

## ABSTRAK

### **PENGGUNAAN MEDIA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII A SMP NEGERI 2 MLATI SLEMAN PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA**

Endah Rosela

Pendidikan Biologi

Universitas Sanata Dharma

Penelitian dengan menerapkan media edukasi permainan ular tangga dilakukan di SMP Negeri 2 Mlati untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan atas wawancara dengan guru biologi, bahwa motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII A materi sistem peredaran darah manusia memiliki persentase ketuntasan rendah, pada aspek kognitif yaitu sebesar 70% siswa yang tidak mencapai KKM.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus dalam penelitian terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Mlati yang terdiri dari 24 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu secara tes dan non test. Analisis data dilakukan dengan kuantitatif yaitu perhitungan data yang telah diperoleh dan data kualitatif dengan mendeskripsikan hasil.

Hasil dari penelitian menunjukkan data bahwa motivasi belajar siswa yang tergolong kategori minimal baik pada siklus I 87,5% meningkat menjadi 100% di siklus II. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan persentase dari skor rata-rata yang diperoleh pada siklus I 68,12% dengan persentase ketuntasan 62,5% kemudian skor rata-rata naik menjadi 88,95% dengan ketuntasan 100% pada siklus II. Hasil observasi pada siklus I dan II diperoleh hasil yaitu 100% siswa yang tergolong dalam kategori minimal baik.

Kesimpulan penelitian ini yaitu dengan menerapkan permainan edukasi ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Mlati pada materi sistem peredaran darah manusia.

**Kata kunci** : motivasi belajar, hasil belajar, permainan ular tangga, sistem peredaran darah manusia.

## ABSTRACT

### THE USE OF SNAKES AND LADDERS AS EDUCATIONAL GAMES TO INCREASE MOTIVATION AND LEARNING RESULTS OF VIII A STUDENTS IN SMP NEGERI 2 MLATI SLEMAN ON HUMAN BLOOD CIRCULATION MATERIAL

EndahRosela

Biology Education

Sanata Dharma University

The research using snakes and ladders as educational games was conducted in SMP Negeri 2 Mlati Sleman to increase motivation and learning results of the students. Based on an interview with the biology teacher, it was found that the motivation and learning results of VIII A students on human blood circulation material had a low percentage of completeness where 70% students did not pass the KKM (Minimal Completeness Criteria).

The research was conducted in two cycles where every cycle had two meetings. Every cycle of the research was consisted of planning, action implementation, observation, evaluation, and reflection. The Subject of the research was 24 students of VIII A grade in SMP Negeri 2 Mlati. The data collection used test and non-test techniques. The data analysis was performed quantitatively by calculating the obtained data and qualitatively by describing the learning results.

The result of the research showed that the students' learning motivation in cycle I which was categorized as good minimum for obtaining 87,5% increased to be 100% in cycle II. The learning result also increased from average score 68,12% and completeness score 62,5% in cycle I to be 88,95% average score with 100% completeness in cycle II. The result obtained in cycle I and II was 100% students who were categorized in good minimum.

In sum, the research showed that the use of snakes and ladders as educational games could increase motivation and learning results of VIII A students in SMP Negeri 2 Mlati Sleman on human blood circulation material.

**Keywords** : learning motivation, learning results, snakes and ladders board game, human blood circulation.