



This work is licensed under

[a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

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

Siti Afrah Siregar¹, Syahwin², Sheila Fitriana³, Nana Mardiana⁴, Tuti Hardianti⁵

Universitas Islam Sumatera Utara, Medan , Indonesia

sitiafrah0597@gmail.com¹,syahwin63@gmail.com²,Sheila.fitriana01@gmail.com³,mdna.nana1@gmail.com⁴, tuweati@gmail.com⁵

Keywords :

Minat, Hasil Belajar, Game Roulette

ABSTRACT

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.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang paling penting bagi kehidupan manusia, Adapun tujuan utama dalam pendidikan adalah belajar. Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya stimulasi dan respon. Seseorang dianggap telah belajar apabila dapat menunjukkan perubahan perilaku. Slameto (2017 : 2) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menilai kegiatan atau proses yang dicapai oleh peserta didik. Menurut Suprijono (2013 : 7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan dan bukan hanya satu aspek potensi saja. Jadi hasil belajar dinilai dari segala perubahan yang telah dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan aktifitas belajar.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik secara tetap dalam melakukan proses pembelajaran. Slameto (2017 : 180) mengatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Dalam pendidikan ada banyak mata pelajaran yang memang harus dipelajari oleh peserta didik, salah satu mata pelajaran yang sangat penting di selenggarakan adalah fisika. Fisika merupakan salah satu cabang dari Ilmu Pengetahuan Alam yang mempelajari tentang gejala alam dan semua interaksi yang menyertai fenomena tersebut. Tetapi kenyataannya, fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang ingin dihindari dan kurang diminati oleh peserta didik, mereka menganggap bahwa pelajaran fisika adalah salah satu pelajaran yang paling membosankan dan tidak menyenangkan.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru bidang studi pendidikan fisika di SMA Al-Washliyah 1 Medan, minat peserta didik untuk belajar fisika masih rendah, hal ini dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar peserta didik pun masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu dengan rata-rata 65 sedangkan nilai KKM yang diterapkan disekolah SMA Al-Washliyah 1 Medan untuk pelajaran fisika adalah 75. Hal ini terjadi akibat beberapa faktor, antara lain: pembelajaran masih menggunakan metode ceramah atau konvensional sehingga peserta didik kurang meminati pelajaran fisika, faktor yang kedua berasal dari peserta didik itu sendiri, dimana peserta didik tidak peduli dan tidak mau mencari tahu tentang fisika sehingga pada saat guru menjelaskan peserta didik tidak mendengarkan dengan baik apa yang disampaikan oleh guru. Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa peserta didik kelas X IPA SMA Al-washliyah 1 Medan mengatakan bahwa peajaran fisika tidak menarik, mereka merasa bosan terhadap pembelajaran fisika. Jadi, kebosanan ini lah yang membuat peserta didik melakukan aktifitas lain selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai, dan hasil belajar peserta didik menjadi kurang maksimal.

Dengan demikian, dibutuhkan metode yang dapat membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu kunci keberhasilan dalam belajar fisika itu sendiri adalah dengan menyenangi fisika tersebut. Menurut Winda Rarasakti (2017 : 82) dalam salah satu kesimpulannya hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media *game roulette* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas X MIPA yang dilakukan di SMA N 1 Prambanan Klaten dengan kategori sedang dengan kedua nilai *normalized gain* berada pada rentang 0,3-0,7 dan media *game roulette* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA dengan kategori sedang dengan kedua nilai *normalized gain* berada pada rentang 0,3-0,7. Menurut Andang Ismail (2006: 119), *education games* yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat digunakan sebagai alat atau media yang bersifat mendidik. Pembelajaran yang menyenangkan sambil bermain menjadikan peserta didik

aktif belajar. Media pembelajaran berbasis *educational games* melibatkan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya satu arah saja. Dengan adanya media pembelajaran ini akan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mereka akan mengikuti dan mendengarkan pembelajaran sampai akhir, hal inilah yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti berminat untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *educational games* dengan *games-roulette*. Pemilihan media *game roulette* ini, karena peserta didik terbiasa melakukan permainan secara individu maupun kelompok. Pemilihan media *game roulette* dikarenakan *game roulette* mudah untuk diterapkan. Media *game roulette* juga dapat dengan mudah dan menarik untuk dimainkan oleh peserta didik. Media *game roulette* ini juga menggunakan sistem permainan berhadiah, sehingga sangat memungkinkan peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Adapun materi pelajaran yang sesuai menggunakan *game roulette* ini adalah usaha dan energi. Karena pada dasarnya usaha dan energi tidak terlepas dari aktivitas dan kegiatan kita dalam kehidupan sehari-hari, namun sering kali terabaikan bahkan tidak diperhatikan. Sehingga perlu sekali untuk mengajak peserta didik lebih memahami peristiwa fisika yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan penelitian tentang “ Penerapan *Game Roulette* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Usaha dan Energi”.

METODE

Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2012 : 79) yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kotrol sebagai pembanding. Serta metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*. Penelitian *Quasi Experimental Design* membagi objek menjadi dua kelompok, kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Game Roulette*, dan kelompok kedua yaitu kelompok kontrol yang diberi perlakuan berbeda sebagai pembanding dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X IPA SMA Al-wasliyah Medan Tahun Pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari X IPA 1, X IPA 2. Data populasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 1. Data Siswa Kelas X SMA Al-Wasliyah Medan

No.	Kelas	Jumlah
1.	X IPA 1	25
2.	X IPA 2	23
	Jumlah	48

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *Probability Sampling* yaitu mengambil sample secara random atau acak. Dengan cara pengambilan sampel ini, seluruh populasi dapat diasumsikan memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sample penelitian. Jenis pengambilan sampel pada metode ini adalah *Simple Random Sampling* (Pengambilan Sample Acak Sederhana). Teknik penarikan sampel menggunakan cara ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian.

penelitian ini merupakan penelitian *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) karena menggunakan satu variabel independen yaitu penerapan *game roulette* dan dua variabel dependen yaitu minat dan hasil belajar. Instrumen Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah: (1). Wawancara, (2). Angket, (3). Tes hasil belajar

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

- a. Analisis Minat Peserta Didik

Data ini merupakan data kuantitatif yang diubah menjadi data kualitatif dengan ketetapan skala likert, sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Riduwan, 2009: 88)

Analisis minat diolah dengan menggunakan bantuan SPSS versi 21. Hasil presentase kriteria minat belajar peserta didik kemudian didiskualifikasi berdasarkan interfal persentase keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Persentase Minat Belajar

Presentase skor minat (%)	Kriteia
76 – 100	Tinggi
56 – 76	Sedang
0 – 56	Rendah

(Arikunto dalam Sriani, 2013 : 28)

b. Uji Gain

Uji gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Rumus n-Gain menurut Melzer sebagai berikut:

$$n - Gain(g) = \frac{\text{nilai posttes} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal ideal} - \text{nilai pretest}}$$

pembagian kategori perolehan N-Gain dalam bentuk persen (%) mengacu pada tabel dibawah ini .

Tabel 4. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(Hake, R.R, 1999)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari Analisis Data Penelitian yang dilakukan pada kelas X IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan X IPA 2 diperoleh bahwa:

a. Deskripsi Minat Belajar Peserta Didik

Tabel 5. Minat Awal kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Mean	N	Std. Deviation	Min	Max	Variance	Sum
Kelas Eksperimen	75.2000	20	5.73631	64.00	83.00	32.905	1504.00
Kelas Kontrol	75.6957	23	4.39457	67.00	83.00	19.312	1741.00
Total	75.4651	43	5.00642	64.00	83.00	25.064	3245.00

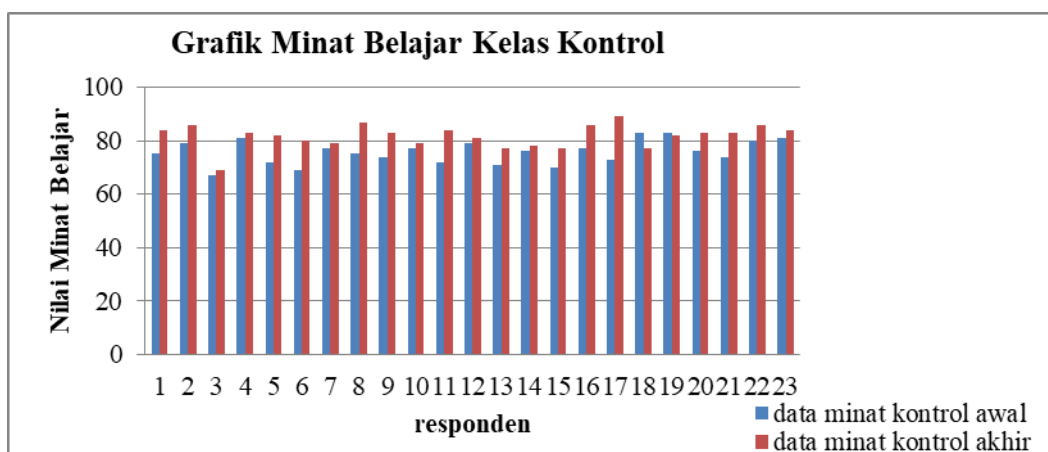
Berdasarkan tabel data *report* minat belajar awal peserta didik yang diolah menggunakan SPSS versi 21 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat bahwa rata - rata minat belajar dikelas eksperimen adalah 75,20 dengan jumlah responden 20 peserta didik. Sedangkan, pada kelas kotrol rata – rata minat belajar peserta didik yaitu 75,6957 atau sekitar 75,70 dengan jumlah responden yang berbeda yaitu 23 peserta didik.

Tabel 6. Minat Akhir Akhir kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

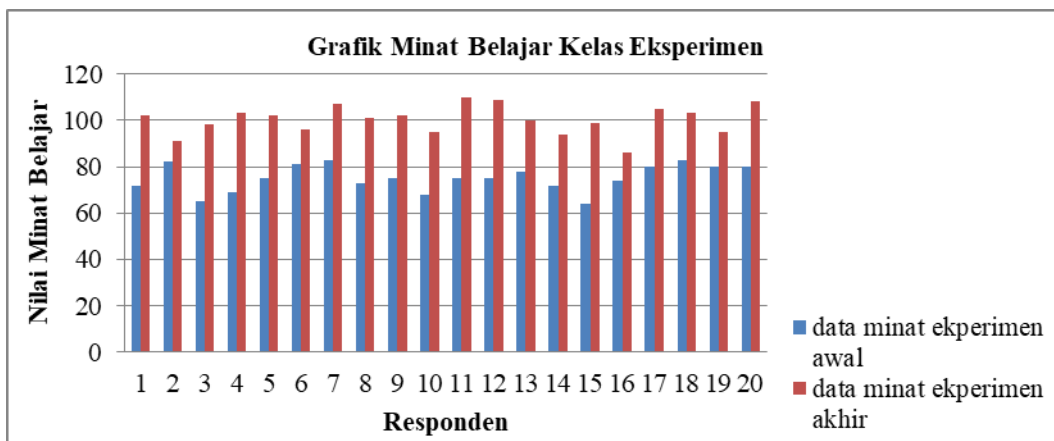
Kelas	Mean	N	Std. Deviation	Min	Max	Variance	Sum
Kelas Eksperimen	100.7000	20	5.56398	91.00	110.00	30.958	2014.00
Kelas Kontrol	81.6957	23	4.36343	69.00	89.00	19.040	1879.00
Total	90.5349	43	10.76889	69.00	110.00	115.969	3893.00

Berdasarkan tabel data *report* minat belajar akhir peserta didik yang dilaksanakan setelah melakukan pembelajaran dikelas eksperimen menggunakan media *game roulette* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional, dapat dilihat bahwa rata - rata minat belajar dikelas eksperimen adalah 100,70 dengan jumlah responden 20 peserta didik. Sedangkan, pada kelas kotrol rata – rata minat belajar peserta didik yaitu 81,6957 atau sekitar 81,70 dengan jumlah responden yang berbeda yaitu 23 peserta didik.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dari grafik perbandingan minat belajar awal dan akhir peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebagai berikut.



Gambar 1. Perbandingan Minat Belajar Kelas Kontrol



Gambar 2. Peningkatan Minat Belajar Kelas Ekperimen

Pada Gambar 1 dan Gambar 2 merupakan hasil analisis minat belajar kelas kontrol dan eksperimen yang dilakukan sebanyak dua kali pengisian angket yaitu pada awal sebelum pembelajaran dan akhir setelah pembelajaran berlangsung. Dari grafik tersebut menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar dikelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *game roulette* lebih signifikan dari pada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional saat pembelajaran berlangsung.

b. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 7. Hasil *Pretest* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Mean	N	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Variance
kelas A	32.2500	20	8.18776	25.00	45.00	67.039
kelas B	31.3043	23	5.88090	20.00	45.00	34.585
Total	31.7442	43	6.97647	20.00	45.00	48.671

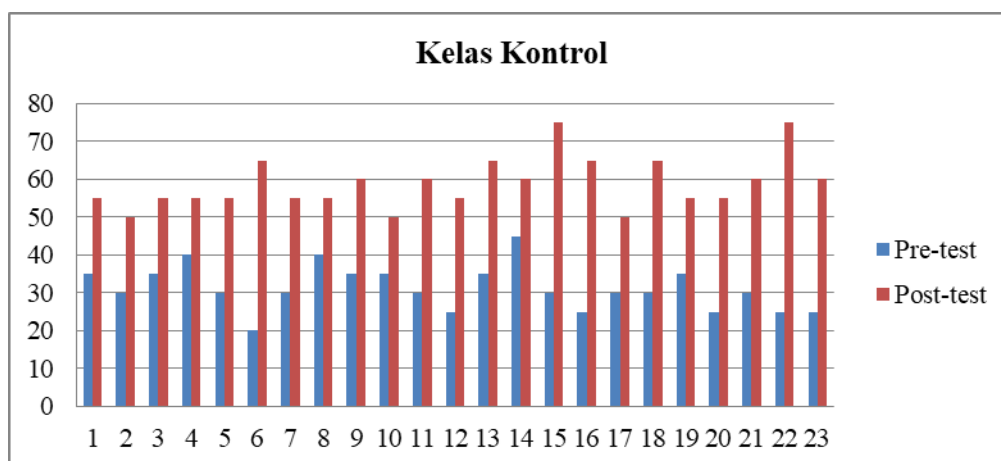
Dari data hasil pengolahan dengan *Software* SPSS yang tertera pada Tabel dengan keterangan kelas A adalah kelas eksperimen dan kelas B adalah kelas kontrol. Menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 32,25 dan kelas kontrol sebesar 31,30. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan *Pretest* dikelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda.

Tabel 8. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

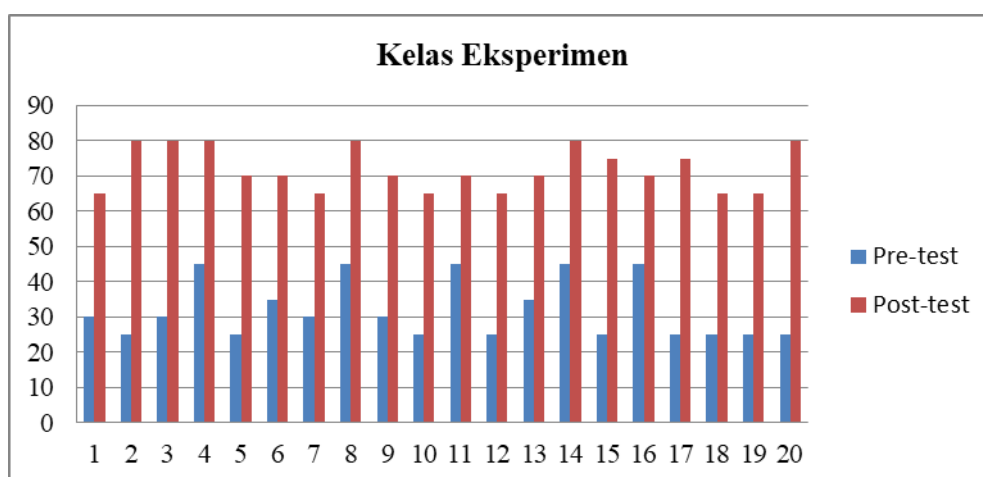
Kelas	Mean	N	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Variance
kelas A	72.0000	20	6.15587	65.00	80.00	37.895
Kelas B	58.9130	23	6.90134	50.00	75.00	47.628
Total	65.0000	43	9.25820	50.00	80.00	85.714

Dari data hasil pengolahan dengan *Software* SPSS yang tertera pada Tabel. Nilai rata-rata *posttes* kelas eksperimen adalah sebesar 72,00 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah sebesar 58,91. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk lebih jelasnya lagi dapat dilihat data hasil perbandingan *Pretest* dan *posttest* setiap peserta didik dikelas kontrol dan kelas eksperimen pada grafik dibawah ini, sebagai berikut.



Gambar 3. Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol



Gambar 4. Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Pada Gambar 3 dan Gambar 4 menunjukkan hasil peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat dilihat bahwa peningkatan nilai hasil belajar kelas eksperimen lebih signifikan dari pada kelas kontrol.

c. Uji N-Gain

Penghitungan N-Gain menggunakan SPSS Versi 21.berikut merupakan *output* uji N-Gain:

Tabel 9. N-Gain Minat Belajar Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol
Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error
NGain_Persen	Eksperimen	Mean	56.7225
		95% Confidence Interval for Mean	2.78195
		Lower Bound	50.8998
		Upper Bound	62.5452
		5% Trimmed Mean	57.3882
		Median	57.2872
		Variance	154.785
		Std. Deviation	12.44126
		Minimum	23.68
		Maximum	77.78
		Range	54.09
		Interquartile Range	12.96
		Skewness	-.732
			.512

	Kurtosis	1.569	.992
	Mean	12.9913	2.30541
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8.2102
		Upper Bound	17.7724
	5% Trimmed Mean	13.4000	
	Median	15.0000	
	Variance	122.243	
Kontrol	Std. Deviation	11.05635	
	Minimum	-16.22	
	Maximum	34.04	
	Range	50.26	
	Interquartile Range	16.18	
	Skewness	-.599	.481
	Kurtosis	.905	.935

Berdasarkan data *outpun* N-Gain Minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS versi 21, dapat dilihat bahwa nilai rata – rata kelas ekperimen adalah sebesar 56.7225 atau sekitar 57 %, peningkatannya termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan kriteria persentase minat belajar peserta didik yang ada pada Tabel 7. Bahwa 0 - 56 % dikategorikan rendah, 56 – 76 % dikategorikan sedang dan 76 – 100 % dikategorikan tinggi. Sedangkan nilai rata – rata dikelas kontrol adalah sebesar 12.9913 atau sekitar 13 % . jadi, dilihat dari persentase minat belajar pada kelas kontrol bahwa peningkatan minat peserta didik masih dikategorikan rendah.

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Descriptives		Statistic	Std. Error
Kelas					
Ekperimen	Mean			58.5708	1.95925
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		54.4700	
		Upper Bound		62.6715	
	5% Trimmed Mean			58.4793	
	Median			55.4945	
	Variance			76.773	
	Std. Deviation			8.76204	
	Minimum			45.45	
	Maximum			73.33	
	Range			27.88	
	Interquartile Range			12.58	
	Skewness			.300	.512
	Kurtosis			-1.004	.992
	Kontrol	Mean			39.5113
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound		34.1432	
		Upper Bound		44.8794	
5% Trimmed Mean				38.9191	
Median				38.4615	
Variance				154.101	
Std. Deviation				12.41373	
Minimum				23.08	
Maximum				66.67	
Range				43.59	
Interquartile Range				18.10	
Skewness				.711	.481
Kurtosis				-.229	.935

Berdasarkan hasil *output* perhitungan uji N-Gain menggunakan SPSS 21, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata N-Gain di kelas Eksperimen adalah sebesar 58,5708 atau sekitar 59 % termasuk dalam kategori cukup efektif. Karena, berdasarkan Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain menurut Hake, R.R, 1999 apabila persentase < 40 % ditafsirkan tidak efektif, 40 – 55 % ditafsirkan kurang efektif, 50 - 75 % ditafsirkan cukup efektif dan > 76 ditafsirkan efektif. Dimana, nilai minimum kelas eksperimen adalah sebesar 45,45, sedangkan nilai maksimum yang terdapat pada kelas eksperimen adalah 73,33. Dan pada kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilai rata-rata N-Gain sebesar 39,5113 atau sekitar 40 % termasuk dalam kategori kurang efektif, dengan nilai minimum adalah sebesar 23,08 dan nilai maksimum adalah sebesar 66,67.

Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini meliputi peningkatan minat belajar peserta didik, dan hasil belajar peserta didik:

1. Peningkatan Minat Belajar Fisika Peserta Didik

Berdasarkan langkah analisis data yang telah dilakukan terhadap hasil penelitian, maka dapat diperoleh gambaran secara jelas dari permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor utama dalam mencapai keberhasilan suatu pembelajaran. Merujuk pada pengertian minat belajar menurut Purwanto (2010: 66) mengatakan bahwa minat merupakan landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik yaitu dorongan seseorang untuk berbuat. Maka dari itu, perlu sekali untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar.

Seperti yang dilakukan pada penelitian ini, penggunaan *game roulette* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan uji analisis yang telah dilakukan terhadap dua kelas tersebut. Dari data analisis menggunakan SPSS versi 21 seperti data tabel 9 didapatkan nilai peningkatan minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut berdasarkan nilai angket minat awal dan akhir berupa pernyataan kualitatif yang dikonversikan kedalam data kuantitatif dengan ketentuan skala Likert. Angket minat ini sendiri sudah divalidasi sebelumnya oleh dosen ahli, hal ini dilakukan agar setiap butir pertanyaan dapat sesuai dengan kriteria pernyataan untuk mengetahui minat belajar peserta didik.

2. Peningkatan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik

Selain untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, penelitian ini juga digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Tes hasil belajar ini dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Jumlah butir soal yang digunakan adalah sebanyak 20 soal dan merupakan soal pilihan berganda. Soal – soal yang digunakan juga sudah divalidasi sebelumnya oleh guru mata pelajaran fisika yang bersangkutan, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah soal – soal tersebut sudah sesuai dengan indikator – indikator yang ingin dicapai.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan mengenai penggunaan *game roulette* sebagai media pembelajaran juga sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Winda Rarasakti (2017 : 82) bahwa media *game roulette* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas X MIPA di SMA N 1 Prambanan Klaten dengan kategori sedang dengan kedua nilai *normalized gain* berada pada rentang 0.3 – 0.7.

Maka dapat disimpulkan bahwa media *game roulette* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi usaha dan energi dengan peningkatan N-Gain hasil belajar peserta didik dengan kategori sedang atau cukup efektif yaitu sebesar 58,5708 atau sekitar 59 %.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis data angket minat dan hasil belajar peserta didik dikelas kontrol yang tidak menggunakan media *game roulette*, tidak terdapat peningkatan yang signifikan dari kedua unsur yang di analisis pada kelas tersebut. Berdasarkan analisis data angket minat dan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan *game roulette*, terdapat peningkatan nilai yang signifikan pada peserta didik. Berdasarkan hasil data analisis angket minat belajar dan hasil belajar peserta didik menggunakan SPSS versi 21 terdapat peningkatan yang signifikan antara keduanya, dimana nilai rerata N-Gain minat belajar kelas kontrol adalah 13 % yang termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rerata N-Gain minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen adalah sebesar 57 % peningkatannya termasuk dalam kategori sedang. Serta untuk nilai rerata N-Gain hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol adalah sebesar sekitar 40 % termasuk dalam kategori kurang efektif, sedangkan nilai rerata N-Gain hasil belajar kelas eksperimen adalah sebesar 59 % termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini membuktikan bahwa media *game roulette* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Jadi, terdapat korelasi positif antara minat dan hasil belajar peserta didik, jika minat belajar meningkat maka hasil belajar peserta didik juga ikut meningkat. Berdasarkan perumusan hipotesa yang telah dijelaskan sebelumnya, terjadi peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik setelah diberikan media pembelajaran *game roulette* sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

SARAN

1. Sebelum penggunaan media *game roulette* ada baiknya guru menjelaskan pembelajaran sampai benar – benar dipahami peserta didik agar tidak terjadi kendala saat penggunaan media *game roulette*.
2. Guru diharapkan untuk lebih memperhatikan masing – masing anggota kelompok yang akan menjawab soal, supaya semua anggota kelompok bekerja sama dan tidak ada yang berdiam diri atau melakukan kegiatan lain.
3. Guru diharapkan membagi anggota kelompok dengan merata baik dalam segi kemampuan berpikir dan kecepatan dalam menangkap dan memahami pembelajaran, supaya seluruh kelompok dapat aktif saat diskusi kelompok.
4. Media pembelajaran *game roulette* dapat diterapkan oleh guru untuk materi lain yang dianggap sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Hake, Richard R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. Diakses dari www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf. pada tanggal 4 Mei 2019 jam 10.15 WIB.
- Ismail, Andang. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Purwanto. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Raras Sakti, Winda. (2017). *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Game Roulette Fisika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA N 1 Prambanan Klaten*. Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Riduwan. (2009). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2017). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sriani. (2013). *Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung Menggunakan Media Gambar. T.P 2012/2013. Skripsi PGSD*. Lampung: Universitas Lampung.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.