

COMPUTER BASED GAMES INTERACTIVE MEDIA AND DRILL EFFECTIVITY TO INCREASE STUDENTS LEARNING RESULT ON IPS

Abstract

Research about studies experiment to students grade XI in SMKN 48 east jakarta about computer based games interactive media and drill efectivity to increase students learning result on IPS, in particular how different on students who using power point based self learning and who using computer based games interactive media and drill to students learning result in cognitive aspect, which are knowledge, understanding and application. This research purposes is to know the effect of games interactive media and drill computer based using to enhancement students learning cognitive result on IPS in 3 aspects. Sampling use 60 students grade XI AK1 and XI MM. Data collection technique use on research instruments is objective test with multi choice. Data analysis technique use statistic inferential counting technique. Based on research, can be concluded that experiment students class who using self learning with computer based games interactive media and drill get higher result than control class students who using power point based self learning. Its seen from this research result that enhancement of experiment class have higher significant enhancement.

Recommendation for educational practitioner with SMKN 48 east jakarta and SMKN 48 east jakarta students in particulary to increase learning facilities and giving new atmosphere in learn and teaching activity is using computer based games interactive media and drill.

Keywords: Computer Based Instruction Games and Drill Model, Learning Result, Social Sience

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *GAMES* DAN *DRILL* BERBASIS KOMPUTER TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS

Abstrak

Penelitian tentang studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI di SMK Negeri 48 Jakarta Timur tentang efektivitas penggunaan media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya bagaimana perbedaan siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran mandiri berbasis *power point* dan yang menggunakan media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ranah kognitif pada 3 aspek tersebut. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI AK1 dan XI MM sebanyak 60 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan berganda. Teknik analisis data menggunakan teknik hitung statistik inferensial. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil simpulan bahwa siswa kelas eksperimen yang melakukan kegiatan pembelajaran mandiri dengan bantuan media media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran mandiri berbasis *power point*. Hal tersebut ditinjau dari perolehan hasil penelitian dilapangan bahwa peningkatan *gain* hasil belajar kelas eksperimen yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki peningkatan yang tidak terlalu signifikan.

Rekomendasi untuk Praktisi Pendidikan beserta SMK Negeri 48 Jakarta Timur dan Siswa/i SMK Negeri 48 Jakarta Timur khususnya untuk meningkatkan fasilitas belajar yang terdapat di sekolah serta memberikan nuansa baru di dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Komputer Model *Games* dan *Drill*, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial.

Andi Fitriyenne, 2015

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *GAMES* DAN *DRILL* BERBASIS KOMPUTER TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu