

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMPUTER MODEL *GAMES* PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII
DI SMP NEGERI 3 BATUSANGKAR**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)*



**Oleh:
MULTI SAPUTRA
NIM. 1204707**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2017

PERSETUJUAN SKRIPSI

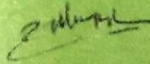
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMPUTER MODEL *GAMES* PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 3
BATUSANGKAR**

Nama : Multi Saputra
NIM/BP : 1204707/2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dra. Zuliarni, M. Pd
NIP. 19590727 198503 2 001

Pembimbing II



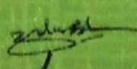
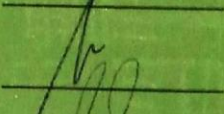
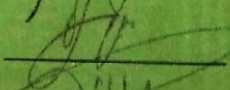

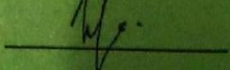
Novrianti, S. Pd., M. Pd
NIP. 19801101 2008012 0 14

PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Komputer Model *Games* Pembelajaran pada Mata
Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 3 Batusangkar
Nama : Multi Saputra
NIM/BP : 1204707/2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

	Tim Penguji Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Zuliarni, M. Pd NIP. 19590727 198503 2 001	
Sekretaris	: Novrianti, S. Pd., M. Pd NIP. 19801101 200801 2 014	
Anggota	: 1. Drs. Syafril, M. Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	2. Drs. Zelhendri Zen, M. Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
	3. Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd NIP. 19870524 201404 2 003	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Multi Saputra
NIM/BP : 1204707/2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model *Games* Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 3 Batusangkar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis (skripsi) saya ini asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis (skripsi) ini merupakan gagasan, rumusan dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis (skripsi) ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan cara menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis (skripsi) ini sah apabila telah ditandatangani oleh tim pembimbing dan tim penguji.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institusi Perguruan Tinggi.

Padang, Februari 2017
Yang Menyatakan



Multi Saputra
NIM. 1204707

ABSTRAK

Multi Saputra (2017): Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model *Games* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 3 Batusangkar.

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 t_{hitung} 2,77 sedangkan t_{tabel} pada taraf kepercayaan 0,05 adalah 2,00. Dapat dilihat bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . 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.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model *Games* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 3 Batusangkar”**. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan banyak mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Alwen Bentrri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Herlina, S.Pd, MM selaku kepala sekolah SMP Negeri 3 Batusangkar yang telah memberikan izin dan motivasi kepada peneliti dalam melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.
6. Ibu Ermisda, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Batusangkar yang telah memberikan izin dan motivasi kepada peneliti dalam melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf Tata Usaha Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
8. Keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2017

Penulis
Multi Saputra

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB IPENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori	7
1. Pengertian Efektivitas.....	7
2. Media Pembelajaran	8
a. Definisi Media	8
b. Definisi Media Pembelajaran	9
c. Fungsi Media Pembelajaran	10
d. Manfaat Media Pembelajaran	12
e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	14
f. Klasifikasi Media Pembelajaran	15
3. Pembelajaran Berbasis Komputer Model <i>Games</i>	16
a. Pembelajaran Berbasis Komputer	16
b. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model <i>Games</i> Pembelajaran	19

c.	Karakteristik <i>Games</i>	21
d.	Prosedur Produksi Pembelajaran Berbasis Komputer Model <i>Games</i>	21
e.	Langkah-langkah Penggunaan <i>Games</i> Pembelajaran Dalam Pembelajaran	23
4.	Adobe Flash CS6	25
5.	Pembelajaran IPS Di SMP.....	28
a.	Pengertian IPS	28
b.	Tujuan Pembelajaran IPS	29
c.	Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS	30
6.	Hubungan Mata Pelajaran IPS dengan Kawasan Teknologi Pendidikan	31
7.	Hasil Belajar	32
B.	Kerangka Konseptual	33
C.	Hipotesis	35
D.	Penelitian yang Relevan	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian	37
B.	Populasi dan Sampel.....	38
C.	Desain Penelitian	39
D.	Jenis dan Sumber Data	39
E.	Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	40
F.	Teknik Analisis Data	41
G.	Prosedur Penelitian	44
H.	Keterbatasan Penelitian	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Data	46
1.	Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Model <i>Games</i>	46

2. Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol (Belajar Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Model <i>Games</i>).....	47
B. Analisis Data	50
C. Pembahasan.....	53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA	60
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar	3
2. Jumlah Populasi dan Sampel Penelitian Kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar	39
3. Desain Penelitian.....	39
4. Tabel Perhitungan $(dk) \log s^2$	42
5. Data Nilai Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Eksperimen	46
6. Data Nilai Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Kontrol.....	48
7. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	49
8. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
9. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
10. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	52
11. Hasil Pengujian dengan t-test.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Kerucut Pengalaman Dale	15
2. Lingkungan Kerja Adobe Flash CS6	27
3. Kerangka Konseptual	34
4. Grafik Histogram Distribusi Data Nilai Eksperimen	47
5. Grafik Histogram Distribusi Data Nilai Eksperimen 2	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	62
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen.....	82
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	91
4. Kisi-kisi Soal	103
5. Soal Evaluasi Belajar	104
6. Kunci Jawaban	109
7. Lembar Jawaban.....	110
8. Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas Eksperimen.....	111
9. Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas Kontrol	112
10. Perhitungan Means dan Varians Skor Belajar Kelas Eksperimen	113
11. Perhitungan Means dan Varians Skor Belajar Kelas Kontrol	115
12. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai Siswa Kelas Eksperimen .	117
13. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	119
14. Uji Homogenitas	121
15. Uji Hipotesis.....	122
16. Tabel Nilai z	123
17. Nilai Kritis L untuk Uji <i>Liliefors</i>	124
18. Tabel Nilai Chi Kuadrat	125
19. Tabel Nilai t.....	126
20. Surat Penugasan	127
21. Surat Izin Penelitian	128
22. Surat KESBANGPOL	129
23. Surat Balasan Sekolah.....	130
24. Dokumentasi.....	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar dari orang dewasa untuk membawa anak ketingkat kedewasaan yang sesungguhnya dan menjadi manusia yang seutuhnya. Tidak berlebihan jika ada sebagian orang berpendapat bahwa hanya pendidikan sajalah yang mampu untuk merubah manusia dari tidak mengetahui menjadi paham terhadap sesuatu yang telah dipelajari dan menjadi manusia yang tangguh dan penuh percaya diri. Dengan demikian pengetahuan dan keterampilan, semangat serta memiliki kemampuan untuk mengembangkan diri secara optimal menuju kemasadepan dengan teknologi yang semakin canggih dan diharapkan kita untuk dapat memanfaatkannya serta mengendalikannya baik melalui pendidikan formal, nonformal maupun pendidikan informal.

Belajar merupakan perubahan relatif tetap dalam kemampuan seseorang yang dihasilkan dari pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Kebanyakan orang tidak belajar melalui berbicara namun dengan melakukan. Dewasa ini pengalaman belajar dapat diaktualisasi dan dapat terjadi melalui interaksi siswa dengan teknologi. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan banyak faktor tersebut nantinya bermuara pada tujuan seberapa baik pencarian hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan, serta sebagai ukuran keberhasilan pembelajaran.

Terdapat banyak faktor pembelajaran yang diduga mempengaruhi hasil belajar siswa (Rusman, 2012:124) menyatakan “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal”. Setiap siswa memiliki kecenderungan dalam cara mereka memperoleh dan memproses informasi, hal ini lah yang dikatakan bahwa mereka memiliki perbedaan gaya belajar. Ada siswa lebih cenderung belajar dengan informasi konkrit (fakta, data penelitian) atau sebaliknya menyukai data abstraksi (teori, informasi simbolik, model matematis). Ada juga siswa mudah menyerap informasi dengan presentasi visual seperti gambar, diagram, *flowchart*, skema, dan sebaliknya ada juga siswa yang mudah memperolehnya melalui penjelasan verbal (lisan).

Terkait dengan hal diatas, permasalahan yang sering terjadi di kelas adalah ketidakcocokan antara media yang digunakan guru dengan gaya belajar siswa. Ketidakcocokan ini berdampak pada siswa yang cenderung bosan dan kurang perhatian di kelas. Hal ini jika terus berlanjut akan berdampak pada rendahnya hasil belajar, siswa mendapatkan pemahaman salah yang menjadi tidak senang atau takut dengan materi, dan beberapa kasus siswa dapat menjadi frustrasi karena merasa tidak mampu bahkan merasa *drop-out* dari sekolah. Oleh karena itu, untuk mendapatkan kegiatan pembelajaran yang optimal guru perlu menyesuaikan gaya pembelajaran atau strategi (metode, media) dengan gaya belajar siswa.

Aktivitas siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar dalam pembelajaran IPS sangatlah rendah, ini terlihat dari seringnya siswa keluar

masuk kelas, meribut dalam kelas, kurang tertarik pada pembelajaran yang diberikan, malas mengerjakan tugas bahkan mengganggu teman yang sedang belajar, hal itu disebabkan oleh kurangnya motivasi dan fasilitas dalam belajar.

Keterbatasan yang ditemui di lapangan, siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan guru. Karena inilah yang menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar IPS siswa pada ulangan harian pada kelas VII tahun pelajaran 2016-2017 semester 1. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Nilai rata-rata UH Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar.

No	Kelas	Rata-rata nilai UH
1	VII.1	73
2	VII.2	71
3	VII.3	68
4	VII.4	70
5	VII.5	69
6	VII.6	70
7	VII.7	72

Masih rendahnya perhatian siswa pada saat pembelajaran IPS dipandang sebagai suatu masalah yang teridentifikasi dari kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 3 Batusangkar. Kurangnya perhatian siswa dapat disebabkan oleh beberapa hal, antara lain; (1) media yang digunakan guru kurang sesuai dengan situasi psikologi dan kondisi perkembangan anak (2) guru kurang berkompentensi dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa merasa bosan, dan (3) kurang alat peraga yang menunjang pembelajaran sehingga anak kurang mampu mengaplikasikan keterangan guru.

Media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran mempunyai tujuan untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik. Media ini mampu untuk menarik perhatian siswa karena, model *games* memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa, dan sebenarnya *games* juga penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalamnya terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya. Media ini cocok digunakan pada mata pelajaran IPS karena bisa meningkatkan motivasi, ketertarikan siswa dan secara tidak langsung berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang dapat penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian, dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model *Games* Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 3 Batusangkar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan guru, siswa merasa bosan dalam proses belajar mengajar.
2. Sebagai besar siswa kurang memberikan respon terhadap tugas yang diberikan oleh guru.

3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dapat diambil dari identifikasi masalah tersebut adalah efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII Semester I materi tentang perkembangan kerajaan islam di Indonesia di SMP Negeri 3 Batusangkar terhadap hasil belajar siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan permasalahan di atas, maka perumusan masalahnya dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Batusangkar terhadap hasil belajar siswa”.

E. Tujuan Penelitian

Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Batusangkar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran IPS dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

- b. Mengurangi kebosanan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah.

2. Bagi Guru

- a. Menambah pengetahuan tentang tingkat keberhasilan penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran pada mata pelajaran IPS.
- b. Sumbangan pemikiran bagi guru dalam hal variasi metode pembelajaran dan membuka wawasan untuk melakukan suatu pengkajian lebih lanjut terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

3. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai calon pendidik agar dapat diterapkan di sekolah guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dimasa yang akan datang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan hasil pembahasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran lebih tinggi yaitu 82,58 dari pada nilai rata-rata hasil belajar siswa yang tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran yaitu 77,92.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis t-test diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,77 > 2,00$) antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran pada taraf signifikan α 0,05.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Batusangkar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Diharapkan kepada guru-guru mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar untuk dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPS sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa yang sesuai dengan materi dan strategi yang tepat.
2. Diharapkan guru-guru mata pelajaran IPS untuk bisa memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan sekolah, yang menunjang untuk menyajikan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran, seperti LCD Proyektor yang penyajiannya dipadukan dengan Laptop/Komputer.
3. Kepada kepala sekolah agar dapat memotivasi guru dan membina guru-guru agar bisa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model *games* pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Awan Mutakin. 1998. *Pendidikan Ilmu Sosial*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Denny, Zakurnia. 2010. “Efektif atau Efisien?”.
(<http://blog.ugm.ac.id/2010/09/27/efektif-atau-efisien/>), (online), diakses 25 Juli 2016.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ke-4. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamzah Uno dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Madcoms. 2006. *Seri Aplikasi Macromedia Flash MX 2004 Membuat Animasi Movie Clip dengan Action Script*. Madiun: Madcoms
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. 2013. *Analisis data penelitian dengan statistik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nana Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rayandra Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- _____. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesional Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA.