

**PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XE SMA BOPKRI 2 YOGYAKARTA
PADA MATERI HAKIKAT BIOLOGI**

ABSTRAK

Julian Reynold Sareng
121434002

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa kelas XE SMA BOPKRI 2 Yogyakarta pada pelajaran Biologi. Hal ini dapat terjadi dikarenakan metode dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tidak bervariasi, siswa hanya diberikan tugas-tugas, dan kegiatan pembelajaran cenderung membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XE SMA BOPKRI 2 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 pada materi pembelajaran hakikat Biologi.

Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, dengan masing-masing siklus berisikan dua pertemuan. Hal yang diukur di dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dengan menggunakan kuesioner, hasil belajar ranah kognitif dengan menggunakan soal *posttest*, dan hasil belajar ranah afektif dengan menggunakan lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XE SMA BOPKRI 2 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 pada materi pembelajaran hakikat Biologi, namun hasil belajar ranah kognitif belum sesuai dengan target yang ditentukan. Pada siklus I, motivasi belajar siswa mencapai kategori tinggi dengan persentase 25%. Untuk hasil belajar ranah kognitif siswa, diperoleh skor rata-rata kelas mencapai 59,28 dengan persentase ketuntasan kelas mencapai 25% dan hasil belajar ranah afektif siswa mencapai kategori tinggi dengan persentase 81,5%. Pada siklus II, motivasi belajar siswa mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi dengan persentase 100%. Untuk hasil belajar ranah kognitif siswa, diperoleh skor rata-rata kelas mencapai 76,25 dengan persentase ketuntasan kelas mencapai 67,86% dan hasil belajar ranah afektif siswa mencapai kategori sangat tinggi dengan persentase 92,5%.

Kata Kunci : Permainan ular tangga, hakikat Biologi, motivasi, hasil belajar

**APPLICATION OF SNAKE-AND-LADDER GAME
TO INCREASE MOTIVATION AND STUDENT LEARNING OUTCOMES OF
XE GRADE BOPKRI 2 YOGYAKARTA SENIOR HIGH SCHOOL
ON THE BIOLOGICAL NATURE MATERIALS**

ABSTRACT

Julian Reynold Sareng
121434002

This research was based on the problems of low motivation and student learning outcomes of XE grade BOPKRI 2 Yogyakarta Senior High School on Biology learning. This could be happened because of the methods and the media used in learning activities did not vary, the students were given tasks, and learning activities tend to be boring. The aim of this research was to know that the application of snake-and-ladder game could increase motivation and student learning outcomes of XE grade BOPKRI 2 Yogyakarta Senior High School 2016/2017 academic year on the biological nature materials.

This research was done in two cycles, with 2 meetings on each cycle. The object that measured was student's motivation to study using questionnaires, cognitive learning outcomes using posttest question, and affective learning outcomes using observation sheet.

The results showed that the application of snake-and-ladder game could increase motivation and student learning outcomes of XE grade BOPKRI 2 Yogyakarta Senior High School 2016/2017 academic year on the learning materials of the biological nature, but the cognitive learning outcomes was not in accordance with the specified target. In the first cycle, student's motivation to study reached high category with the percentage of 25%. For the student's cognitive learning outcomes, the class' average score obtained was 59,28 with the percentage of completeness class reach 25% and the student's affective learning outcomes reached high category with the percentage of 81,5%. In the second cycle, student's motivation to study reached high and very high category with the percentage of 100%. For student's cognitive learning outcomes, the class' average score obtained 76,25 with the percentage of completeness class reached 67,86% and the student's affective learning outcomes reached very high category with the percentage of 92,5%.

Keywords : Snake-and-Ladder game, Biological nature, motivation, learning outcomes