

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EDUKASI PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII A SMP TAMAN DEWASA IBU PAWIYATAN PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA

Lusiana Ayu Damar Sari

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru IPA SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan didapatkan keterangan bahwa sebagian besar siswa mempunyai motivasi belajar yang rendah. Sedangkan dari hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran Biologi tahun ajaran 2012/2013, skor rata-rata kelas siswa yaitu 61 dengan persentase KKM sebesar 39%. Oleh karena itu dilakukan usaha untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui media edukasi permainan ular tangga.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media edukasi permainan ular tangga terhadap motivasi dan hasil belajar pada materi sistem peredaran darah manusia. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta tahun ajaran 2013/2014, yang berjumlah 25 siswa. Model penelitian yang digunakan yaitu Kemmis dan M.C. Taggart diawali dengan rencana tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen pembelajaran yang digunakan terdiri dari silabus dan RPP, serta instrumen pengumpulan data yaitu tes, lembar observasi, dan kuesioner motivasi belajar siswa.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa ranah afektif mengalami peningkatan yaitu 44% siswa dengan kategori tinggi pada siklus I dan pada siklus II 100% siswa dengan kategori tinggi. Hasil belajar ranah kognitif juga mengalami peningkatan pada skor rata-rata kelas. Skor rata-rata kelas meningkat dari 73 menjadi 76 sedangkan pada ketuntasan klasikal tetap pada persentase 64%. Pada ketuntasan klasikal, hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan. Hasil kuesioner telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 84% siswa termotivasi dengan kategori tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan pada materi "Sistem Peredaran Darah Manusia".

Kata kunci : Hasil belajar, motivasi, media permainan ular tangga, materi Sistem Peredaran Darah Manusia

ABSTRACT

THE EFFECT OF SNAKES AND LADDERS BOARD GAME AS EDUCATIONAL MEDIA TOWARD VIII A STUDENTS'S MOTIVATION AND SCORES ON MATERIALS OF HUMAN'S BLOOD CIRCULATION SYSTEM AT TAMAN DEWASA IBU PAWIYATAN YOGYAKARTA JUNIOR HIGH SCHOOL

Lusiana Ayu Damar Sari

Based on the results of interviews with science teacher Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Junior High School, obtained information that most students have low motivation to learn. While the results of eighth grade students learning science subjects Biology 2012/2013 school year, the average score of class is 61, with percentage of KKM is 39% . Therefore, an attempt is made to increase the motivation and student learning outcomes through educational media snakes and ladders game.

The purpose of this study is to know the effect of using a snakes ad leadders as educational media toward students' motivation and scores on a material of human's blood circulation system. The subject of this study were VIII A's students at Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta Junior High School in academic years 2013/2014. The number of the students are 25. The design used is Kemmis and M.C. Taggart's design started by planning, acting, observation and reflection. The instruments of this study are consist of syllabus, lesson plan and data collection in the form of test, observation sheets, and student motivation questionnaire.

The result obtained from this study is the affective domain of student learning outcomes have increased where the 44% of students with high category in the first cycle and the second cycle of 100% of students have high category. The results of research on the cognitive domain also increased the average score of the class. Class average scores increased from 73 to 76 while the classical completeness is stable at 64 percent. In the classical completeness, this result has not reached the expected target. The results of questionnaire to measure student motivation has achieved success indicator 84% of the students are motivated and get into the high category.

Based on the results of this study concluded that by using the game of snakes and ladders media can increase motivation and learning outcomes of students at VIII A Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Junior High School on material of "Human's Blood Circulation System".

Key words: students' test scores, motivation, snakes and ladders media, materials of human's blood circulation system.