

ABSTRAK

Perbandingan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa SMA Yang Menggunakan Media Permainan Kartu Domino Dan Media Permainan Monopoli

Penelitian berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa SMA Yang Menggunakan Media Permainan Kartu Domino Dan Media Permainan Monopoli” ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai perbandingan hasil belajar, motivasi dan respon siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino dan media permainan monopoli pada konsep filum arthropoda. Hipotesis penelitian ini yaitu tidak terdapat perbedaan hasil belajar dan motivasi antara siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan bantuan media permainan kartu domino dan siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan bantuan media permainan monopoli. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasy experiment* dengan desain *pretest – posttest, non equivalent multiple group design*. Dalam penelitian ini digunakan dua buah kelas penelitian dan keduanya dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan dua perlakuan yang berbeda. Media permainan yang digunakan merupakan media permainan yang sebagian besar mengalami modifikasi dan penyesuaian bentuk agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini dijarang melalui soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal sedangkan motivasi dijarang melalui angket ARCS yang terdiri dari 25 butir pertanyaan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kedua kelas penelitian didapatkan nilai rata-rata postes hasil belajar kelas domino adalah 71.00 sedangkan kelas domino 73.44. Setelah dilakukan uji hipotesis pada keduanya tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan data motivasi yang dijarang melalui angket ARCS dengan empat indikator, didapat bahwa rata-rata skor motivasi pada kelas domino adalah 3.75 sedangkan kelas monopoli 3.70 dan keduanya berada pada kategori baik.

Kata kunci : hasil belajar, motivasi, media permainan kartu domino dan media permainan monopoli

ABSTRACT

Comparison Of Learning Outcomes And Motivation High School Students Who Use Media Dominoes Card Games And Media Monopoly Games

The research entitled “Comparison of Learning Outcomes and Motivation of High School Students who Use Media Dominoes Card Games and Media Monopoly Games” aims to obtain information about comparison of learning outcomes, motivation, and responses of high school students who get learning by using media dominoes card games and media monopoly games on concept phylum arthropods. The research hypothesis is that there is no difference between learning outcomes and motivation of high school students who have learning with media dominoes card games and they who have learning with media monopoly games. The research method used is quasi experiment with pretest-posttest non equivalent multiple group design. The research used two classes and both serve as class experiments with different treatments. The games media being used is a games media that have been modified and got adjustment form so it can be used in learning process. Learning outcomes captured through 20 item of multiple choice questions while motivation captured through 25 item of ARCS questionnaire. Based on the result of research conducted on both class research obtained classroom’s average value of posttest is 71.00 for dominoes class while 73.44 for monopoly class. After testing the hypothesis in both there is no significant difference. Based on the motivation data is captured through ARCS questionnaire with four indicators, is obtained that the average score of motivation in dominoes class is 3.75 while in monopoly class is 3.70 and both were in good categories.

Keywords: learning outcome, motivation, media dominoes card games, and media monopoly games