

ABSTRAK
PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATERI
PLANTAE KELAS X MIPA 2 SMA PANGUDI LUHUR ST. LOUIS SEDAYU BANTUL
YOGYAKARTA TAHUN AJAR 2017/2018

Valentina Dina Yuni Nirmala

Universitas Sanata Dharma

2018

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X MIPA 2 SMA Pangudi Luhur St. Louis Sedayu Bantul terhadap pembelajaran Biologi, hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X MIPA 2 SMA Pangudi Luhur St. Louis Sedayu Bantul tahun ajar 2017/2018 pada materi Plantae khususnya pada Bryophyta dan Pteridophyta.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran koperatif dengan menerapkan permainan edukatif ular tangga. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Dengan menggunakan instrument pembelajaran dan instrument pengumpulan data, data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan data bahwa motivasi belajar siswa yang tergolong kategori minimal baik pada siklus I (sebelum tindakan) 61,29% meningkat menjadi 87,1% di siklus II. Hasil belajar siswa mengalami penurunan persentase dari skor rata-rata yang diperoleh dari siklus I 73,55 dengan persentase ketuntasan 70,97% kemudian skor rata-rata turun menjadi 61,23 dengan persentase ketuntasan 51,6% pada siklus II. Hasil belajar ranah afektif siswa untuk kategori tinggi mencapai 83,3% pada siklus I dan meningkat menjadi 100% pada siklus II

Kesimpulan yang diperoleh adalah penerapan permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah afektif siswa tapi belum mampu meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas X MIPA 2 SMA Pangudi Luhur St. Louis Sedayu Bantul tahun ajar 2017/2018 pada materi Plantae yang terbatas pada Bryophyta dan Pteridophyta.

Kata Kunci :

Permainan edukatif ular tangga, motivasi belajar, hasil belajar, Plantae, Bryophyta, Pteridophyta.

ABSTRACT

***THE USE OF SNAKES AND LADDERS AS EDUCATIVE GAMES TO IMPROVE
MOTIVATION AND STUDY RESULT IN PLANTE MATERIALS OF X MIPA 2
STUDENTS IN SMA PANGUDI LUHUR ST. LOUIS SEDAYU BANTUL ACADEMIC
YEAR 2017/2018***

Valentina Dina Yuni Nirmala

Universitas Sanata Dharma

2018

The background study of this research were motivation problem and study result of ten grade science two of Pangudi Luhur St. Louis Senior High School Sedayu Bantul at subject Bologi, that is happen because the learning method which is monotonous and learning media less varied. This research was held to improve motivation and study result of ten grade science two of Pangudi Luhur St. Louis Senior High School Sedayu Bantul academic year 2017/2018 in plante materials.

This research used cooperative learning model with implementation snakes and ladders educative game. By using instrument learning and instrument data collection, the data obtained has analyzed in qualitative descriptive.

The result of the research shows that the students' learning motivation which belongs to the minimum category both in cycle I (before action) 61,29% increase to 87,1% in cycle II. Study results students has experienced a fall in the percentage of the average score obtained from the cycle I 73,55 with the ketuntasan 70,97 % then the average score fell to 61,23 with the ketuntasan 51.6 % in cycle II . Affective learning result in the category of high to 83,3 % in cycle I and increased to 100 % in cycle II

The conclusion of the research that snakes and ladders educative game can improve motivation and affective learning result but has not been able to improve students cognitive learning result of ten grade science two of Pangudi Luhur St. Louis Senior High School Sedayu Bantul academic year 2017/2018 in plante materials which is limited to Bryophyta and Pteridophyta.

Keywords : *Snakes and ladders educative game, Learning motivation, Study result, Plantae, Bryophyta, and Pteridophyta*