

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *LEARNING GAME* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA *SUDOKU* TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA PADA
POKOK BAHASAN HIDROKARBON**

Rida Epilia (NIM 409331047)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku* terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pokok bahasan hidrokarbon. Penelitian ini bersifat eksperimen sungguhan (*True Experiment Design*) dalam bentuk rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design* menggunakan dua kelompok sampel yang diambil secara acak dari populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X. Sampel penelitian ini sebanyak 2 kelas yaitu kelas eksperimen diajarkan dengan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku* dan kelas kontrol yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Sebagai alat pengumpul data hasil belajar digunakan test objektif yang berjumlah 20 soal yang telah teruji validitas, tingkat kesukaran, daya beda dan dengan realibilitas test sebesar 0,74.

Hasil analisis data diperoleh peningkatan atau persen *gain* hasil belajar kimia siswa kelas eksperimen sebesar 61 % lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan peningkatan atau persen *gain* hasil belajarnya sebesar 39,9 %. Rataan nilai hasil belajar siswa yang diajar dengan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku* adalah $76,333 \pm 9,091$, sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional adalah $64,667 \pm 9,185$. Peningkatan hasil belajar kedua kelas diuji dengan uji t pihak kanan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,642 > 1,671$) sehingga H_0 diterima, berarti peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku* lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Dari perhitungan korelasi (hubungan keaktifan dengan peningkatan hasil belajar) menunjukkan korelasi positif. Diperoleh $r_{hitung} = 0,653$, sedangkan r_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ ($N = 30$) adalah 0,361. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang berarti ada hubungan antara keaktifan dengan peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku*.