

ABSTRAK

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model *Games* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 3 Batusangkar

Oleh: Multi Saputra

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti tentang pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Batusangkar, proses pembelajaran IPS kurang berjalan dengan baik karena kurangnya pemanfaatan media, sehingga motivasi belajar siswa kurang, akibatnya hasil belajar siswa masih rendah. Untuk mengatasi hal tersebut maka digunakanlah media pembelajaran berbasis komputer model *games* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy eksperimen*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar, dan teknik pengambilan sampelnya *purposive sampling*, yaitu kelas VII-2 dan kelas VII-4 masing-masingnya berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa lembar tes sebanyak 40 butir pertanyaan pilihan ganda dan alat pengumpul data digunakan lembaran jawaban. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran lebih tinggi yaitu 82,58 dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran yaitu 77,92. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh thitung 2,77 sedangkan ttabel pada taraf kepercayaan 0,05 adalah 2,00. Dapat dilihat bahwa thitung lebih besar dari ttabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran efektif pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar.