

ABSTRAK

Istiqomah, NIM: 1410310104. “Pengaruh Metode Pembelajaran *Edutainment Humanizing The Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus Tahun Ajaran 2017/2018”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Edutainment Humanizing The Classroom* pada mata pelajaran IPA kelas V MI di kecamatan Undaan, mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana kelas V MI di kecamatan Undaan, dan mengetahui ada tidaknya pengaruh baik atau buruk pada penggunaan metode *Edutainment Humanizing The Classroom*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dan metode dokumentasi. Jumlah responden terdiri dari 28 siswa dari kelas eksperimen dan 28 siswa dari kelas kontrol dengan teknik *simple random sampling*. Data yang diperoleh diolah secara statistik dengan menggunakan uji SPSS *Independent Sample t Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Edutainment Humanizing The Classroom* pada mata pelajaran IPA kelas V tergolong baik. Ini dibuktikan dengan peserta didik merasa senang, antusias dan semangat belajar, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini diperoleh dari hasil analisis data bahwa nilai SIG lebih kecil dari taraf signifikansi ($0,001 \leq 0,025$) dengan rata-rata nilai eksperimen 76,85 dan kelas kontrol 65,25. Adanya perbedaan hasil nilai belajar IPA yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode pembelajaran *Edutainment Humanizing The Classroom* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V di Kecamatan Undaan Kudus. Hal ini diperjelas dengan nilai dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,400 > 2,003$) pada olah data SPSS *Independent Sample t Test*.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran *Edutainment Humanizing The Classroom*, Hasil Belajar.