

ABSTRAK

Tri Saputra Alexander, 2012. Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Filum Chordata Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-F SMA N 11 Yogyakarta. Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta .

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan aktivitas siswa dalam mempelajari Biologi dengan menggunakan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Biologi materi Filum Chordata.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data Kuantitatif. Penelitian dilaksanakan pada bulan April – Mei 2012 dengan subjek penelitian terdiri dari 29 siswa kelas X-F SMA N 11 Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dengan 2 kali pertemuan pada siklus I dan 1 kali pertemuan pada siklus II. Data hasil belajar kognitif siswa diperoleh dari hasil pre-test pada awal penelitian dan hasil post-test masing-masing siklus. Data aktivitas siswa diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, kuisioner digunakan untuk melihat respon dan tanggapan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) dengan menggunakan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Biologi materi Filum Chordata, siswa mengalami peningkatan hasil belajar ranah kognitif yang terlihat dari peningkatan rata-rata siswa dari 71,92 menjadi 80,56 pada akhir siklus I dan menjadi 93,78 pada akhir siklus II. Jumlah siswa yang tuntas KKM meningkat dari 51% pada awal penelitian, menjadi 72 % pada akhir siklus I dan menjadi 96,5 % pada akhir siklus II. (2) Hasil belajar ranah kognitif siswa mengalami peningkatan yang signifikan yang ditunjukkan oleh hasil analisa data pretest, posttest siklus I dan posttest siklus II dengan menggunakan uji T. (3)Aktivitas klasikal siswa selama pembelajaran meningkat. Hal tersebut dapat terlihat dari prosentase keaktifan klasikal siswa pada pertemuan I sebesar 86,2%, kemudian meningkat 10,3% setelah pelaksanaan pertemuan II sebesar 96,5%, dan setelah pelaksanaan pertemuan III meningkat lagi 3,5%. (4)Respon dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari perubahan kriteria baik sebelum pelaksanaan siklus I menjadi kriteria baik sekali pada setelah pelaksanaan siklus I. Setelah pelaksanaan siklus II, respon dan tanggapan siswa juga memiliki kriteria baik sekali. Hal ini menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga mendapat respon yang positif yang ditunjukkan dari peningkatan respon dan tanggapan siswa.

Kata kunci : Media permainan ular tangga, Hasil Belajar Siswa, Aktivitas belajar

ABSTRACT

Tri Saputra Alexander, 2012. Benefit Of Snake and Ladder Games in Biologi To Filum Chordate Materials For Improved Activities And Learning Outcomes in Student X-F Class Of SMA N 11 Yogyakarta. Thesis. Biology Education Studies Program, Department Of Mathematic And Science Education, Sanata Dharma University, Yogyakarta.

This research to Improved cognitive learning outcomes and student activities in studying with snake and ladder game the materials Of Filum Chordate.

This was descriptive research with using class action research method (PTK). The outcomes of this result was calculate with quantitative data analysis. This Research start from April until Mei 2012 with subject reaserch 29 student Class of X-F SMA N 11 Yogyakarta year 2011-2012. This Research consisted of two cycles, with 2 meetings on the first cycle and 1 meeting on the second cycle. Cognitive outcome data, has found from Pre Test given at the beginning and post-test results of each cycle. Data of activities student, has found from outcomes observation during learning activities. Besides that, used questionnaires activities student has see respond and reaction of student in learning activities.

This research showed (1) With snake and ladder game in Biologi Materials of Filum Chordate, students can improved outcomes learning in cognitive that was showed in average Improved of student from 71,92 to 80,56 in the last of the first cycles and 93,78 in the last of second cycles. (2) The cognitive outcomes student, significantly improved that was showed in analyze data Pre Test, cycles of Post Test I and cycles of Post Test II using T-Test. (3) Classical Activities Student during learning was improved. The Result showed from classical student being active from meeting I 86,2 %, and then improved 10,3 % after meeting II 96,5 %, and then improved again after meeting III 3,5 %. (4) Respond student of learning activities improved. The data showed from good criteria from cyclus I become Very Good criteria after cyclus I. After cyclus II, respond of subject has Very Good Criteria too. This research has found that learning with snake and ladder games has a positive respond that showed from improved student respond.

Keyword : Snake and Ladder Game, Student Outcomes Learning, Learning Activies