

**ABSTRAK**

**PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI  
AVERTEBRATA KELAS X SMA TIGA MARET YOGYAKARTA**

Helena Tri Saktiningsih  
Pendidikan Biologi  
Universitas Sanata Dharma

Penelitian ini dilakukan di SMA Tiga Maret Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi, motivasi dan hasil belajar siswa kelas XA SMA Tiga Maret Yogyakarta pada materi Avertebrata rendah dengan dibuktikan hasil belajar siswa aspek kognitif hanya 30% yang mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XA SMA Tiga Maret Yogyakarta dengan menerapkan permainan edukatif ular tangga pada materi Avertebrata.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XA SMA Tiga Maret Yogyakarta yang terdiri dari 21 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu secara tes dan non tes. Tes terdiri dari postest sedangkan non tes terdiri dari kuisisioner motivasi siswa dan observasi. Analisis data dilakukan dengan analisis kuantitatif yaitu dengan perhitungan data yang telah diperoleh dan kualitatif yaitu dengan mendiskripsikan hasil perhitungan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata nilai 72,61 dengan ketuntasan 52,38% menjadi 77,14 dengan ketuntasan 76,19%. Motivasi belajar siswa yang semula 69,52% meningkat menjadi 77,57% yang masuk dalam kategori baik.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penerapan permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XA SMA Tiga Maret Yogyakarta pada materi Avertebrata.

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Permainan Ular Tangga, Materi Avertebrata

**ABSTRACT**

**THE IMPLEMENTATION OF EDUCATIONAL GAME SNAKES AND LADDERS IN INCREASING MOTIVATION AND LEARNING RESULT IN INVERTEBRATE MATERIAL ON THE X GRADE STUDENTS OF SMA TIGA MARET YOGYAKARTA**

Helena Tri Saktiningsih  
Biology Education  
Sanata Dharma University

This research was conducted in *SMA Tiga Maret Yogyakarta*. Based on interviews with teachers of biology, motivation and learning outcomes of XA student of *SMA Tiga Maret Yogyakarta* at low Invertebrates materials with proven results of student learning cognitive aspects of only 30%, which reached KKM. The aim of this study was to increase the motivation and learning result of XA students of *SMA Tiga Maret Yogyakarta* by implementing the educational game snakes and ladders in the invertebrate material.

The study in this class was done in two cycles; every cycle consisted of two meetings. In every cycle of this study there were designing phase, implementation of action, observation, evaluation and reflection. The subject of this study consisted of 21 students. The data gathering technique was using test and non-test. The test consisted of posttest meanwhile the non-test consisted of motivation questionnaire and observation. Data analysis was performed with quantitative analysis, namely the calculation of the data that has been obtained and the qualitative is to describe the results of the calculation.

The result of the study showed that the mean of students' learning result increased from mean 72, 61 with 52, 38% completeness became 77, 14 with 76, 19% completeness. The students' motivation which was 69, 52% then increased to 77, 57% which included in good category.

The conclusion of the study was the implementation of education game snake and ladder could increase the motivation and learning result of the students from XA grade in *SMATiga Maret Yogyakarta*.

**Keywords:** Learning motivation, learning result, snake and ladder game, invertebrate material.