

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI PUZZLE MAP DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 6
UNTUK MATA PELAJARAN IPS
SD NEGERI ADIRAJA 01 CILACAP**

Oleh
Prasasti Ari Saputri
NIM. 08520244038

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *game* edukasi *Puzzle Map* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 untuk mata pelajaran IPS materi “Mengidentifikasi Benua-Benua” pada SD Negeri Adiraja 01 Cilacap.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Instrumen penelitian berupa tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal pretest dan posttest sebanyak 10 soal uraian dengan kompetensi dasar mengidentifikasi benua-benua. Instrumen nontes berupa kuesioner (angket) sebanyak 31 butir pernyataan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 6 di SD Negeri Adiraja 01 Cilacap tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 36 siswa. Efektivitas dalam penelitian ini diukur berdasarkan hasil belajar siswa dengan jumlah siswa minimal yang mencapai KKM sebesar 75% atau sebanyak 27 siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai oleh siswa untuk mata pelajaran IPS adalah 7,00. Analisis data untuk pengujian hasil penelitian menggunakan deskriptif prosentase untuk mengukur hasil belajar siswa dan deskripsi data meliputi penyajian mean, median, modus, tabel distribusi frekuensi, histogram, tabel kategori kecenderungan masing-masing variabel dan rerata skor untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *game* edukasi *Puzzle Map*.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dilihat dari hasil pretest dan posttest. Hasil posttest siswa menunjukkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 33 siswa (91,67%). Respon siswa terhadap penggunaan *game* edukasi *Puzzle Map* kecenderungan tinggi yaitu pada interval $79.75 \leq x < 85.655$ sebanyak 15 siswa. Hasil analisis rerata skor menunjukkan rata-rata tiap butir soal 3,46 artinya responden setuju terhadap penggunaan *game* edukasi *Puzzle Map* untuk pembelajaran di kelas. Dengan demikian *game* edukasi *Puzzle Map* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci

Efektivitas, *Game* Edukasi *Puzzle Map*