

ABSTRAK

Albertin Istikowati
Pengaruh Permainan Simulasi Pada Siswa SLTA
Terhadap Prestasi Belajar Matematika
Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta
2006

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting, akan tetapi matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan, sulit, abstrak dan tak bermakna (Marpaung, 2002). Anggapan seperti ini akan berpengaruh pada hasil prestasi belajar selanjutnya. Bermain selain menimbulkan perasaan senang, juga memiliki kegunaan dalam bidang pendidikan, kognitif serta bernilai secara sosial dan emosi (Hurlock, 1994). Selain itu bermain merupakan bagian penting yang dapat merangsang perkembangan otak dan daya pikir anak (Ariani, 1997). Dengan permainan siswa dapat bermain sekaligus belajar. Menurut Gross (dalam Astuti, 1996), menyatakan bahwa aktivitas bermain berguna untuk memperkuat dorongan yang diperlukan bagi masa depan. Dengan bermain anak dapat meningkatkan kemampuan otak kiri dan kanan secara seimbang.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengungkap adanya pengaruh yang ditimbulkan oleh game simulasi terhadap prestasi belajar matematika. Pengaruh yang ditimbulkan oleh permainan simulasi dalam penelitian ini, merupakan indikasi adanya perubahan prestasi belajar matematika. Subjek penelitian adalah siswa SMU Negeri I Cawas, Klaten usia 15-17 tahun yang berjumlah 49 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes *IQ (WAIS)*, tes prestasi matematika baik sebagai *pre-test* maupun *post-test*, dan pemberian game simulasi selama satu bulan (bagi subjek eksperimen).

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa adanya pengaruh positif permainan simulasi terhadap prestasi belajar matematika siswa SLTA. Permainan simulasi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa SLTA (60%).

Kata kunci : Permainan Simulasi, Prestasi Belajar Matematika.

ABSTRACT

Albertin Istikowati
Simulation Game Effect on High School Student
Mathematics Learning Achievement
Faculty of Psychology Sanata Dharma University
Yogyakarta
2006

Mathematics is a part of science which has a crucial involvement in contrast, mathematics often to be described as a scary, difficult, abstract, and meaningless course (Marpaung, 2002). This kind of opinion would effect on the next learning achievement. Playing is a way to gain mathematics learning achievement besides happiness. With simulation game, students can play and study concurrently. According Gross (in Astuti, 1996), playing activity could stimulate a motivation which is needed for the future. Children could evolve their left and right brain ability proportionally.

The experiment research with its purpose of identify effects on learning result achievement which could be caused by simulation game. In this research, effects which is caused by simulation game could indicate changes in learning achievement progress, up progress or down progress. Research subjects is 49 students of SMU Negeri 1 Cawas, Klaten, age 15-17. So that the test result which is collected could represent this quasi experiment research. Data collecting is done using IQ test (WAIS), mathematics achievement test as a *pre-test* and a *post-test*, and 1 month simulation game (for the experiment subjects).

The result of this research identify that in simulation game (60%) positive effect on high school students learning achievement.

Key words : simulation game, mathematics learning achievement.