

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *ADVENTURE GAME* DALAM
MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X DPIB SMK NEGERI 2 GARUT**

Nevita Amelia Rahayu
1400473

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan atas hasil pengamatan dilapangan, dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar konstruksi Bangunan, keadaan kelas selama pembelajaran tidak kondusif dan siswa belum dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi berupa tayangan text dalam powerpoint belum bisa menarik minat mereka untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Media Pembelajaran *Adventure Game* diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *Adventure Game* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Adventure Game* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan. Penelitian ini merupakan penelitian *true experimental design* dengan jenis *posttest only control group design*. Populasi yang digunakan adalah kelas X jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Garut. Sampel ditentukan dengan Teknik *purpsosive sampling*, yaitu ditentukan dari nilai rata-rata kelas yang relatif sama. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket motivasi belajar dan dengan soal tes pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan Uji normalitas, Uji homogenitas dan Uji T. Uji T digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hasil penelitian pada uji hipotesis untuk motivasi belajar menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada uji hipotesis untuk hasil belajar menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Adventure Game*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

**THE APPLICATION OF LEARNING MEDIA ADVENTURE GAME TO
INCREASES LEARNING MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES
STUDENT OF CLASS X DPIB SMKN 2 GARUT**

Nevita Amelia Rahayu
1400473

ABSTRACT

This research is based on observations in the field, in the learning process of basic building construction, The class conditions during learning is not conducive and students have not been actively involved in the learning process. Submission of material in the form of text shows in Powerpoint cannot attract their interest to take part in the lesson well. Learning media Adventure Game expected to be able to support the learning process. This study aims to determine the differences in motivation and student learning outcomes between classes that using learning media Adventure Game with those who do not use Adventure Game learning media in basic building construction subjects. This research using true experimental design with the type of posttest only control group design. The population is class X majoring in Modeling Design and Building Information in SMKN 2 Garut. The technique sample using purposive sampling technique, which is determined from the average value of the relatively same class. Data collection in this study using motivation learning question and with multiple choice questions. Data analysis techniques used normality test, homogeneity test and T-test. T-test is used to determine the differences in motivation and learning outcomes between the control class and the experimental class. The results of the study on the hypothesis test for learning motivation showed that there was differences in learning motivation in the experimental class and control class. The average results of student learning motivation in the experimental class is higher than the control class. In hypothesis testing for learning outcomes shows that there are differences in learning outcomes in the experimental class and control class. The average value of student learning outcomes of the experimental class is higher than the control class.

Keywords: Learning Media, Adventure Game, Learning Motivation, Learning Outcomes