

## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “**PENGARUH MULTIMEDIA BERBASIS GAME EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH CILAWU**”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII sebagai kelas kontrol yang diambil secara random. Dalam penelitian ini pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode *Quasi Eksperimen Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data berupa lembar observasi untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia berbasis *game* edukatif. Berdasarkan hasil analisis data adalah : hasil belajar menunjukkan perbedaan kemampuan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen yang menggunakan multimedia berbasis *game* edukatif hasil rata-rata *pretest* 43,636 dan rata-rata *posttestnya* 81,333. Adapun hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran diskusi hasil rata-rata *pretest* 48,000 dan rata-rata *posttestnya* 68,903. Berdasarkan hasil analisis data terlihat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari perhitungan  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$  diperoleh hasil  $F_{hitung} = 1,741$  dan  $F_{tabel} 1,82$  maka data variansi itu homogen karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh multimedia berbasis *game* edukatif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Cilawu pada mata pelajaran IPA.

**Kata kunci** : *Game* edukatif, Hasil belajar, dan IPA