

ABSTRAK

Margaretha Bertie Riyani. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Estafet sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XA SMA Budyta Wacana Yogyakarta pada Materi Protista. Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas XA SMA Budyta Wacana Yogyakarta pada materi Protista dengan metode permainan estafet. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas XA semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 di SMA Budyta Wacana Yogyakarta. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Motivasi siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan metode permainan estafet adalah sebanyak 80% siswa memiliki motivasi yang tinggi, dan 20% siswa memiliki motivasi yang cukup. Persentase pencapaian KKM aspek kognitif siswa pada post test siklus I adalah 25%, dan meningkat pada siklus II menjadi 35%. Nilai rata-rata kelas siklus I sebesar 52,5 menurun pada siklus II menjadi 50.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran permainan estafet dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas XA SMA Budyta Wacana Yogyakarta pada materi Protista. Namun, keberhasilan penelitian ini tidak berbanding lurus dengan hasil aspek kognitif.

Kata kunci: permainan Estafet, motivasi, hasil belajar, Protista

ABSTRACT

Margaretha Bertie Riyani. 2014. Application of Relay Games Cooperative Learning Model as Effort to Increase Motivation and Student's Biology Study Result of XA Class of Budya Wacana Yogyakarta Senior High School on Protists Subject. Thesis. Biology Education Study Program, Department of Mathematics and Science Education. Sanata Dharma University, Yogyakarta.

This research was aimed to increase motivation and student's biology study results of XA class of Budya Wacana Yogyakarta Senior High School on Protists subject by applying relay games method. The subjects of this research were 20 students of XA class in first semester of the year 2013/2014 at Budya Wacana Yogyakarta Senior High School. This classroom action research was conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages; there are planning, acting, observation, and reflection.

Student motivation after learning with the relay games method is as much as 80% of students have high motivation, and 20% of students have enough motivation. Percentage study result of student's cognitive aspect on first cycle was 25%, and increase on second cycle became 35%. The average score of the class on first cycle was 52,5 and decline on second cycle became 50.

Based on this result, it can be concluded that application of relay games learning method can increase motivation and biology study result of XA class of Budya Wacana Yogyakarta Senior High School on Protists subject. But, in the case of cognitive aspect it wasn't increase.

Keywords: relay games, motivation, study result, Protists