

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMES AMPLOP BERHADIAH  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
IPA KELAS VIII SMP N 3 RAMBATAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



**OLEH**

**RIZKI ARISANDI**

**95971/2009**

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2014**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Games* Amplop Berhadiah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 Rambatan

Nama : Rizki Arisandi

NIM : 95971/2009

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2015

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Alwen Bentri, M.Pd  
NIP. 19610722 198602 1 002

Pembimbing II



Dra. Ida Murni Saan, M.Pd  
NIP. 19510401 197903 2 001

#### PENGESAHAN TIM PENGUJI

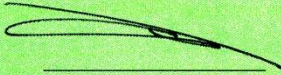
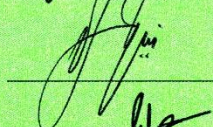
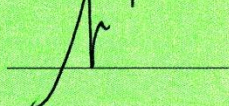
Nama : Rizki Arisandi  
Nim : 95971/2009

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji  
Program Studi Teknologi Pendidikan  
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang  
dengan Judul

**Pengaruh Penggunaan Media *Games* Amplop Berhadiah  
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran  
IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 Rambatan**

Padang, Februari 2015

#### Tim Penguji

|            | Nama                                                            | Tanda Tangan                                                                         |
|------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Ketua      | : <b>Dr. Alwen Bentri, M.Pd</b><br>NIP.19610722 198602 1 002    |  |
| Sekretaris | : <b>Dra. Ida Murni Saan, M.Pd</b><br>NIP.19510401 197903 2 001 |  |
| Anggota    | : 1. <b>Drs. Syafril, M.Pd</b><br>NIP.19600414 198403 1 004     |  |
|            | 2. <b>Dra. Zuwirna, M.Pd</b><br>NIP.19580517 198503 2 001       |  |
|            | 3. <b>Novrianti, S.Pd M.Pd</b><br>NIP.19801101 200801 2 014     |  |

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Arisandi

NIM : 95971/2009

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Games* Amplop Berhadiah terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 Rambatan

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi Universitas Negeri Padang atau Perguruan Tinggi Lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 10 Februari 2015

Saya yang menyatakan



Rizki Arisandi  
NIM. 95971

## ABSTRAK

**Rizki Arisandi 95971 : Pengaruh Penggunaan Games Amplop Berhadiah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP N 3 Rambatan**

Observasi yang penulis lakukan pada proses pembelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 3 Rambatan masih berorientasi pada guru tidak pada siswa. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran di kelas tanpa menggunakan media dan alat bantu. Ini menyebabkan siswa kurang aktif, hasil belajar rendah. Melihat hal tersebut maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah penggunaan *games* amplop berhadiah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 3 Rambatan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *games* amplop terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas VIII Semester II SMP Negeri 3 Rambatan.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan *quasy* eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rambatan yang terdaftar pada tahun ajaran 2013/2014. Teknik penentuan sampel adalah *purposive sampling* yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar, dan alat pengumpul data yaitu lembaran tes. Analisis data menggunakan t-test setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data tersebut.

Dari hasil analisis data terlihat bahwa kelas yang menggunakan *games* amplop memiliki rata-rata nilai 81,75 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media gambar yaitu 75,24. Dari perhitungan t-tes diperoleh  $t_{hitung}$  2,4629 sedangkan  $t_{tabel}$  1,6849 dengan kata lain  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,4629 > 1,6849$ ). Berarti hipotesis awal  $H_0$ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *games* amplop terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 3 Rambatan ditolak. Dan hipotesis satu  $H_1$ : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *games* amplop terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 3 Rambatan diterima.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Games Amplop Berhadiah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP N 3 Rambatan”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu, membimbing serta memberi arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing serta memberi arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu staf dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
5. Bapak Arlianosky, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Rambatan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Bapak Nurman D, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA SMP Negeri 3 Rambatan yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Bapak dan Ibu guru serta staf Tata Usaha SMP Negeri 3 Rambatan yang telah memberikan kemudahan bagi penulis dalam melakukan penelitian.
8. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan semangat dan do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan, motivasi, dorongan serta doa yang telah diberikan akan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan yang setimpal disisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Padang, September 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

|                                       |             |
|---------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                  | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>            | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>             | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>             | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>          | <b>viii</b> |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>             |             |
| A. Latar Belakang Masalah .....       | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....         | 5           |
| C. Batasan Masalah .....              | 5           |
| D. Rumusan Masalah .....              | 6           |
| E. Tujuan Penelitian .....            | 6           |
| F. Manfaat Penelitian .....           | 6           |
| <b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>           |             |
| A. Belajar.....                       | 7           |
| B. Hasil Belajar .....                | 9           |
| C. Media Pembelajaran .....           | 11          |
| D. <i>Games</i> Amplop Berhadiah..... | 18          |
| E. Pembelajaran IPA.....              | 19          |
| F. Kerangka Konseptual.....           | 22          |
| G. Hipotesis Penelitian.....          | 23          |
| <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>     |             |
| A. Jenis Penelitian .....             | 24          |
| B. Populasi dan Sampel.....           | 24          |
| C. Desain Penelitian .....            | 26          |
| D. Jenis dan Sumber Data .....        | 26          |
| E. Instrumen Penelitian .....         | 27          |
| F. Teknik Analisis Data .....         | 27          |
| G. Prosedur Penelitian .....          | 31          |

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

|                         |    |
|-------------------------|----|
| A. Deskripsi Data ..... | 33 |
| B. Analisis Data .....  | 37 |
| C. Pembahasan .....     | 43 |

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 47 |
| B. Saran .....      | 47 |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>49</b> |
|-----------------------------|-----------|

|                      |            |
|----------------------|------------|
| <b>LAMPIRAN.....</b> | <b>.50</b> |
|----------------------|------------|

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                      | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Hasil nilai ujian semester ganjil tahun 2013/2014 pada mata pelajaran IPA .....         | 4       |
| 2. Populasi dan Sampel .....                                                               | 25      |
| 3. Persiapan Perhitungan Uji Bartlett.....                                                 | 29      |
| 4. Data Nilai Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Eksperimen .....                               | 34      |
| 5. Data Nilai Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Kontrol .....                                  | 36      |
| 6. Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....                        | 38      |
| 7. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....                          | 40      |
| 8. Data Hasil Perhitungan Nilai Means dan Varians Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..... | 41      |
| 9. Hasil Pengujian Dengan t-test.....                                                      | 43      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                 | Halaman |
|--------------------------------------------------------|---------|
| 1. Kerangka Konseptual .....                           | 23      |
| 2. Grafik Nilai Rata-Rata Siswa Kelas Eksperimen ..... | 35      |
| 3. Grafik Nilai Rata-Rata Siswa Kelas Kontrol .....    | 37      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                                                       | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Silabus Pembelajaran.....                                                                   | 50      |
| 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....                                     | 52      |
| 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....                                         | 57      |
| 4. Soal... ..                                                                                  | 61      |
| 5. Kunci Jawaban .....                                                                         | 64      |
| 6. Nilai Hasil belajar IPA Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....                 | 65      |
| 7. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar IPA Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..... | 66      |
| 8. Persiapan Uji Normalitas (Lilliefors) Dari Data Nilai Kelas Eksperimen.....                 | 68      |
| 9. Persiapan Uji Normalitas (Lilliefors) Dari Data Nilai Kelas Kontrol .....                   | 70      |
| 10. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji Barlett.....                                        | 72      |
| 11. Tabel Nilai z.....                                                                         | 74      |
| 12. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors .....                                              | 75      |
| 13. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat .....                                                        | 76      |
| 14. Tabel Nilai t .....                                                                        | 77      |
| 15. Surat Keterangan SMP Negeri 3 Rambatan.....                                                | 78      |
| 16. Surat Rekomendasi KesBangPol .....                                                         | 79      |
| 17. Surat Izin Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan UNP .....                                   | 80      |
| 18. Surat Penugasan Pembimbing.....                                                            | 81      |
| 19. Dokumentasi .....                                                                          | 82      |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar maupun media pembelajaran pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Disisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda.

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan

membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreativitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Banyak sekali faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Sudjana (2002:39) ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor dari dalam diri siswa (kemampuan yang dia miliki) dan faktor dari luar diri siswa atau lingkungan. Faktor yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar dari lingkungan adalah kualitas pembelajaran dan Sudjana (2002:43) menambahkan ada tiga unsur dari kualitas pembelajaran yang berpengaruh dari hasil belajar yaitu, kompetensi guru, karakteristik kelas, dan karakteristik sekolah. Guru diyakini sebagai salah satu faktor dominan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil pada proses pembelajaran.

Menurut Ismail (2009;37) Kebanyakan anak-anak suka bermain *games* baik di sekolah maupun di rumah mereka sendiri kebanyakan dari mereka sangat suka memainkannya baik melalui komputer maupun *handphone*. Mereka beralasan bahwa *games* dapat dijadikan alat untuk *refreshing* saat suntuk dalam belajar. Namun dalam kenyataanya mereka banyak memainkan *games* yang tidak bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuannya dan malah menjadikan ketagihan sehingga lupa untuk belajar. Bahkan, beberapa

siswa sengaja membawa laptop ke sekolah hanya untuk *online* dan bermain *games* selain untuk kegiatan belajar.

Penerapan *games* untuk media pendidikan atau yang disebut *education games* bermula dari perkembangan *video games* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. *Games education* berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *games* simulasi dengan tujuan *education* ini dapat digunakan sebagai salah satu media *education* yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*.

Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *games* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status *games*, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh *games* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama 2 minggu pada tahun ajaran 2013/2014 di sekolah SMP 3 Rambatan kepada guru mata pelajaran IPA tepatnya saat penilaian hasil ujian semester ganjil, proses pembelajaran IPA masih kurang baik, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa pada ujian semester ganjil tahun 2013/2014 masih rendah dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) adalah 70.

**Tabel 1. Hasil nilai ujian semester ganjil tahun 2013/2014 pada mata pelajaran IPA**

| No | Kelas  | Jumlah Siswa | Rata-rata kelas |
|----|--------|--------------|-----------------|
| 1  | VIII A | 20           | 62              |
| 2  | VIII B | 21           | 63              |
| 3  | VIII C | 22           | 69              |
| 4  | VIII D | 23           | 65              |
| 5  | VIII E | 20           | 70              |

*Sumber : Guru mata pelajara IPA SMP 3 Rambatan*

Dari hasil wawancara peneliti dengan siswa di SMP 3 Rambatan penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa tersebut antara lain dimana pembelajaran masih bersifat ceramah, guru hanya mencatat dipapan tulis dan menyuruh siswa mencatat dibuku catatan, siswa hanya mengandalkan guru dan guru hanya mengandalkan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai panduan selama mengajar jadi seolah-olah siswa hanya menerima materi pelajaran dari guru, sedangkan pelajaran IPA lebih bersifat toeri yang akan menyebabkan siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran, dan juga siswa ingin dalam pembelajaran ada suatu permainan selama proses pembelajaran agar mereka tetap semangat mengikuti pelajaran IPA tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa di SMP N 3 Rambatan diharapkan mampu membuat suatu konsep mata pelajaran IPA menjadi lebih menarik yang pada akhirnya dapat menambah motivasi serta dapat menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPA tersebut dengan menggunakan media pembelajaran *games* amplop hadiah

sebagai alat belajar yang dapat menyebabkan siswa tidak cepat bosan pada saat belajar dikelas jadi peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Games Amplop Berhadiah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP N 3 Rambatan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari berbagai fenomena yang telah di ungkapkan pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih bersifat ceramah.
2. Guru hanya mencatat dipapan tulis dan menyuruh siswa mencatat dibuku catatan.
3. Guru hanya mengandalkan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS)
4. Pembelajaran menggunakan media *games* amplop berhadiah.
5. Hasil belajar siswa dari 5 lokal kelas VIII hanya 1 lokal yang mencapai nilai (Standar Ketuntasan Belajar Minimum) SKBM yaitu 70.

## **C. Batasan Masalah**

Dari berbagai permasalahan yang diungkapkan pada identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Penelitian dilakukan hanya pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP N 3 Rambatan

2. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan media *games* amplop berhadiah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah penggunaan media *games* amplop berhadiah ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP N 3 Rambatan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *games* amplop berhadiah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP N 3 Rambatan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak:

1. Bagi siswa, akan dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*fun*), sehingga lebih serius dan semangat dalam belajar.
2. Bagi guru, menjadikan *games* amplop berhadiah ini sebagai media dalam mengajar siswa dikelas.
3. Bagi peneliti, penerapan media *games* amplop berhadiah ini dalam pembelajaran dapat bermanfaat masukan pengetahuan dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa di SMP N 3 Rambatan.