

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Perbandingan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Media Permainan Kartu Domino dan Kuartet Pada Materi Filum Chordata" bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dan motivasi siswa melalui penggunaan media permainan kartu kuartet dan media permainan kartu domino. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas X MIA SMAN 18 Bandung dengan melibatkan kelas eksperimen 1 yang menggunakan media permainan kartu kuartet dan kelas eksperimen 2 menggunakan media permainan kartu domino. Perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan, nilai rata-rata kelas eksperimen 1 (76,67) lebih besar dibanding nilai kelas eksperimen 2 (71,47). Perbandingan perolehan rata-rata skor motivasi menggunakan model ARCS didukung dengan perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Skor rata-rata seluruh aspek motivasi pada kelas eksperimen 1 (3,72) lebih besar dibanding pada kelas eksperimen 2 (3,58). Selain itu, berdasarkan angket yang diberikan menunjukkan adanya respon positif terhadap pembelajaran menggunakan media permainan kartu kuartet dan media permainan kartu domino.

Kata kunci: media permainan kartu, hasil belajar, motivasi belajar, materi filum Chordata

ABSTRAC

This study entitled "Comparison of Learning Outcomes and Student Motivation Through Domino Card Games Media and Quartet At The material Phylum Chordata" aims to compare the outcomes of learning and motivation of students through the use of dominoes game media and quartet card game media. Research conducted on the class X MIA students of SMAN 18 Bandung involving first experimental class that uses quartet card game media and second experimental class that uses dominoes game media. Comparison of learning outcomes between the first experimental class and second experimental class showed a significant difference, the average value of the first experimental class (76.67) greater than the average value of the second experimental class (71.47). Comparison of average achieved scores ARCS motivational model supported with comparison of learning outcomes between first experimental class and second experimental class. Average score of all aspects of motivation in the first experimental class (3.72) greater than the second experimental class 3.58. In addition, based on questionnaires given showed a positive response to learning using quartet card game media and dominoes game media.

Keywords: media card game, outcomes of learning, motivation to learn, the material phylum Chordata