan skripsi ini melalui proses dan waktu yang cukup panjang, tapi penulis yakin selalu ada sesuatu yang indah dibalik semua rencana-Nya. Salawat serta salam kepada Rasulullah SAW beserta keluarga, para sahabat serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari banyaknya bantuan dan dorongan banyak pihak. Oleh karena itu, segala kata terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada :

1. Ayahanda tercinta Sumanta dan Ibunda tercinta Asanah yang dengan segala do'a dan nasehat terus tanpa lelah, memberiku bimbingan dengan ilmunya yang begitu indah, serta luapan kasih sayang yang tulus dan ikhlas tiada tara.
2. Kedua adikku tercinta, yang telah mendo'a kan dan memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi .
3. Ibu Prof. Dr. HJ. Mulyani Sumantri yang selalu dengan sabar dan penuh dedikasih dalam memberikan sabar, arahan, dorongan, inspirasi, serta motivasi selama penulis menempuh proposal skripsi di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak Dr. Toto Ruhimat, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak Dr. Rusman, M.Pd. selaku ketua program studi Teknologi Pendidikan dan sebagai pembimbing skripsi I yang dengan sepenuh hati memberikan saran, dorongan semangat, serta motivasi bagi penulis sehingga skripsi ini menuju kesempurnaan.
6. Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. selaku pembimbing II yang dengan sabar selalu membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini sehingga akhirnya menjadi kebanggaan penulis sebagai persembahan kepada segenap keluarga tercinta.
7. Seluruh Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan pengetahuan dan pengalamannya kepada penulis selama penulis mengikuti perkuliahan di Jurusan ini Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

8. Ibu Susi dan Ibu Rika, yang telah memberikan banyak informasi dan membantu segala kebutuhan administrasi penulis selama menempuh studi sampai penyusunan skripsi ini telah berhasil diselesaikan.
9. Bapak Patoni, S.Pd selaku Wakasek Kurikulum yang telah mengizinkan dan melaksanakan penelitian ini di SMP Negeri 2 Ciwaringin.
10. Bapak Suradi, S.Kom. selaku guru pembimbing dilapangan sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.
11. Teman-teman Tekpend 2008, atas segala kebersamaan yang telah terjalin dan bantuannya dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Kakak-kakak angkatan yang selalu bersedia memberikan arahan dan ilmu yang telah diperolehnya.
13. Teman-teman Tekpend Ferdy Indra Pradana, Hendro Setiadi, Galuh, Andrian Hartanto, Ade Rifa'i, Krisna, Noviar, Yoga, Ria, Tyan, Ririn, Novi, Rossa, serta adik-adik angkatan 2010 dan 2011 atas bantuan dan do`a yang telah diberikan.

Rekan-rekan sahabat lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan nama yang lainnya. Terima kasih atas seluruh bantuannya dorongannya sejak penulis menjalani hingga menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah swt memberikan pahala yang setimpal dengan kebaikan dan kesabaran yang di berikan. Amin...

Bandung, November 2012

Penulis



## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional.....	9

### BAB II TINJAUAN PENDEKATAN *EDUTAINMENT* DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN TIK TERHADAP HASIL BELAJAR

A. Pendekatan <i>Edutainment</i> .....	11
B. Pengertian <i>Edutainment</i> .....	13
C. Teknik Permainan.....	19
D. Konsep Belajar dan Pembelajaran.....	21
E. Pengertian Hasil Belajar.....	27
F. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	31
G. Asumsi dan Hipotesis.....	34
1. Asumsi Penelitian.....	34
2. Hipotesis Penelitian.....	34

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Metode dan Desain Penelitian.....	37
B. Variabel Penelitian.....	39
C. Teknik Pengumpulan Data.....	40
D. Subjek Penelitian.....	41
E. Instrument Penelitian.....	43
F. Teknik Analisis Penelitian.....	44
1. Uji Validitas.....	44
2. Uji Realibilitas.....	45
3. Analisis Butir Soal.....	46
4. Langkah Pengolahan Data.....	48
G. Teknik Analisa Data.....	48
1. Uji Normalitas.....	48
2. Uji Homogenitas.....	49
3. Uji Hipotesis.....	49
H. Prosedur Penelitian.....	50

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Uji Coba Instrument.....	52
1. Uji Validitas.....	52
2. Uji Reliabilitas.....	57
3. Tingkat Kesukaran.....	57
4. Uji Daya Beda.....	58

B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	59
1. Pelaksanaan Penelitian.....	59
2. Data Hasil Penelitian.....	60
C. Pengujian Hipotesis.....	67
1. Uji Normalitas.....	67
2. Uji Homogenitas.....	68
3. Uji Hipotesis.....	70
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	76

## **BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

A. SIMPULAN.....	77
B. REKOMENDASI.....	78

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>81</b>
----------------------------	-----------

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## **RIWAYAT HIDUP**



## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Desain Penelitian.....	38
----------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sebuah Proses Pemikiran.....	5
Gambar 3.1 Daerah Penolakan dan Penerimaan $H_0$ .....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hubungan Antar Variabel.....	40
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	42
Tabel 3.3 Kriteria Acuan Validitas Soal.....	45
Tabel 4.1 Uji Validitas Alat Ukur.....	53
Tabel 4.2 Signifikan Instrument.....	56
Tabel 4.3 Tingkat Kesukaran Soal.....	58
Tabel 4.4 Pengelompokan Instrumen.....	58
Tabel 4.5 Objek Penelitian.....	60
Tabel 4.6 Rata-rata <i>pre-test</i> dan <i>post test</i> .....	61
Tabel 4.7 Gain Kelompok Eksperimen dengan Kontrol.....	62
Tabel 4.8 Gain Aspek Pengetahuan (C1) Kelompok Eksperimen dengan Kontrol..	64
Tabel 4.9 Gain Aspek Pemahaman (C2) Kelompok Eksperimen dengan Kontrol..	65
Tabel 4.10 Gain Aspek Penerapan (C3) Kelompok Eksperimen dengan Kontrol..	66
Tabel 4.11 Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	67
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Aspek Pengetahuan(C1).....	69
Tabel 4.13 Uji Homogenitas Aspek Pemahaman (C2).....	69
Tabel 4.14 Uji Homogenitas Aspek Penerapan (C3).....	70
Tabel 4.15 Uji Homogenitas Aspek Pengetahuan(C1).....	71
Tabel 4.16 Uji Hipotesis Aspek Pengetahuan (C1).....	72
Tabel 4.17 Uji Hipotesis Aspek Pemahaman (C2).....	74
Tabel 4.18 Uji Hipotesis Aspek Penerapan (C3).....	75





## DAFTAR PUSTAKA

- Addis, Michela. (2005) "*New technologies and cultural consumption – edutainment is born!*", European Journal of Marketing, Vol. 39 Iss: 7/8, pp.729 – 736
- Ali, Mohammad (1992). "*Strategi Penelitian Pendidikan*". Bandung: Angkasa.
- Arikunto, Suharsimi.(2006). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zaenal (2009). "*Evaluasi Pembelajaran*". Bandung : Rosda Kaya
- Arifin, Zaenal (2011). "*Penelitian Pendidikan Metode dan Padigma Baru*". Bandung: Rosda Kaya
- Arvio, Idham (2012). "*Pengertian Hasil Belajar*". Tersedia : <http://education-vionet.blogspot.com/2012/04/pengertian-hasil-belajar.html> [23 November 2012]
- Ayad, K.A.A. (2010). "*The Role Of Edutainment In E-Learning:An Empirical Study*". *Journal Media Technology*. 3, 1-328
- Bayor, Akmal D. (2012). "*Metode Edutainment*". Tersedia : <http://akmal-mr.blogspot.com/2011/04/metode-edutainment.html> [23 November 2012]
- Budi Santoso, Ras Eko (2012). "*Pengertian Hasil Belajar*" Tersedia : <http://ras-eko.blogspot.com/2012/11/pengertian-hasil-belajar.html> [23 November 2012]
- Cakheppy.(2011). "*Metode Edutainment*". Tersedia : <http://cakheppy.wordpress.com/2011/04/09/metode-edutainment> [12 Juli 2012]
- Fitrihana, Noor. (2012). "*Perkembangan Pembelajaran Edutainment*". Yogyakarta: DIVA Press

- Gie, The Liang.(1985). *“Cara Belajar Yang Efisien”*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hamid, Moh. Soleh (2011). *“Metode Edutainment”*. Yogyakarta: DIVA Press
- Huesca, Gilbert and Noguez, Julieta (2012). *“Authoring Tools Untuk Edutainment Lingkungan Untuk Desain Aktif Kegiatan Belajar”*. *Journal Tecnológico de Monterrey*. 157. 1-157.
- Indramunawar (2009). *“Hasil Belajar (Pengertian dan Definisi)”* tersedia : <http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html> [23 November 2012]
- Imania Eliasa, Eva (2009). *“Metode Permainan dalam Pembelajaran”* tersedia : <http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html> [23 November 2012]
- Juprimalino (2012). *“Definisi Atau Pengertian Hasil Belajar Menurut Para Ahli”* tersedia : <http://juprimalino.blogspot.com/2012/02/definispengertian-hasil-belajar.html> [23 Agustus 2012]
- Kencana, Antares Gita (2011). *“Hasil Belajar dan Pembelajaran”*. Tersedia : <http://www.sarjanaku.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html> [23 Agustus 2012]
- Louis, Jeffy (2011). *“Merumuskan-Hipotesis-Dan-Anggapan-Dasar”*. Tersedia : <http://jeffy-louis.blogspot.com/2011/01/merumuskan-hipotesis-dan-anggapan-dasar.html> [11 Juli 2012]
- Mat-Zin, H. and Zain-Mohd, Z.N. (2010). *“The Effects Of Edutainment Towards Students' Achievements”*. *Journal of Information & Communication Technology*: 64.64-72.

- Paulina, Panen (2002). *“Hasil Pembelajaran dan Dasa-dasar Pemikiran”*. Yogyakarta: Diva Press
- Rohmatun. (2012). *“Pengertian Edutainment”*. Tersedia : <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2257855-pengertian-edutainment/> [23 November 2012]
- Rusman (2010). *“Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru”*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- (2010). *“Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran”*. Bandung: SPS Universitas Pendidikan Indonesia
- (2011). *“Model-Model Pembelajaran”*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- (2012). *“Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru”*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Semiawan (2002). *“Pengertian Permainan”*. Tersedia : <http://4loveandlife.blogspot.com/2002/06/pengertian-permainan.html> [25 November 2012]
- Subroto, Suryo. *“Proses Belajar Mengajar Di Sekolah”*. Jakarta.
- Sudjana. (2004). *“Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar”*. Bandung : Sinar Baru Algensido Offset.
- Sudjana. Nana (2009). *“Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar”*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudarman, Faqih Darman(2012). *“Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Taktik”*. Tersedia :[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_SEKOLAH/194507011972061-DARMAN\\_FAQIH\\_SUDARMAN/konsep.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/194507011972061-DARMAN_FAQIH_SUDARMAN/konsep.pdf) [23 November 2012]
- Sugiyono. (2009). *“Metode Penilaian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. Bandung : Alfabeta.



- Sumani, Mukhlas. (2011). *"Belajar dan Pembelajaran"*. Bandung:PT REMAJA ROSDAKARYA
- Suryantoro.Darwis.(2011).*"Metode Penelitian Eksperimen"*. Tersedia : <http://sospol.untag-smd.ac.id/?p=347//> [23 Agustus 2012]
- Suryantoro.Darwis.(2011). *"Cara Merancang Rencana Pembelajaran"*. Tersedia : <http://suryantara.wordpress.com/tag/pengertian-rpp/> [23 Agustus 2012]
- Triyono (2009). *"Cara Merancang Rencana Pembelajaran"*. Tersedia : <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/> [23 November 2012]
- Umbara, Citra. (2008). *"Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah R.I"*. Bandung: Citra Umbara
- Veenstra, B. (2009). *"Edutainment software; powerful learning environment: playful learning: evaluation: Characteristics"* *belanda Journal psikologi*. 50, 50-67.
- Wiki (2012). *Apakah metode ceramah atau pendekatan Expository?*. Tersedia : [http://wiki.answers.com/Q/What\\_is\\_lecture\\_method](http://wiki.answers.com/Q/What_is_lecture_method) [23 November 2012]