

ABSTRAK

PENERAPAN *GAME ROULETTE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI USAHA DAN ENERGI

DI SMA AL-WASHLIYAH 1 MEDAN

Siti Afrah Siregar

Email: sitiafrah0597@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui minat dan hasil belajar fisika pada materi Usaha dan Energi peserta didik kelas X IPA yang tidak menggunakan media *game roulette*. (2) Mengetahui minat dan hasil belajar fisika pada materi Usaha dan Energi peserta didik kelas X IPA yang menggunakan media *game roulette*. (3) Mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar fisika peserta didik kelas X IPA pada materi Usaha dan Energi setelah menggunakan media *game roulette*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X IPA SMA Al-wasliyah Medan Tahun Pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari X IPA 1 dan X IPA 2. Dan sampel yang digunakan adalah seluruh populasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat dan tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik yang sudah divalidasi sebelumnya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 21. Berdasarkan analisis data yang telah dihitung menggunakan SPSS versi 21, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Kelas kontrol yang tidak menggunakan media *game roulette* memiliki nilai rerata angket minat belajar awal dan akhir 75,70 dan 81,70, Sedangkan nilai rerata hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah sebesar 31,30 dan 58,91. (2) kelas eksperimen yang menggunakan *game roulette* terdapat nilai rerata angket minat belajar awal dan akhir peserta didik adalah sebesar 75,20 dan 100,70. Untuk hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik didapatkan bahwa nilai reratanya adalah 32,25 dan 72,00. Dan, (3) Media *game roulette* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan persentase N-Gain sekitar 57 %, peningkatannya termasuk dalam kategori sedang. Media *game roulette* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan persentase N-Gain sekitar 59 % termasuk dalam kategori cukup efektif.

Kata kunci: *Game Roulette, Quasi Experimental Design.*

ABSTRACT

THE APPLICATION OF GAME ROULETTE AS LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENTS INTEREST AND LEARNING OUTCOMES IN WORK AND ENERGY MATERIALS AT SMA AL-WASHLIYAH 1 MEDAN

Siti Afrah Siregar

Email: sitiafrah0597@gmail.com

This research aims to: (1) knowing the interesting and result of learning physics towards Work and Energy material of students X IPA who don't use the media of game roulette. (2) knowing the interest and result of learning physics in Work and Energy material of students X who use the media of game roulette. (3) knowing the growth in physics and the study of physics towards students X IPA in Work and Energy material after used the media of game roulette. Population in this reaserch is all students of X IPA SMA Al-Washliyah 1 Medan 2018/2019 Academic years, who consist by X IPA 1 and X IPA 2. And sample that using is all of population. Method of this research is Quasi Eksperiment Design. The instrument that used in this in this research is questionnaire readability and also test of pretest and posttest of students that has validation before. Data analysis was done using SPSS version 21. Based on the analysis SPSS versi 21, The research showing that (1) control class that does not use game roulette media has a mean value of the initial and final learning interest questionnaire is 75,6957 and 81,6957, while the mean value of pretest and posttest learning outcomes of the control class is 31,3043 and 58,9130. (2) The experimental class that uses the game roulette there is an mean value of the questionnaire interest in early and late learning of students is 75,20 and 100,70. For students pretest and posttest learning outcomes it was found that the mean score were 32,25 and 72,00. And (3) Game roulette media can increase students interest in learning by an N-Gain percentage of about 57 %, this increase is included in the medium category, game roulette media can also improve students learning outcomes by an N-Gain percentage of about 59 % included in the category of quite effective.

Keywords: *Game Roulette, Quasi Experimental Design.*