PENGEMBANGAN MEDIA GAME DENGAN PROGRAM FLASH CS3 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL DI KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 18 SURABAYA

Oleh: Rindu Setia Lestari

ABSTRAK

Hasil belajar matematika siswa-siswi SMP Muhammadiyah 18 masih sangat rendah. Hal ini dikarenakan pada dasarnya siswa-siswi tersebut tidak pernah menyukai matematika. Selain tidak suka kebanyakan dari mereka juga merasa bosan dan jenuh dalam mempelajari matematika. Hal tersebut terbukti dari seringnya siswa-siswi meninggalkan kelas saat pembelajaran matematika sedang berlangsung. Karena itulah peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran game dengan program flash CS3 pada materi persamaan linier dua variabel di kelas VIII SMP Muhammadiyah 18 Surabaya. Dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah media game yang dibuat dengan program flash CS3. Sebuah program yang menampilkan animasi-animasi lucu yang tidak membuat jenuh siswa dalam mempelajari sistem persamaan linier dua variabel. Selain tidak membuat jenuh siswa, game ini diharapkan bisa membuat siswa lebih termotivasi sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Materi yang dibahas dalam game ini adalah penyelesaian sistem persamaan linier dua variabel dengan metode eliminasi, subsitusi,dan metode grafik.

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Smith dan Ragan yang terdiri dari 8 tahap yaitu: tahap analisis lingkungan belajar siswa, analisis karakteristik siswa, analisis tugas pembelajaran, menulis butir soal, memilih strategi pembelajaran, memproduksi program pembelajaran, melakukan evaluasi formatif, dan merevisi program pembelajaran. program pembelajaran yang dikembangkan berupa sebuah media game. instrument penelitian ini terdiri dari RPP, lembar angket respon siswa, lembar validasi media pembelajaran, lembar observasi hasil diskusi siswa, lembar observasi hasil unjuk kerja (turnamen) siswa, dan lembar kuis.

Setelah data dianalisa secara deskriptif, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut : nilai kevalidan media pembelajaran 3,156 yang berarti valid. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria keefektifan meliputi: hasil diskusi siswa efektif karena 81,8% siswa aktif berdiskusi lebih besar daripada hasil siswa yang pasif berdiskusi yaitu sekitar 18,18%. Hasil unjuk kerja siswa dengan menggunakan media game efektif karena semua siswa berada di atas KKM yang ditentukan oleh sekolah. Respon siswa efektif karena 88,82% siswa merespon positif. Pendapat guru sangat positif sesuai dengan hasil wawancara.

Kata kunci: Media Game, Sistem Persamaan Linier

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id