

ABSTRAK

Perbandingan Penggunaan Media Permainan Monopoli dan Ular Tangga Dalam Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP

Penelitian berjudul “Perbandingan Penggunaan Media Permainan Monopoli dan Ular Tangga Dalam Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP” ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai perbandingan hasil belajar, motivasi dan respon siswa SMP yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli dan media permainan ular tangga pada konsep struktur dan fungsi rangka pada manusia. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasy experiment* dengan desain *pretest – posttest, non equivalent multiple group design*. Dalam penelitian ini digunakan dua kelas untuk penelitian dan keduanya dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan dua perlakuan yang berbeda. Kelas VIII C menggunakan media permainan monopoli dengan jumlah siswa 38 orang dan kelas VIII D menggunakan media permainan ular tangga dengan jumlah siswa 37 orang. Hasil belajar dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji statistik yang dijamin melalui soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal sedangkan motivasi dijamin melalui angket ARCS yang terdiri dari 20 butir pertanyaan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kedua kelas penelitian didapatkan nilai rata-rata postes hasil belajar kelas monopoli adalah 73,29 sedangkan kelas ular tangga 70,81. Setelah dilakukan uji hipotesis pada kedua hasil *posttest* terdapat perbandingan yang signifikan pada siswa yang diajar menggunakan media permainan monopoli dibanding dengan siswa yang diajar menggunakan media permainan ular tangga. Berdasarkan data motivasi yang dijamin melalui angket ARCS dengan empat indikator, didapatkan bahwa rata-rata skor motivasi pada kelas monopoli adalah 3,50 pada kategori baik sedangkan kelas ular tangga 3,38 pada kategori cukup baik. Maka, dapat dikatakan media permainan monopoli lebih dapat meningkatkan motivasi siswa dibanding dengan media permainan ular tangga dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: hasil belajar, motivasi, media permainan monopoli dan media permainan ular tangga.

ABSTRACT

Comparison of the Use of Media Games Monopoly and Snakes and Ladders about Learning Outcomes and Motivation of Junior High School Students

The study entitled "Comparison of the Use of Media Games Monopoly and Snakes and Ladders about Learning Outcomes and Motivation of Junior High School Students" aims to information about the comparison of learning outcomes, motivation and response of junior high school students get learning with media games monopoly and games snakes and ladders on the structure and functions skeleton concept. The method used is quasy experiment with design pretest - posttest, non equivalent multiple group design. This study used two classes for both research and serve as a class experiment with two different treatments. Class VIII C using game media monopoly by the number of students 38 and VIII D using the media game of snakes and ladders with the number of students 37 people. Learning outcomes in this study were analyzed using a statistical test that is captured through multiple choice questions as many as 20 items while the ARCS motivation captured through a questionnaire consisting of 20 items of questions. Based on the results of research conducted on both class research found the average value postes classroom learning outcomes monopoly is 73.29 while the snakes and ladders class 70.81. After testing the hypothesis in the second posttest results are significant comparisons on the students taught using the media monopoly game than students taught using the media game of snakes and ladders. Based on data captured through a questionnaire motivation ARCS with four indicators, it was found that the average score of motivation in the classroom monopoly was 3.50 in both categories while the class of snakes and ladders 3.38 on the category quite well. Thus, it can be said media monopoly game is to increase the motivation of students compared with the snakes and ladders of game media in teaching and learning.

Keywords: learning outcome, motivation, media monopoly games and media snakes and ladders games.