

Penerapan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 2 Bantarkalong

Oleh :
AI SITI LAELA
14831007

ABSTRAK

Seiring dengan kemajuan teknologi yang global telah mempengaruhi dalam segala aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni bahkan di dunia pendidikan. Permasalahan pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Bantarkalong tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis android dengan siswa yang menggunakan metode ceramah. Metode penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental* dengan desain *Pretest - Posttest Control Group Design* yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMP Negeri 2 Bantarkalong, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B dan VII C SMP Negeri 2 Bantarkalong yang berjumlah 31 siswa setiap kelasnya. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi literatur dan teknik pengumpulan data yang lainnya adalah *pre-test*, *treatment*, dan *post-test* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah test, lembar observasi, lembar angket respon siswa dan dokumen hasil belajar siswa. Hasil penelitian pada kelas kontrol mendapat nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 44,39 dan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,55 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 68,61 dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 85,61. Berdasarkan uji gain ternormalisasi menyatakan rata-rata kelas kontrol 0,42 dengan kategori sedang, sedangkan uji gain ternormalisasi kelas eksperimen sebesar 0.71 dengan kategori tinggi. Pada uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 6,895 > t_{tabel} = 2,0003$, artinya H_a diterima. Dapat disimpulkan penggunaan *game* edukasi berbasis android secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Kesimpulannya terdapat peningkatan yang lebih baik dari hasil belajar siswa yang menggunakan *game* edukasi berbasis android dibandingkan siswa yang menggunakan metode konvensional.

Kata kunci : *game edukasi, android, hasil belajar siswa*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT, serta sholawat dan salam untuk nabi akhir jaman nabi Muhammad SAW, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini yang berjudul **“PENERAPAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 BANTARKALONG”** dapat terselesaikan.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan Allah SWT serta bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Nizar Alam Hamdani, M.M., M.T., selaku rektor IPI Garut sekaligus sebagai pembimbing I yang telah membimbing, memberikan saran serta nasehat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ketua Jurusan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Bapak Dian Rahadian, M.Pd, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan skripsi ini dan memberi ijin penelitian.
3. Ibu Yuniar Purwanti, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah membimbing, meluangkan waktu, memberikan saran serta nasehat kepada peneliti, dan memberi ilmu secara tulus dan penuh kesabaran dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.

4. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membekali penulis ilmu-ilmu yang bermanfaat.
5. Kepala sekolah SMP Negeri 2 Bantarkalong Bapak Jajang Kurniawan, S.Pd., M.Pd yang telah memberi izin selama pelaksanaan penelitian.
6. Guru IPA SMP Negeri 2 Bantarkalong Ibu Akon, S.Pd yang turut serta memberikan informasi dan bantuan dalam memperlancar penulis dalam penelitian skripsi ini.
7. Bapak Haris dan Ibu Bariah selaku orang tua, terima kasih banyak atas doa, kasih sayang, dukungan, perhatian, dan pengorbanan banyak hal yang telah diberikan sepanjang hidup sampai saat ini.
8. Para sahabat seperjuangan PTI 2014 yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini.
9. Untuk sahabat terbaikku Perni Rosanti yang telah bersama-sama selama bertahun-tahun, yang selalu memberi semangat.
10. Untuk teman seperjuangan Hanita Marpita, Elis Selin Resiana W, Hilda Fahriani, Fitri Fitriyani, Iis Fitriyani, Agistalia Rizki, Almi Sita Novia, dan Rahmi Apriyanti, terima kasih atas segalanya banyak cerita bersama kalian.
11. Untuk teman seperjuangan bimbingan Nurdini mayang sari yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Untuk calon suami A Rianjani Miptahul Yusup, S.Pd terima kasih atas motivasi, dukungan dan doa yang telah diberikan.

Sebagai tanda hormat dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih semoga apa yang telah diberikan serta bantuan, baik yang terasa maupun tidak semoga dapat tergantikan oleh Allah SWT Aamiin. Semoga skripsi yang peneliti buat dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Garut, September 2018

Ai Siti Laela