**Pemanfaatan *Education Game* dengan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN. 118 Inpres Matajang Kecamatan Camba, Kab.Maros Menggunakan *Macromedia Flash 8.0***

**Skripsi**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh glar sarjana pada prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Juruasan Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Makassar

Disusun dan diajukan oleh

**A.MAGDA MADYA**

**1229542003**

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK LEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGRI MAKASSAR**

**2016**

**ABSTRAK**

**Abstrak, A.Magda Madya, 1229542003, Pemanfaatan *Education Game* dengan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN. 118 Inpres Matajang Kecamatan Camba,Kab. Maros Menggunakan Macromedia Flash 8.0. Makassar: Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, 2016, Syarifuddin Kasim dan Dyah Darma A.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui media pembelajaran *education game* dengan penggunaan metode pembelajaran resitasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPA di SDN. 118 Inpres Matajang Kecamatan Camba,Kab. Maros. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan MC Taggart yang terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, setiap siklus empat kali pertemuan. Pengumpulan data dilakukan dengan pretest pada awal siklus, posttest pada akhir siklus dan observasi aktivitas belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan pedoman pengkategorian hasil belajar yang bersumber dari pengkategorian hasil belajar SDN. 118 Inpres Matajang. Jumlah subyek penelitian ini berjumlah 16 siswa kelas V SDN. 118 Inpres Matajang. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada awal siklus sebesar 63,28 dengan ketuntasan belajar sebanyak 6 siswa dengan persentase 37,5%, rata-rata nilai hasil belajar pada akhir siklus I sebesar 75,00 dengan ketuntasan belajar sebanyak 10 siswa dengan persentase sebesar 62,5% dan siklus II sebesar 82,81 dengan ketuntasan belajar sebanyak 14 siswa dengan persentase 87,5%.

**Kata kunci: *Education game*, Metode Resitasi, Hasil Belajar.**

[1] [2] [3][4]

[1] M. Y. Mappeasse, “Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar,” *J. Medtek*, vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2009.

[2] H. Bakri, “Langkah-langkah pengembangan pembelajaran multimedia interaktif,” *J. Medtek*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2010.

[3] H. Bakri, “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2,” *J. Medtek*, vol. 3, no. 2, pp. 3–4, 2011.

[4] F. Fathahillah, P. I. Santosa, and R. Hartanto, “PURWARUPA APLIKASI PENDAFTARAN KTP BERGERAK,” *Proc. KNASTIK*, 2013.