

SARI

Fajarini, Hikma. 2005. *Peningkatan Hasil Belajar Pokok Bahasan Kesetimbangan Kimia Menggunakan Media Permainan Komputer Pada Siswa Kelas 2 Semester 3 SMA N 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2004/2005*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Drs. Subiyanto HS, M.Si., II. Dra. Murbangun Nuswowati, M.Si.

Kata Kunci: Media permainan komputer, Kesetimbangan kimia, *fun*.

Penggunaan permainan komputer sebagai media pembelajaran kimia diharapkan dapat membuat konsep kesetimbangan kimia menjadi tidak terasa abstrak dan mempelajari rumus serta latihan soal menjadi tidak menjemukan karena memungkinkan siswa untuk dapat belajar dan berlatih dalam suasana menyenangkan (*fun*), tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran faktual ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran kimia pokok bahasan Kesetimbangan Kimia dengan menggunakan media interaktif permainan komputer pada siswa kelas 2 semester 3 SMA N 1 Banjarnegara tahun ajaran 2004/2005.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas II semester 3 SMA N 1 Banjarnegara tahun ajaran 2004/2005 yang terdiri dari 8 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Kelas II-7 sebagai kelas eksperimen dan kelas II-8 sebagai kelas kontrol. Instrumen tes hasil belajar dalam penelitian ini telah diujicobakan, yaitu berupa 30 butir soal pilihan dan satu jawaban benar. Eksperimen dilakukan dengan memberikan tes awal pada kedua kelas, dilanjutkan dengan pembelajaran dan diakhiri dengan tes akhir. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan komputer, sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media (konvensional).

Setelah dilakukan pembelajaran terlihat bahwa hasil belajar kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan, dan dari hasil uji t diperoleh t_{hitung} kelas eksperimen sebesar 25,635 sedang pada kelas kontrol sebesar 13,624. t_{hitung} kedua kelas $>$ daripada $t_{tabel} = 1,68$. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan komputer memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi daripada pembelajaran tanpa menggunakan media (konvensional). Hasil uji ketuntasan kelas eksperimen $t_{hitung} 3.477 > t_{tabel} 1,68$ berarti telah mencapai ketuntasan belajar sedang pada kelas kontrol $t_{hitung} 0.0381 < t_{tabel} 1,68$ berarti belum mencapai ketuntasan belajar. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu bahwa penggunaan media permainan komputer dapat memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar daripada pembelajaran konvensional (tanpa media), sehingga media permainan komputer ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran. Saran: hendaknya guru lebih mengutamakan pembelajaran menggunakan media terutama media komputer yang bersifat interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.