

ABSTRAK

Wisnu Setiana (0906773). Efektivitas Penggunaan Model *Instructional Game Puzzle Maze* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Gaya dalam Mata Pelajaran IPA Terpadu.

Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2014.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Lembang. Masalah yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah mengenai peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Inti kajian difokuskan pada salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu media. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komputer model *instructional game*. Berdasarkan hal tersebut, pokok masalah yang diungkap dalam penelitian ini adalah sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif antara sebelum dan sesudah menggunakan *instructional game puzzle maze* pada materi gaya dalam mata pelajaran IPA Terpadu.

Penelitian ini terdiri dua Variabel yaitu model *Instructional Game Puzzle Maze* (X) dan Hasil Belajar Siswa (Y). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan desain *One Group Time Series* menggunakan satu kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *Cluster Random Sampling*. Uji normalitas data menggunakan Kolmogorov Smirnov, Uji hipotesis menggunakan Uji T Paired Sample T Test.

Kesimpulan umum hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif sesudah menggunakan model *Instructional Game Puzzle Maze* pada materi gaya dalam mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 1 Lembang. Hasil temuan ini memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah dan peneliti selanjutnya dalam menggunakan model *Instructional Game Puzzle Maze* untuk pembelajaran.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Komputer, Model *Instructional Game Puzzle Maze*, Hasil Belajar Siswa, Ranah Kognitif, IPA Terpadu.