PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAMES* ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI KELAS XI IPA 2 SMAN SENTAJO RAYA KABUPATEN KUANTAN SINGIGI TAHUN AJARAN 2018/19

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Diajukan Oleh

PRILILI ANDARESTA
NPM. 156510962

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2022

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMES ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI IPA2 DI SMAN 1 SENTAJO RAYA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI TAHUN AJARAN 2018/2019

Dipersiapakan dan disusun oleh:

Nama : Prilili Andaresta

NPM : 156510962

Program Studi : Pendidikan Biologi

Pembimbing Utama

Dr. Ibnu Hajar, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1117037003

Ketua Program Studi Pendidikan Biologi

Dr. Nurkhairoh Hidayati, M.Pd
NIDN. 1023108603

Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 (Satu) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Biologi Universitas Islam Riau

Wakil Dekan Bidang Akademik
FKIP Universitas Islam Riau

Dr.Miranti Eka Putri, M.Ed
NIDN. 1005068201

Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

SURAT PERNYATAAN

Saya mengakui bahwa skripsi ini merupakan hasil kerja saya sendiri kecuali ringkasan dan kutipan (baik langsung maupun tidak langsung), saya ambil dari berbagai sumbernya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Secara ilmiah saya bertanggung jawab atas kebenaran data dan fakta skripsi ini.

Pekanbaru, November 2019
Saya yang yang menyatakan

Prilili Andaresta
NPM. 156510962

Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

SURAT KETERANGAN

Saya pembimbing skripsi dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Prilili Andaresta
NPM : 156510962
Jurusan/ Program Studi : PMIPA/ Pendidikan Biologi

Telah selesai menyusun skripsi dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas XI $MIPA_2$ SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun Ajaran 2018/2019", dan siap diujikan.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, November 2019
Pembimbing

Ibnu Hajar, S.Pd., M.P
NIDN. 1117037003

Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI
OLEH PEMBIMBING

Bertanda tangan dibawah ini, bahwa:

Nama	:	**Ibnu Hajar, S.Pd., M.P**
NIDN	:	1117037003
Jabatan	:	Pembimbing Utama

Benar telah melaksanakan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Prilili Andaresta
NPM	:	156510962
Program Studi	:	Pendidikan Biologi
Judul Skripsi	:	Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas XI $MIPA_2$ SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun Ajaran 2018/2019

Dengan rician waktu konsultasi sebagai berikut:

No	Waktu Bimbingan	Berita Bimbingan	Tanda Tangan
1	28 Januari 2019	Pendaftaran Judul Proposal pada Prodi	
2	05 Februari 2019	Penulisan Proposal	
3	15 Februari 2019	Bimbingan Penulisan Proposal	
4	20 Februari 2019	Revisi Penulisan Proposal	
5	01 Maret 2019	ACC Seminar Proposal	
6	09 Maret 2019	Seminar Proposal	
7	18 Maret 2019	Perbaikan Proposal Setelah Seminar	
8	25 Maret- 10 Mei 2019	Pengambilan Data Penelitian	
9	22 November 2019	Konsultasi Penulisan Bab 1, 2, 3, 4, 5, Daftar Pustaka dan Lampiran	
10	27 November 2019	Revisi Penulisan Bab 1, 2, 3, 4 dan 5	
11	28 November 2019	Revisi Bab 1, 2, 3, 4, 5, Daftar Pustaka, dan Abstrak	
12	29 November 2019	ACC Ujian skripsi	

Pekanbaru, November 2019

Pembimbing	**Mengetahui** **Wakil Dekan Bidang Akademik**
Ibnu Hajar, S.Pd., M.P NIDN. 1117037003	**Dr. Sri Amnah, M.Si** NIDN. 0007107005

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMES ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI KELAS XI IPA_2 SMAN 1 SENTAJO RAYA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI TAHUN AJARAN 2018/2019

PRILILI ANDARESTA
NPM. 156510962

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar biologi dengan menerapkan metode Games Ular Tangga pada siswa kelas XI IPA2 SMAN 1 sentajo raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun Ajaran 2018/2019, yang berjumlah 21 orang siswa dengan 7 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan tanggal 20 Maret 2019 sampai dengan 15 Mei 2019. Parameter yang diukur adalah hasil belajar siswa berupa daya serap, ketuntasan belajar siswa yaitu PPK (Kognitif) dan KI (Psikomotorik). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Daya serap nilai PPK siswa sebelum penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu 67,14% meningkat pada siklus I menjadi 72,30% dan pada siklus II meningkat kembali 85,74%. Ketuntasan klasikal nilai PPK siswa sebelum PTK 42,86% meningkat pada siklus I menjadi 47,61% dan pada siklus II meningkat menjadi 100,00%. Daya serap niali KI siswa sebelum PTK 72,38% meningkat pada siklus I menjadi 80,63% dan pada siklus II meningkat menjadi 88.49%. Ketuntasan klasikal nilai KI siswa sebelum PTK 42,86% meningkat pada siklus I menjadi 100,00% dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 100,00%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *game ular tangga* dapat meningkatkan hasil belajar biologi kelas XI IPA4 SMAN 1 Sentajo Raya kabupaten Kuantan Singini tahun ajaran 2018/2019.

Kata Kunci: Media *Game Ular Tangga*, Hasil Belajar Biologi PPK (Kognitif) dan KI (Psikomotorik)

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

THE IMPLEMENTATION OF LEARNING MEDIA OF SNAKE LADDER GAME TO IMPROVE BIOLOGY LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS' GRADE XI IPA_4 OF SMAN 1 PASIR PENYU INDRAGIRI HULU REGENCY ACADEMIC YEAR 2018/2019

PRILILI ANDARESTA
NPM. 156510962

ABSTRACT

This study aims to improve biology learning outcomes by applying the Snakes and Ladders Games method to class XI IPA2 SMAN 1 Sentajo Raya, Kuantan Singingi Regency for the 2018/2019 academic year, which includes 21 students with 7 male students and 14 female students. This research is a classroom action research (CAR) which was conducted from March 20, 2019 to May 15, 2019. The parameters measured were student learning outcomes in the form of absorption, student learning completeness, namely PPK (Cognitive) and KI (Psychomotor). The data analysis technique used is descriptive analysis technique. The absorption of students' PPK scores before taking class action (CAR) is 67.14%, increasing in the first cycle to 72.30% and in the second cycle increasing again to 85.74%. The classical completeness of the students' PPK scores before PTK increased to 42.86% in the first cycle to 47.61% and in the second cycle increased to 100.00%. The absorption of KI values of students before CAR was 72.38% increased in the first cycle to 80.63% and in the second cycle increased to 88.49%. The classical completeness of students' KI scores before PTK 42.86% increased in the first cycle to 100.00% and increased again in the second cycle to 100.00%. Based on the results of the study, it can be said that the application of the snake and ladder game learning media can improve biology learning outcomes for class XI IPA4 SMAN 1 Sentajo Raya, Kuantan Singini district for the 2018/2019 academic year.

Keywords: Learning Media of Snake Ladder Game, Biology Learning Outcomes of Cognitive and Psychomotor

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT penulis ucapkan karena rahmat dan hidayah-Nya lah penulis diberikan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi imi yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran *Games* Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas XI IPA_2 SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun Ajaran 2018/2019. Adapun penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat dalam mengikuti ujian komprehensif atau ujian akhir kuliah guna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Penyelesaian Skripsi ini tentunya berkat bimbingan, bantuan dan dukungan yang sangat berharga dari semua pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada: Ibnu Hajar S,Pd,.M.P selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan arahan-arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Serta penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Ibu Dr.H. Sri Amnah, M.Si dan Ibu Desti,S.pd yang telah bersedia menjadi tim penguji penulis, sehingga penulis banyak mendapat saran-saran dan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga ingin menyampaikan penghargaan, rasa hormat, terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Prof. Dr. H. Safrinaldi, SH.,MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau, Bapak Drs. Alzaber, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Ibu Dr. H. Sri Amnah, M.Si selaku wakil dekan bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Islam Riau, Bapak Dr. Sudirman Shomary, M.A selaku wakil dekan bidang Administrasi dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, dan Bapak H. Muslim, S.Kar.,M.sn selaku wakil dekan bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru. Terima kasih juga kepada dosen-dosen FKIP biologi yang telah banyak memberikan ilmu selama perkuliahan, para karyawan staf tata usaha FKIP UIR yang telah memberikan bantuan.

Kepada bapak Alfi Adrias,S,Pd selaku kepala sekolah SMAN 1 Sentajo Raya dan Ibu Herni Setiati S,Pd selaku guru bidang studi biologi SMAN 1 Sentajo Raya, yang telah membantu dan bersedia memberikan waktu dan tempat dalam melaksanakan penelitian guna untuk menyelesaikan skripsi ini, serta seluruh guru SMAN 1 Sentajo Raya yang telah memberi semangat kepada penulis dan seluruh siswa dan siswi kelas XI IPA_2 SMAN 1 Sentajo Raya yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data.

Teristimewa buat kedua orang tua penulis yakni ayahanda tercinta Zainuddin Efendi Hasibuan dan Ibunda tercinta Mariana atas segala doa, perhatian, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih buat rekan-rekan seperjuangan dan sahabat-sahabat biologi khususnya kelas B 2015 yang telah memberikan semangat, perhatian dan motivasinya selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dan mendukung demi kesempurnaan penulisan skripsi ini, sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Pekanbaru, September 2019

Penulis

Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRAC ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
DAFTAR TABEL ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **vi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **vii**

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Pembatasan Masalah 3
1.4 Perumusan Masalah 3
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian 4
1.6 Definisi Istilah Judul 4

BAB II TINJAUAN TEORI
2.1 Tujuan Belajar dan Pembelajaran 6
2.2 Media Pembelajaran 6
2.2.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran 8
2.2.2 Kegunaan Media Pendidikan dalam Proses Pembelajaran 9
2.2.3 Jenis-jenis Penggunaan Media Pembelajaran 10
2.3 Permainan Ular Tangga 10
2.3.1 Peran Guru dalam Tipe Game 12
2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Tipe Bermain (Game) 12
2.3.3 Langkah-langkah Pelaksanaan 12
2.3.4 Kelebihan 13
2.3.5 Kelemahan 13
2.3.6 Langkah-langkah Penggunaan Metode Permainan Ular

Tangga dalam Pembelajaran 14
2.3.7 Manfaat Permainan Ular Tangga 14
2.5 Hasil Belajar..... 15
2.6 Penelitian Relevan 16

BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian 20
3.2 Subjek Penelitian 20
3.3 Metode Desain Penelitian 20
3.3.1 Metode Penelitian 20
3.3.2 Desain Penelitian 21
3.4 Prosedur Penelitian 24
3.5 Teknik Pengumpulan Data 26
3.5.1 Perangkat Pembelajaran 26
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data 27
3.6 Teknik Analisis Data 28
3.7 Cara Pengolahan Data Hasil Belajar Siswa 28
3.7.1 Teknik Pengolahan Data Hasil Belajar PPK 28
3.7.2 Teknik Pengolahan Data Hasil Belajar KI 28
3.7.3 Teknik Analisis Data Deskriptif..... 28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Deskriptif Hasil Penelitian 31
4.1.1 Papara Data Hasil Penelitian 31
4.2 Analisis Data Hasil Penelitian Sebelum PTK Kognitif dan Psikomotorik 48
4.2.1 Analisis Data Hasil Belajar PPK (Kognitif) Sebelum PTK 48
4.2.2 Analisis Data Hasil Belajar KI (Psikomotorik) Sebelum PTK 49
4.3 Analisis Data Hasil Penelitian Sesudah PTK Siklus I (Kognitif dan Psikomotorik) 50
4.3.1 Analisis Data Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siklus I 50
4.3.2 Analisis Data Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai KI (Psikomotorik) Siklus I 60
4.3.3 Penghargaan Kelompok Siklus I 62
4.3.4 Refleksi Siklus I 63
4.4 Analisis Data Hasil Penelitian Sesudah PTK Siklus II (Kognitif dan Psikomotorik) 63
4.4.1 Analisis Data Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siklus II 63
4.4.2 Analisis Data Ketuntasan Individual dan Ketuntasan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Klasikal Nilai KI (Psikomotorik) Siklus II 72
4.4.3 Penghargaan Kelompok Siklus II 75
4.4.4 Refleksi Siklus II 75
4.5 Perbandingan Data Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah PTK (Kognitif dan Psikomotorik) Siklus I dan Siklus II 76
4.5.1 Perbandingan Data Hasil Belajar Nilai PPK (Kognitif) Sebelum dan Setelah PTK Siklus I dan Siklus II 76
4.5.2 Perbandingan Data Hasil Belajar Nilai PPK (Psikomotorik) Sebelum dan Setelah PTK Siklus I dan Siklus II 77
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian 77

BAB V PENUTUP
5.1 Kesimpulan 81
5.2 Saran 81
DAFTAR PUSTAKA 82

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 1.	Langkah-langkah Metode Permainan Ular Tangga	24
Tabel 2.	Interval dan Katagori Daya Serap Siswa	27
Tabel 3.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa Sebelum PTK	30
Tabel 4.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai KI (Psikomotorik) Sebelum PTK	48
Tabel 5.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Pada Siklus I Berdasarkan Nilai Kuis	49
Tabel 6.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Pada Siklus I Berdasarkan Nilai LKPD	54
Tabel 7.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Pada Siklus I Berdasarkan Nilai PR	56
Tabel 8.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa Pada Siklus I Berdasarkan Nilai Ujian Blok (UB)	57
Tabel 9.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Pada Siklus I	58
Tabel 10.	Perbandingan Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Siswa Berdasarkan Nilai Kognitif Sebelum PTK Terhadap Siklus 1	59
Tabel 11.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Siswa Pada Nilai Portofolio Siklus I	60
Tabel 12.	Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai KI (Psikomotorik) Siswa Pada Siklus I Berdasarkan Nilai Unjuk Kerja Diskusi Kelompok dan Presentasi Kelompok)	61
Tabel 13.	Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai KI (Psikomotorik) Pada Siklus I Berdasarkan Unjuk Kerja	62
Tabel 14.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Pada Siklus II Berdasarkan Nilai Kuis	64
Tabel 15.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Pada Siklus II Berdasarkan Nilai LKPD....	64
Tabel 16.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Pada Siklus II Berdasarkan Nilai PR	64
Tabel 17.	Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa Pada Siklus II Berdasarkan Nilai Ujian Blok (UB)	78

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

No Tabel	Judul Tabel	Halaman

Tabel 18. Perbandingan Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai Ujian Blok (UB) Siswa Antara Siklus 1 dan Siklus II 69

Tabel 19. Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa Pada Siklus II 69

Tabel 20. Perbandingan Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Siswa Berdasarkan Nilai Kognitif Setelah PTK Terhadap Siklus I Dan Siklus II 70

Tabel 21. Nilai Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Siswa Pada Nilai Portofolio Siklus II 71

Tabel 22. Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai KI (Psikomotorik) Siswa Pada Siklus II Berdasarkan Nilai Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok dan Presentasi Kelompok) 72

Tabel 23. Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai KI (Psikomotorik) Siswa Pada Siklus II Berdasarkan Nilai Unjuk Kerja 73

Tabel 24. Perbandingan Daya Serap, Keruntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Siswa Berdasarkan Nilai KI (Psikomotorik) Setelah PTK Terhadap Siklus I dan Siklus II 74

Tabel 25. Perbandingan Hasil Belajar PPK (Kognitif) Siswa Antara Sebelum dan Sesudah PTK Siklus I dan Siklus II..... 76

Tabel 26. Perbandingan Hasil Belajar KI (Psikomotorik) Sebelum dan Setelah PTK Siklus I dan Siklus II 77

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 1.	Desain Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Hasil Belajar Dengan Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Dimodifikasi Berdasarkan Buku Panduan Penulisan Proposal Dan Skripsi, Elfis 2015)	23
Gambar 2.	Perbandingan Rata-rata Daya Serap dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa Pada Siklus I Berdasarkan Nilai Kuis	52
Gambar 3.	Perbandingan Rata-rata Daya Serap dan Ketuntasan Klasikal LKPD Siswa Pada Siklus I	54
Gambar 4.	Perbandingan Rata-rata Daya Serap dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa Pada Siklus II Berdasarkan Nilai Kuis	65
Gambar 5.	Perbandingan Rata-rata Daya Serap dan Ketuntasan Klasikal LKPD Siswa Pada Siklus II	67

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1.	Perencanaan Kegiatan Penelitian	85
Lampiran 2.	Standar Isi Kelas XI Semester 2	86
Lampiran 3.	Silabus Pembelajaran	97
Lampiran 4.	Format Penilaian Presentasi Kelompok (Unjuk Kerja)	93
Lampiran 5.	Format Penilaian Diskusi Kelas (Unjuk Kerja)	94
Lampiran 6.	Format Penilaian Laporan Pengamatan	95
Lampiran 7.	Daya Serap Dan Ketuntasan Klasikal Dari Nilai PPK (Kognitif) Siswa Sebelum PTK Kelas XI IPA_2 SMAN 1 Sentajo Raya Tahun Ajaran 2018/2019	96
Lampiran 8.	Daya Serap Dan Ketuntasan Klasikal Dari Nilai KI (Psikomotorik) Siswa Sebelum PTK Kelas XI IP2 SMAN 1 Sentajo Raya Tahun Ajaran 2018/2019	97
Lampiran 9.	Pembentukan Kelompok Pembelajaran Game Ular Tangga Kelas XI IPA_2 Berdasarkan Kemampuan Akademik	98
Lampiran 10.	Gambar Media Pembelajaran Ular Tangga	99
Lampiran 11.	Pedoman/Tata Cara Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Game Ular Tangga	100
Lampiran 12.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sosialisasi Ke-1	105
Lampiran 13.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sosialisasi Ke-2	110
Lampiran 14.	Gambar Media Pembelajaran Ular Tangga	115
Lampiran 15.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Sosialisasi Ke-2	121
Lampiran 16.	Kartu Soal Game Ular Tangga	123
Lampiran 17.	Jawaban Kartu Soal Game Ular Tangga	125
Lampiran 18.	Kuis Sosialisasi Ke-2	127
Lampiran 19.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-1 Siklus I	128
Lampiran 20.	Gambar Media Pembelajaran Ular Tangga	132
Lampiran 21.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan Ke-1 Siklus I	144
Lampiran 22.	Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-1 Siklus I	146
Lampiran 23.	Jawaban Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-1 Siklus I	149
Lampiran 24.	Kuis Pertemuan Ke-1 Siklus I	151
Lampiran 25.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-2 Siklus I	152
Lampiran 26.	Gambar Media Pembelajaran Ular Tangga	157
Lampiran 27.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan Ke-2 Siklus I	169

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Lampiran 28. Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-2 Siklus I..... 171
Lampiran 29. Jawaban Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-2 Siklus I 174
Lampiran 30. Kuis Pertemuan Ke-2 Siklus I 176
Lampiran 31. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-3 Siklus I 177
Lampiran 32. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Pertemuan Ke-3 Siklus I 182
Lampiran 33. Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan Ke-3 Siklus I 191
Lampiran 34. Kuis Pertemuan Ke-3 Siklus I 192
Lampiran 35. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-4 Siklus I 196
Lampiran 36. Gambar Media Pembelajaran Ular Tangga 198
Lampiran 37. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan Ke-4 Siklus I..... 199
Lampiran 38. Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-4 Siklus I..... 200
Lampiran 39. Jawaban Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-4 Siklus I 203
Lampiran 40. Kuis Pertemuan Ke-4 Siklus I 205
Lampiran 41. PR Pertemuan Ke-4 Siklus I 206
Lampiran 42. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-5 Siklus I 207
Lampiran 43. Kisi-kisi Ujian Blok Siklus I 211
Lampiran 44. Soal Ujian Blok Siklus I 216
Lampiran 45. Kunci Jawaban Ujian Blok Siklus I 217
Lampiran 46. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-1 Siklus II 222
Lampiran 47. Materi Pertemuan Ke-1 Siklus II Struktur, Fungsi dan Mekanisme Sistem Ekskresi Pada Manusia (Ginjal dan Paru-paru) Pertemuan Ke-1 Siklus II 235
Lampiran 48. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan Ke-1 Siklus II 237
Lampiran 49. Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-1 Siklus II..... 240
Lampiran 50. Jawaban Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-1 Siklus II 242
Lampiran 51. Kuis Pertemuan Ke-1 Siklus II 243
Lampiran 52. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-2 Siklus II 248
Lampiran 53. Gambar Media Pembelajaran Ular Tangga 256
Lampiran 54 . Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan Ke-2 258
Lampiran 55. Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-2 Siklus II..... 261

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Lampiran 56. Jawaban Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-2 Siklus II 262
Lampiran 57. Kuis Pertemuan Ke-2 Siklus II 263
Lampiran 58. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-3 Siklus II 268
Lampiran 59. Gambar Media Pembelajaran Ular Tangga 271
Lampiran 60. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan Ke-3 Siklus II 273
Lampiran 61. Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-3 Siklus II..... 275
Lampiran 62. Jawaban Kartu Soal Game Ular Tangga Pertemuan Ke-3 Siklus II 276
Lampiran 63. Kuis Pertemuan Ke-3 Siklus II 277
Lampiran 64. PR Pertemuan Ke-3 Siklus II 278
Lampiran 65. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-4 Siklus II 281
Lampiran 66. Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan Ke-4 Siklus II 283
Lampiran 67. Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan Ke-4 Siklus II 284
Lampiran 68. Kuis Pertemuan Ke-4 Siklus II 287
Lampiran 69. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-4 Siklus II 291
Lampiran 70. Kisi-kisi Ujian Blok Siklus II 292
Lampiran 71. Soal Ujian Blok Siklus II 293
Lampiran 72. Kunci Jawaban Ujian Blok Siklus II 294
Lampiran 73. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai Kuis 1 Pada Siklus I 296
Lampiran 74. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai Kuis 2 Pada Siklus I 297
Lampiran 75. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai Kuis 3 Pada Siklus I 298
Lampiran 76. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai Kuis 4 Pada Siklus I 299
Lampiran 77. Nilai Rata-rata Kuis Pada Siklus I 300
Lampiran 78. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai LKPD (Game Ular Tangga) Pada Pertemuan 1 Pada Siklus I 301
Lampiran 79. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai LKPD (Game Ular Tangga) Pada Pertemuan 2 Pada Siklus I 302
Lampiran 80. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai LKPD (Game Ular Tangga) Pada Pertemuan 4 Pada Siklus I 304

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Lampiran 81. Nilai Rata-rata LKPD Siswa Pada Siklus I 305
Lampiran 82. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai PR Pada Pertemuan 3 Pada Siklus I 306
Lampiran 83. Nilai Ujian Blok Siklus I 308
Lampiran 84. Nilai PPK Kognitif Peserta Didik Siklus I 309
Lampiran 85. Nilai Laporan Praktikum Siklus I 310
Lampiran 86. Nilai Rata-rata Unjuk Kerja Siklus I 311
Lampiran 87. Nilai KI (Psikomotorik) Siklus I 312
Lampiran 88. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai Kuis 5 Pada Siklus II 313
Lampiran 89. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai Kuis 6 Pada Siklus II 314
Lampiran 90. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai Kuis 7 Pada Siklus II 315
Lampiran 91. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai Kuis 8 Pada Siklus II 316
Lampiran 92. Nilai Rata-rata Kuis Pada Siklus II 317
Lampiran 93. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai LKPD (Game Ular Tangga) Pada Pertemuan 5 Pada Siklus II 318
Lampiran 94. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai LKPD (Game Ular Tangga) Pada Pertemuan 6 Pada Siklus II 320
Lampiran 95. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai LKPD (Game Ular Tangga) Pada Pertemuan 7 Pada Siklus II 321
Lampiran 96. Nilai Rata-rata LKPD Siswa Pada Siklus II 322
Lampiran 97. Daya Serap dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Nilai PR Pada Pertemuan 7 Pada Siklus II 232
Lampiran 98. Nilai Ujian Blok Siklus II 300
Lampiran 99. Nilai PPK Kognitif Peserta Didik Siklus II 312
Lampiran 100. Nilai Laporan Praktikum Siklus II 320
Lampiran 101. Nilai Rata-rata Unjuk Kerja Siklus II 321
Lampiran 102. Nilai KI (Psikomotorik) Siklus II 322
Dokumentasi 323

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Hamalik (2014: 2) Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sector ekonomi yang satu dan lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan.

Menurut Slameto (2013: 2) Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsure-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. *Material,* meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape Hamalik (2014: 57).

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepenerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dan khuluqo, 2017:144). Istilah media berasal dari bahasa latin "media" berasal dari bahasa latin dan merupakan "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Menurut Putra, 2013:28).

Menurut Kartikaningtyas (2014: 663) Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini ke dalam bentuk *game* edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang dipelajari.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara di SMA N 1 Sentajo Raya ditemukan beberapa permasalahan seperti: siswa kurang memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran, siswa kurang aktif yang ditandai dengan jarangnya siswa bertanya dalam proses mengajar dan ketuntasan dalam pembelajaran belum semuanya tercapai karena hasil belajar siswa rendah dibawah KKM 75.

Kondisi-kondisi diatas menuntut adanya perubahan dan perbaikan dalam proses belajar mengajar dalam memperbaiki hasil belajar siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis games ular tangga yang diharapkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Melalui permainan ular tangga ini, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, metode yang menyenangkan karena ada unsur permainan.

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Permainan sebagai sarana/media belajar dalam bentuk *game* edukatif merupakan stimulus unik yang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif. Sebagaimana diungkapkan oleh Rifa'i & Anni *dalam* Kartikaningtyas, 2014: 663 Stimulus yang unik akan menarik perhatian setiap orang dan cenderung mempertahankan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Permainan tradisional juga mampu mengembangkan karakter menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan judul penelitian ini sebagai berikut: Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA_2 Di SMA N 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun Ajaran 2018/2019.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1) Siswa tidak memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi pada saat belajar.
2) Siswa kurang aktif yang di tandai dengan jarangnya siswa bertanya dalam proses mengajar.
3) Ketuntasan dalam pembelajaran belum semuanya tercapai karena hasil belajar siswa rendah dibawah KKM 75.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan perumusan masalah diatas, maka Masalah pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1) Penelitian ini dilaksanakan dikelas XI IPA_2 Di SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun Ajaran 2018/2019.
2) Penelitian ini akan dilaksanakan pada mata pelajaran Biologi, yaitu pada:

- KD 3.10 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem koordinasi (saraf, hormon dan alat indera) dala kaitannya dalam mekanisme koordinasi dan regulasi serta gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem koordinasi manusia.

- KD 3.12 Menganalisis hubungan struktur jaringan penyusun organ reproduksi dengan fungsinya dalam sistem reproduksi mamalia.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA_2 Di SMAN 1 Sentajo Raya Diterapkan Metode Pembelajaran Permainan Ular Tangga ?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hasil Belajar Setelah Diterapkan Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA_2 Di SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun Ajaran 2018/2019, Penelitian ini bermanfaat untuk:

1) Bagi guru; menjadi salah satu masukan dalam mengajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat menggunakan kelayakan media berbasis Games Ular Tangga ini.
2) Bagi siswa; dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi serta berfikir kritis dan bersikap ilmiah.
3) Bagi sekolah; sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis games ular tangga di SMAN 1 Sentajo Raya.
4) Bagi peneliti; memberikan wawasan baru kepada peneliti untuk dijadikan sebagai modal menghadapi keikutsertaan dalam dunia pendidikan untuk memberikan gambaran bahwa pentingnya penggunaan media berbasis games ular tangga dalam proses pelaksanaan pembelajaran mengajar.

1.6 Definisi Istilah Judul

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Agar tidak terjadi kesalahpahaman menafsirkan judul penelitian ini, maka perlu penjelasan istilah-istilah yang digunakan yaitu:

Ilmu Pengetahuan Alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan dedukasi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Trianto, 2012: 151).

Menurut Arsyad *dalam* Afriliawati (2018: 5) Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau penghantar. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau alat elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad *dalam* Afriliawati, 2018: 5)

Menurut Hamalik (2014: 57) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempegaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/ pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Menurut Kartikaningtyas (2014: 663) Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini ke dalam bentuk *game* edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang dipelajari.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB II
TINJAUAN TEORI

2.1 Tujuan Belajar dan pembelajaran

Menurut Hamalik (2014: 75) Tujuan penting dalam rangka sistem pembelajaran, yakni merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang menjadi titk tolak dalam merancang sistem yang efektif. Secara khusus, kepentingan itu terletak pada: (1) Untuk menilai hasil pembelajaran, (2) Untuk membimbing siswa belajar, (3) Untuk merancang sistem pembelajaran, (4) Untuk melakukan komunikasi dengan guru-guru lainnya dalam meningkatkan proses pembelajaran, (5) Untuk melakukan kontrol terhadap pelaksanaan dan keberhasilan program pembelajaran.

Menurut Khuluqo (2017: 57) Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Tujuan pembelajaran berpusat perubahan prilaku peserta didik yang diinginkan. W. James dalam Khuloqo (2017: 124) bahwa seorang pendidik professional harus merumuskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk perilaku peserta didik yang dapat diukur yaitu menunjukkan apa yang dapat dilakukan oleh peserta yang dapat diukur yaitu menunjukkan apa yang dapat dilakukan oleh pesrta didik tersebut sesudah mengikuti pembelajaran.

2.2 Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepenerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dalam Khuluqo, 2017 :144). Asosiasi dan komunikasi pendidikan *(Association Of Education And Communication Technology/AECT)* di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan asosiasi pendidikan nasional *(National education Association/NEA)* memiliki pengertian yang berbeda. Menurutnya, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi instrument yang dipergunakan dengan baikdalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional (Sabri *dalam* Musfiqoon, 2012: 27)

Menurut Putra (2013 :28) Istilah "media" berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepenerima pesan. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional *dalam* Putra (2013: 28) Media ialah bentuk-bentuk komunikasi, baik yang tercetak maupun audovisual, serta peralatannya.mendefinisikan media adalah suatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi (Robery Hanick *dalam* Sanjaya, 2012: 57).

Media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Maka, media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. Bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Menurut Hamalik (2014: 57) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Putra (2013: 17) Pembelajaran tidak semata-mata menyampaikan materi sesuai dengan target kurikulum, tanpa memperhatikan kondisi siswa, tetapi juga terkait dengan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi demi mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, pembelajaran adalah interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta teori dan praktik.

Menurut Kholuqo (2017: 52) Pembelajaran itu adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implicit, didalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Trianto (2012: 113) Media pembelajaran adalah sebagai penyampaian pesan *(the carries of the massages)* dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan *(the receiver of the massages)*. Rusman *dalam* Fatihatul mendefinisikan pengertian media pembelajaran yaitu: "Suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran". Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Menurut Briggs *dalam* Khuluqo (2017: 143) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Meteri pembelajaran akan lebih mudah jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran (Musfiqoon, 2012: 28).

Menurut Rossi dan Breidle *dalam* Sanjaya (2012: 58) Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Media pembelajaran/media pendidikan bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, serta untuk menambah keterampilan (sanjaya, 2012: 60)

2.2.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (2014: 65) Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, ialah: (1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus. (2) Kesalingketergantungan (interdependence), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. (3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuata oleh manusia dan sistem yang natural.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad *dalam* Musfiqoon (2012: 5) Mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh ,media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1. Ciri Fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, compact disk dan film.

2. Ciri Manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya , bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman teknik fotografi tersebut.

3. Ciri Distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatis sama mengenai kejadian itu.

2.2.2 Kegunaan Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar

Menurut Sudjana dan Rivai *dalam* Afriliawati (2018: 13) Mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

2.2.3 Jenis-Jenis Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016: 79) Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Berikut ini akan diuraikan prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran akan dibahas dengan mengikuti taksonomi Leshin dan kawan-kawan (1992) yaitu:

a. Media berbasis manusia (Guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain)
b. Media berbasis cetakan (Buku penuntun, buku kerja/latihan dan lembaran lepas
c. Media berbasis visual (Buku, charts, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai atau slide)
d. Media berbasis audio-visual (Video, film, slide dengan tape, televisi)

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

e. Media berbasis komputer (Pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif)

2.3 Permainan Ular Tangga

Menurut Istarani (2014: 213) Tujuan utama metode permainan adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan akan proses pembelajaran. Kemudian Suyatno *dalam* Istarani (2014 :213) Mengatakan bahwa bagi guru, permainan merupakan kendaraan untuk belajar, bagaimana belajar (*learning how to learn*) untuk kepentingan siswa. Lewat permainan siswa bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak, sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihannya.

Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah untuk dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu, dan melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini kedalam bentuk *game* edukasif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang dipelajari. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran *game* ular tangga yang layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan karakter bersahabat/komunikatif siswa serta hasil belajar kognitif siswa (Kartikaningtyas, 2014: 663).

Permainan ular tangga dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini siswa diberikan suatu permasalah yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari (Karimah, 2014: 6).

Permainan atau *game* akrab dijadikan sebagai salah satu aplikasi dalam strategi pembelajaran aktif (Rifa *dalam* Kartikaningtyas, 2014: 663) Permainan sebagai sarana/media belajar dalam bentuk *game* edukatif merupakan stimulus

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

unik yang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif. Sebagaimana diungkapkan oleh Rifa'I &Anni *dalam* Kartikaningtyas, 2014, 663 Stimulus yang unik akan menarik perhatian setiap orang dan cenderung mempertahankan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut.

Media berbasis *game* dapat dibuat melalui adopsi suatu jenis permainan kedalam media pembelajaran dengan modifikasi aturan permainan, bentuk, maupun tampilannya. Jenis permainan yang dapat diadopsi salah satunya adalah permainan tradisional yang mempunyai ciri khas dimainkan secara bersama-sama. Permainan tradisional juga mampu mengembangkan karakter sebagai mana diungkapkan oleh Cahyono dalam Nur (2013: 92) *dalam* Kartikaningtyas, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taan pada aturan.

2.3.1 Peran Guru dalam Tipe Game

Peran guru menurut Suyanto *dalam* Istarani (2014: 214) bahwa dalam metode ini dapat kelihatan dalam bentuk berikut:

1. Memutuskan bentuk yang benar dari permainan-permainan yang akan dimainkan dan pantas tidaknya permainan itu.
2. Memaksimalkan keikutsertaan siswa.
3. Membuat siswa merealisasikan aturan-aturan dan sesuai perintah.
4. Dimainkan dengan kewajaran dan kendali.
5. Menyatakan dengan jelas hadiah (bila ada) untuk diberikan kepada pemenang.

Kemudian ia menjelaskan bebrapa jenis permainan yang umum dimainkan disekolah seperti: (a) Permainan Angka, (b) Permainan abjad, (c) Permainan peta dan IPS, (d) Permainan kata dalam bahasa inggris, (e) Permainan gambar.

2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Tipe Bermain (Game)

Menurut Istarani (2014: 215) Karakteristik pembelajaran tipe bermain (game): (1) pesan pembelajaran dilakukan melalui alat-alat dan tata kerja peremainan, (2) anak belajar melalui berbuat, (3) siswa belajar melalui penglihatan, rasa, penciuman, perabaan, dan pendengaran. Semua panca indra ini

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

merupakan jalur penerimaan informasi ke otak, (4) siswa perlu diberi kesempatan untuk mengemukakan perasaan, pengalaman yang diperoleh, atau pikirannya melalui tulisan.

2.3.3 Langkah-Langkah Pelaksanaan

Menurut Istarani (2014: 215) sebagai langkah-langkah yang dilakukan dalam proses belajar mengajar adalah:

a. Persiapkan alat permainan yang diperlukan.
b. Penjelasan tujuan permainan yang akan dicapai.
c. Jelaskan cara penggunaan atau tata cara melakukan permainan.
d. Lakukan monitoring secara seksama.
e. Perhatikan sikap, perilaku dan emosi anak dalam permainan
f. Mengemukakan perasaan, pengalaman yang diperoleh, atau pikirannya melalui tulisan.
g. Evaluasi, dan
h. Ambil kesimpulan dari hasi permainan

2.3.4 Kelebihan

Menurut Istarani (2014 : 215) Bermain merupakan hal yang paling disukai siswa. Bagi mereka, bermain adalah tugasnya. Melalui bermain, banyak yang dipelajari siswa mulai dari belajar bersosialisasi, menahan emosi atau belajar hal lain yang semuanya diperoleh secara integrasi. Ingatlah bahwa: (a) anak belajar melalui berbuat *(learning by doing)*, (b) anak belajar melalui panca indra, (c) Anak belajar melalui bahasa, (d) anak belajar dengan bergerak.

2.3.5 Kelemahan

Menurut Istarani (2014: 215) Adapun kelemahan metode ini adalah sebagai berikut:

a. Untuk menemukan jenis permainan yang cocok dan pas dalam penyampaian materi ajar sangatlah sulit.
b. Siswa larut dalam permainan sehingga ia lupa akan pembelajaran.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

c. Menggunakan biaya yang relatif banyak dalam pembelian atau penyediaan permainan.
d. Bila tidak terkontrol secara baik, akan terjadi keributan didalam pelaksanaan proses belajar bengajar.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2.3.6 Langkah-Langkah Penggunaan Metode Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Langkah-langkah penggunaan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran menurut Yusuf dan Aulia *dalam* Maysisyaroh (2014: 18) adalah sebagai berikut:

1 Pendahuluan

Tahap awal penggunaan metode ini, guru menjelaskan materi akan dipelajari. Selain menjelaskan, guru memberi contoh soal dan latihan mengenai materi yang diajarkan. Pada tahap ini siswa mengalami proses pemahaman dan diharapkan mengerti yang telah disampaikan guru. Namun, pada tahap ini siswa belum kuat ingatannya.

2 Inti

Setelah memahami materi, siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan empat orang, kelompok-kelompok ini ditempatkan secara terpisah, tetapi masih dalam satu ruang kelas. Selanjutnya, alat permainan ulat tangga diberikan kepada masing-masing kelompok dan guru menjelaskan aturan permainan sampai siswa benar-benar paham, sehingga permainan siap dimulai. Pada saat bermain, guru mengawasi jalannya permainan untuk mengantisipasi terjadinya kelompok antar anggota kelompok.

3 Penutup

Setelah waktu bermain selesai, guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapatkan siswa. Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan atau tertulis. Cara ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa dalam siswa terhadap materi.

2.3.7 Manfaat Permainan Ular Tangga

Permainan dalam belajar termasuk permainan ular tangga, digunakan dengan bijaksana dan menghasilkan manfaat menurut Yusuf dan Auliya *dalam* Maisyaroh (2014: 19) sebagai berikut:

a. Menyingkirkan keseriusan yang menghambat; harus ada keseimbangan antara suasana menyenangkan dan keseriusan yang menghambat misalnya keseriusan yang disebabkan oleh ketakutan yang berlebihan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

b. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar; banyak hal-hal kecil yang dengan mudah menyebabkan terjadinya stress dalam belajar dan hal itu harus dihindari.
c. Mengajak orang terlibat penuh; dengan permainan, anak benar-benar terlibat penuh dalam proses belajar.
d. Membangun proses belajar; jika bersemangat dalam bermain, anak akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar.
e. Membangun kreativitas diri; dengan bermain, anak tidak terasa telah terbangun kemampuan kreatifitasnya.
f. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran; pada keadaan asik bermain unsur materi belajar yang telah dimasukkan dalam permainan masuk tanpa disadari.
g. Meraih makna belajar melalui pengalaman; suatu saat ketika ditanya materi yang dipelajari anak akan mampu mengingatnya kembali karena kebermaknaan proses belajar yang dilakukannya.
h. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar; anak akan semakin fokus dengan materi yang dimasukkan kedalam permainan. Hal ini disebabkan oleh rasa tertantang, motivasi dan semangan yang tinggi.

2.4 Hasil Belajar

Menurut Kunandar (2015: 62) Hasil Belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Hamalik dalam Kunandar (2015: 62) Menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana dalam Kunandar, 2015: 62)

Menurut Hamalik (2014: 36) Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latiha, melainkan perubahan kelakuan. Menurut Sardiman (2012: 49) Proses

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

belajar akan menghasilkan hasil belajar. Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikatagorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif (Suprijono, 2014: 5)

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa (internal faktor) dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (eksternal faktor). Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut pengetahuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan ada juga faktor lain yaitu motifasi, minat, perhatian sikap, kebiasaan belajar, ketekunan belajar, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran (Musfiqoon, 2012: 8)

2.5 Penelitian Relavan

Penelitian yang dilakukan Nugroho, Raharjo dan Wahyuningsih (2013: 11) Yaitu: Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga termasuk kriteria yang sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 6,943% setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga ini. Selain meningkatkan motivasi belajar, ular tangga juga dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 74,50% dalam proses pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh kartikaningtyas, Yulianti dan Pamelasari (2014) Media pembelajaran ini berbasis *game* edukatif dengan adopsi permainan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

tradisional ular tangga hasil penelitian pakar menunjukkan media *game* ular tangga telah layak uji pakar materi maupun media dengan kriteria sangat layak dengan presentase kelayakan oleh pakar materi sebesar 94,24% dan pakar media sebesar 94,64%. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif yang dibuktikan dari adanya perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji t dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,5 (sedang). Media pembelajaran ini juga mampu meningkatkan aktivitas serta karakter jujur dan bersahabat/komunikatif siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2017) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Materi Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Krueng Sabee". Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *pre* eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest posttest*. Teknik pengambilan sampel secara *purposive sampling*. Yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Krueng Sabee, sampelnya yakni kelas X/2 yang berjumlah 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, dengan jumlah item soal sebanyak 15 item test. Data hasil test dianalisis menggunakan rumus uji T berpasangan dan *N-Gain*. Dari hasil uji test berpasangan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMAN 1 Krueng Sabee. Berdasarkan hasil yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni 25,466 > 2,045 dengan nilai signifikan 0,000 > 0,05 sehingga H_0 ditolak. Pada analisis *N-Gain* diperoleh rerata peningkatan hasil belajar adala 0,7 yakni termasuk kategori tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Linarti, Priyotamtama dan Handoyono (2012) dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Yogyakarta Dengan Permainan Edukatif Ular Tangga Pada Materi Protista. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai hasil belajar dan keaktifan siswa, pada setiap siklusnya tidak mengalami peningkatan yang sesuai target. Pada siklus 1 nilai rata-rata siswa 75,36 dengan ketuntasan belajar klasikal 53,33%. Siklus II nilai rata-rata mengalami penurunan menjadi 63,14 dengan ketuntasan belajar klasikal 14,81%. Dari data yang diperoleh, tingkat keaktifan klasikal siklus I dari 29 siswa 17,24% siswa aktif dan aktif sekali. Pada siklus II tingkat klasikal keaktifan menurun, dari 30 siswa 6,66% siswa termasuk kategori

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

aktif dan aktif sekali. Tingkat keaktifan klasikal siswa belum sesuai yang diharapkan yaitu sebesar 80% siswa aktif dan aktif sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif ular tangga kurang dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi protista. Disarankan untuk menggunakan metode lain yang lebih cocok dengan materi protista dan keadaan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh syarhani (2018) penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar biologi peserta didik kelas XI.MIPA.2 SMAN 7 padang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sedangkan metode penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penerapan media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas XI.MIPA.2 SMAN 7 padang. Rerata nilai pencapaian aktivitas belajar peserta didik pada refleksi awal hanya 21% dengan kategori kurang meningkat pada siklus I menjadi 63% dengan kategori baik dan semakin meningkat pada siklus II menjadi 87,6% dengan kategori sangan baik. Lima aspek pengamatan aktivitas belajar siswa adalah aktif berdiskusi, mengerjakan LKPD, bertanya, menjawab pertanyaan, dan menanggapi/menambahkan jawaban.

Penelitian yang dilakukan oleh Rakhmadhani, Yamtinah dan Utomo (2013) dengan judul Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournaments Berbantuan Media Teka-Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Simo dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan metode TGT berbantuan media TTS dan ular tangga pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia dibuktikan dengan nilai signifikansi (P 0<0,05) dan selisih nilai kognitif pada kelas ekperimen 1 lebih baik dari pada kelas ekperimen 2, karena pembelajaran dengan metode TGT berbantuan media TTS siswa lebih fokus dan teliti dalam menjawab pertanyaannya yang disesuaikan dengan jumlah kotak kosong yang telah

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

disediakan.; 2) terdapat pengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi koloid terhadao prestasi belajar kimia dibuktikan dengan nilai signifikan (*P* 0<0,05), karena prestasi belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi > motivasi belajar sedang > motivasi belajar rendah; 3) tidak ada interaksi antara penerapan metode TGT berbantuan media TTS dan ular tangga dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia dibuktikan dengan nilai signifikansi (*P* 0,093 < 0,05), karena siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi prestasi belajarnya tidak secara signifikan dipengaruhi oleh media baik permainan TTS maupun ular tangga.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB III
METODELOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas XI IPA_2 di SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun Ajaran 2018/2019. Pengambilan data dimulai dari bulan April 2019.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPA_2 SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi yang berjumlah 21 orang siswa yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Dasar pengambilan siswa kelas XI IPA_2 sebagai subjek penelitian karena memiliki tingkat kemampuan yang rendah dibandingkan dengan X yang lain, ini terlihat dari pencapaian hasil belajar siswa yang berada dibawah KKM 75.

3.3 Metode dan Desain Penelitian

3.3.1 Metode Penelitian

Bentuk penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa inggris *Classroom Action Research* yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian dikelas tersebut (kardiawarman *dalam* buku Paizaluddin, 2013: 6). Menurut Paizaluddin (2013: 6) secara lebih luas penelitian tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Menurut Paizaluddin (2013: 6) Jika dilihat dari nama *Classroom Action Research* (CAR), maka diketahui ada gabungan tiga buah kata, yaitu *Penelitian-Tindakan-Kelas* yang menunjukkan isis yang terkandung didalamnya, yaitu

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan dikelas. Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ketiga kata tersebut dapat diterangkan sebagai berikut:

1) Penelitian

Menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

2) Tindakan

Menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitan berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.

3) Kelas

Dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula (Suharsimi *dalam* buku Paizaluddin 2013: 6)

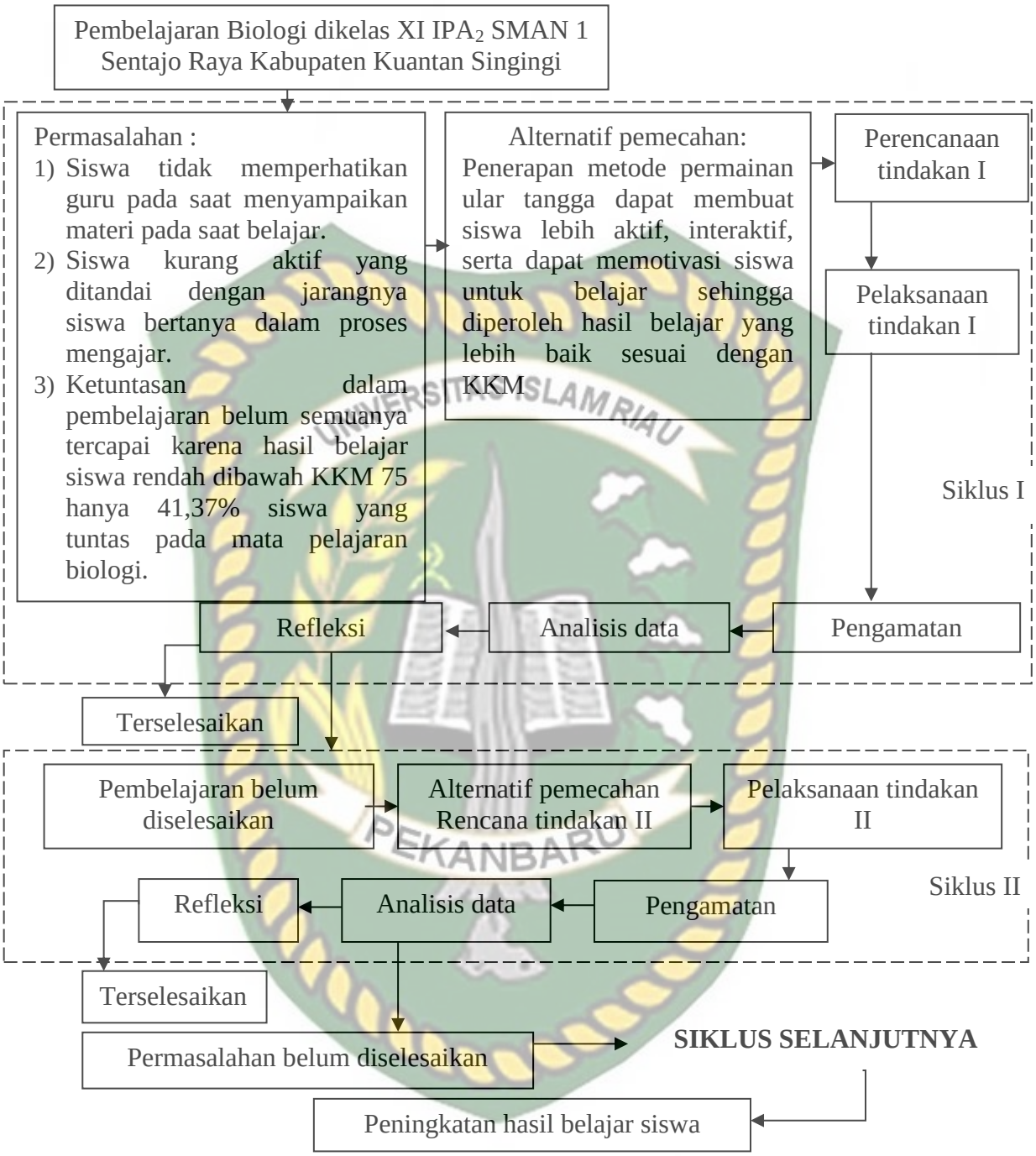
3.3.2 Desain Penelitian

Adapun bentuk penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yaitu melaksanakan suatu tindakan dalam proses pembelajaran menggunakan *Metode Pengamatan* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini beranjak dari permasalahan pada saat observasi yaitu guru lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi kelompok biasa, siswa kurang aktif dan kreatif yang ditandai dengan jarangnya siswa bertanya dan apabila diberi pertanyaan cenderung banyak diam dan hasil belajar siswa kebanyakan rendah dibawah KKM 75. Kemudian peneliti memberi alternative dengan penggunaan media permainan ular tangga dengan menggunakan kartu pertanyaan. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Siklus I materi Struktur Organisasi Kehidupan yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan I, observasi, analisis data dan refleksi karena masalah belum terselesaikan kemudian dilanjut pada siklus II. Pada siklus II beranjak dari rencana tindakan II,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

pelaksanaan tindakan II, observasi II, analisis data II dan permasalahan terselesaikan. Desain bisa dilihat pada gambar 1

Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau



Gambar 1. Desain penelitian Tindakan Kelas terhadap Hasil Belajar dengan Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (dimodifikasi peneliti berdasarkan Elfis, 2010).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini telah dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan
   a. Menetapkan tindakan kelas yaitu kelas XI IPA_2 SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun Ajaran 2018/2019.
   b. Kelas tindakan diajarkan dengan metode permainan ular tangga.
   c. Menetapkan materi pembelajaran, yaitu Interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya, pencemaran lingkungan beserta dampaknya bagi makhluk hidup dan pemanasan global beserta memberikan usulan penanggulangan masalah.
   d. Menyiapkan perangkat pembelajaran guru.
   e. Mengelompokkan siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 5 orang dengan diberi nama kelompok 1 sampai 6.
   f. Mengenalkan metode permainan ular tangga, agar siswa paham dan mengerti dengan metode pembelajaran tersebut.
   g. Melaksanakan metode permainan ular tangga, agar siswa paham dan mengerti dengan metode pembelajaran tersebut.
2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dilaksanakan proses pembelajaran dengan penerapan metode permainan ular tangga, memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 1. Langkah-Langkah Metode Permainan Ular Tangga

No.	Kegiatan	
	Guru	**Peserta Didik**
1.	**Kegiatan pendahuluan** a. Mengucap salam b. Menyapa siswa dan mengabsen siswa c. Memberi motivasi siswa dan apersepsi d. Menuliskan topik dan tujuan pembelajaran e. Membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok (masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang)	 • Siswa menjawab salam • Siswa menjawab saat diabsen • Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru • Siswa mencatat topik tujuan pembelajaran • Siswa duduk dalam kelompok yang dibentuk guru
2.	**Kegiatan Inti** a. Guru menjelaskan dan membimbing siswa cara bermain permainan ular tangga Misalnya: Permainan ini dilakukan secara bergantian (misal: kelompok 1 dengan kelompok 2, kelompok 3 dengan kelompok 4, dst) dan memberikan waktu 10 menit untuk bermain ular tangga. b. Pada ular tangga terdapat bertulisan Card(Kartu) yang berisi pertanyaan mengenai materi dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam waktu 1 menit sedangkan teman kelompoknya mencatat soal dan jawaban yang ucapkan oleh teman yang menjawab tersebut kedalam LKPD. c. Guru mengawasi siswa melakukan permainan ular tangga agar tidak terjadi kecurangan. d. Setelah permainan selesai, siswa diharapkan mengerjakan soal diskusi yang ada dilembar LKPD dan akan mempresentasikan.	 • Siswa diharapkan untuk memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain permainan ular tangga. • Siswa diharapkan untuk ikut berpartisipasi mengikuti permainan ular tangga dan menjawab pertanyaan tersebut. • Siswa diharapkan tidak melakukan kecurangan saat bermain permainan ular tangga. • Siswa bersungguh-sungguh pada saat berdiskusi untuk menjawab pertanyaan tersebut dan mempresentasikannya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

No.	Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
3.	**Kegiatan Penutup (15 Menit)** a. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. b. Mengevaluasi siswa dengan memberikan kuis dan tugas. c. Menutup pembelajaran dan memberikan salam.	• Bersama menyimpulkan materi pembelajaran . • Menjawab soal kuis secara individu. • Mendengarkan guru dan menutup salam.

3) Analisis Data

Data hasil belajar yang diperoleh pada penelitian ini akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap ini mengkaji apa yang telah tercapai dan yang belum tercapai, serta apa aja yang telah berhasil maupun yang belum berhasil akan dituntaskan dengan perbaikan yang akan dilaksanakan.

5) Tahap Perencanaan Tindakan Lanjut

Pada tahap ini bila hasilnya belum memuaskan, maka dilakukan tindakan perbaikan untuk mengatasinya. Dengan kata lain bila masalah yang diteliti belum tuntas, maka PTK harus dilanjutkan pada siklus II dengan langkah yang sama pada siklus I dan seterusnya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Perangkat Pembelajaran

1. Standar isi

Standar isi terdiri dari standar kompetensi, satu standar kompetensi terdiri dari beberapa kompetensi dasar. Standar isi yang digunakan adalah standar isi kelas XI IPA_2 SMAN I Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2. Silabus

Silabus merupakan suatu pedoman yang disusun secara sistematik oleh peneliti, yang merupakan penjabaran standar kompetensi dasar kedalam materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indicator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Silabus ini pada materi Sistem Organisasi Kehidupan kelas VII Semester II kurikulum K13.

5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah suatu panduan yang disusun secara sistematis oleh peneliti berisikan langkah-langkah penyampaian materi pembelajaran sesuai rincian waktu yang telah ditentukan.

6. Buku paket

Buku paket adalah buku panduan yang digunakan siswa dan guru sebagai pedoman dalam pembelajaran adalah buku biologi.

7. Media permainan ular tangga beserta kartu (Card) pertanyaan

8. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD merupakan pedoman yang dibuat guru yang akan diberikan pada siswa pada saat melaksanakan permainan ular tangga.

9. Pekerjaan Rumah (PR)

Pekerjaan rumah adalah suatu tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dan diselesaikan di rumah.

10. Soal kuis beserta kunci jawabannya

Soal kuis adalah soal yang disusun peneliti untuk disajikan dalam setiap materi yang telah dipelajari.

11. Soal ujian blok beserta kunci jawabnnya

Soal ulangan harian adalah soal yang disusun oleh peneliti untuk beberapa pokok bahasan yang telah dipelajari.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara seperti pada Tabel 2.

Tabel 2 Instrumen Pengumpulan Data

No.	Data hasil belajar		Instrumen yang digunakan
1.	Nilai PPK (pengetahuan, Pemahaman, dan Konsep)		○ Kuis tertulis (QT) dan kunci jawabannya ○ Pekerjaan Rumah (PR) dan kunci jawabannya ○ Lembar Kerja Peserta Didik (Game ular tangga) ○ Ujian Blok (UB) dan kunci jawabannya
2.	Nilai KI (Kinerja Ilmiah)	✚ Portofolio	○ LKPD Praktikum
		✚ Unjuk Kerja	○ Penilaian diskusi kelompok ○ Penilaian presentasi ○ *Game Ular Tangga*

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari nilai kuis tertulis, pekerjaan rumah, dan ujian blok yang merupakan nilai ppk (pengetahuan dan pemahaman konsep) dan nilai untuk kerja yaitu diskusi dan presentasi yaitu LKPD yang merupakan nilai kinerja ilmiah (KI).

3.6.1 Teknik Pengolahan Data Hasil Belajar Siswa

3.6.1.1 Pengolahan Data Hasil Belajar Kognitif

Menurut Elfis (2010) nilai pengetahuan konsep (PTK), didapatkan dari nilai pekerjaan rumah (PR), nilai kuis tertulis (QT), 30% lembar kegiatan peserta didik (LKPD) dan ujian blok (UB). Masing-masing nilai akan dirumuskan sebagai berikut:

Kognitif = 10% (PR) + 20% (Kuis) + 30% (LKPD) + 40% (UB)

Sumber: Di modifikasi oleh peneliti berdasarkan SMAN 1 Sentajo Raya

3.6.1.2 Teknik Analisis Data Deskriptif

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Teknik analisis data deskriptif yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar biologi siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Analisis deskriptif data pencapaian hasil belajar siswa dilakukan dengan melihat a) daya serap siswa, b) ketuntasan individu, c) ketuntasan klasikal. Analisis daya serap, ketuntasan individu, dan ketuntasan klasikaldidasarkan pada pencapaian hasil belajar pemahaman dan pengetahuan konsep (PPK) dan penilaian pencapaian hasil belajar kinerja ilmiah.

a. Daya Serap Siswa

Untuk mengetahui daya serap siswa dari hasil belajar dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Daya\ Serap = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ maksimum} \text{ X } 100$$

Tabel 3. Interval Dan Kategori Daya Serap Siswa

% Interval	Kategori
93 – 100	Sangat Baik
84 – 92	Baik
75 – 83	Cukup
67-74	Kurang

Sumber: Disesuaikan dengan KKM Mata Pelajaran IPA di Sekolah

b. Ketuntasan Individu Siswa

Berdasarkan kurikulum SMAN 1 Sentajo Raya yang telah ditetapkan dalam kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada materi pelajaran biologi siswa dilakukan dikatakan tuntas dalam belajar apabila telah mencapai KKM 75.

c. Ketuntasan Klasikal

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas *dalam* Elfis (2010), suatu kelas dinyatakan tuntas belajar apabila sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa telah tuntas belajar.

Ketuntasan dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal } \% = \frac{JST}{JS} \; X \; 100$$

Keterangan :

KK % : Presentase Ketuntasan Klasikal

JST : Jumlah Siswa Yang Tuntas

JS : Jumlah Seluruh Siswa

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.1 Paparan Data Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2019 sampai dengan tanggal 15 Mei 2019. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPA_2 SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi dengan jumlah Siswa 21 orang yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan dengan katakteristik kemampuan siswa yang heterogen, yaitu ada siswa yang pandai, sedang dan kurang. Dua kali pertemuan diawal digunakan untuk sosialisasi yaitu pada Kompetensi Dasar (KD) 3.9 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada system eksresi dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada system ekskresi manusia . Kemudian 4 pertemuan setelah sosialisasi untuk siklus I pada Kompetensi Dasar (KD) 3.10 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada system koordinasi (saraf,hormone,dan alat indra) dalam kaitannya dengan mekanisme koordinasi dan regulasi serta gangguan fungsi yang dapat terjadi pada system koordinasi manusia. dan empat pertemuan selanjutnya untuk siklus II pada Kompetensi Dasar (KD) 3.12 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ reproduksi dengan fungsinya dalam system reproduksi manusia.

Alokasi waktu pada penelitian ini adalah dalam satu minggu terdapat 2 kali pertemuan, yaitu pada hari rabu dan hari kamis dengan alokasi waktu 2x45 menit. Pada hari rabu pembelajaran dimulai dari jam 09.00-15-10.30 WIB dan pada hari kamis pembelajaran dimulai dari jam 12.45-03.00 WIB. Sebelum proses pembelajaran game ular tangga dilaksanakan, peneliti mensosialisasikan terlebih dahulu tentang pembelajaran game ular tangga tersebut. Peneliti membagi siswa dalam 6 kelompok belajar berdasarkan kemampuan akademik siswa sebelum PTK.

1) Deskriptif Proses Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I dan Siklus II

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

a. Sosialisasi I

Pertemuan sosialisasi pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 20 Maret 2019 pada pukul 09.-00-10.30 WIB dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 21 orang siswa. Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu menjelaskan metode pembelajaran game ular tangga yang akan diterapkan pada proses belajar mengajar. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dalam 1 kelompok terdiri dari 3-4 orang, penentuan kelompok berdasarkan kemampuan akademik yang dimiliki siswa. Kelompok 1 (AR.ME,dan YU) , kelompok 2 (DE,YS,YUL, dan WI), kelompok 3 (AP,RE dan NA), kelompok 4 (AN,ST,SN, dan SA) kelompok 5 (AZH.LA,dan YY), kelompok 6 (DW.KU.PAdan VF).

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menjelaskan tentang proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan ular tangga, waktu bermain dan menjawab soal, serta aturan-aturan dalam permainan. Setelah siswa mengerti tentang metode pembelajaran menggunakan permainan ular tangga ini, peneliti membagikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Materi dirangkum dari buku teks Biologi SMA Kelas XI Erlangga dan Buku teks Biologi SMA Kelas XI 2016, Yrama Widia. Kemudian peneliti melanjutkan sosialisasi II.

b. Sosialisasi II

Sosialisasi ke II ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 Maret 2019 pada pukul 12.45-03.00WIB. Sosialisasi kedua ini merupakan tahapan awal dalam proses belajar mengajar menggunakan permainan ular tangga dengan materi yang telah dibagikan oleh peneliti beserta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) permainan ular tangga pada materi kelainan dan teknologi pada sistem pencernaan.

Kegiatan ini dilakukan selama ±90 menit, 10 menit pertama adalah pembukaan pada kegiatan ini diawali dengan berdoa terlebih dahulu setelah selesai berdoa peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, peserta didik menjawab salam, kemudian peneliti memeriksa kehadiran peserta didik. Setelah itu peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi kepada peserta didik dan selanjutnya peneliti menuliskan topik materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran pada materi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

kelainan pada system pernapsan,pengaruh pencernaan udara terhadap system pernapasan dan teknologi pada sitem pernapasan. Dilanjutkan pada kegiatan inti sekitar ±65 menit, pada kegiatan ini peneliti menjelaskan ulasan materi, peserta didik mendengarkan dan memperhatikan dengan serius. Peneliti memberikan waktu untuk siswa bertanya apabila ada yang belum dimengerti. Jika tidak ada yang bertanya, peneliti menanyakan kembali kepada peserta didik apakah sudah paham dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Peneliti membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing peserta didik untuk menuliskan pertanyaan dan menjawab pada saat bermain *Game Ular Tangga* dan memberikan arahan kepada siswa untuk duduk perkelompok yang anggotanya telah dibentuk oleh peneliti pada sosialisasi 1, setiap kelompok duduk dengan pasangan kelompoknya yaitu kelompok 1 dengan kelompok 2, kelompok 3 dengan kelompok 4 dan kelompok 5 dengan kelompok 6.

Permainan dilakukan secara bersamaan durasi permainan adalah 20 menit, siswa mulai bermain ular tangga dengan menentukan antara kelompok yang saling berlawanan yang dapat mengguncang dadu terlebih dahulu, setelah itu siswa mengguncang dadu, apabila angka yang tertera pada dadu mengenai angka yang bertuliskan kartu pada papan permainan maka siswa tersebut wajib mengambil satu kartu pertanyaan yang telah disediakan dan membacanya dengan keras agar anggota kelompoknya yang lain dapat mendengarkan pertanyaannya dan mencatatnya serta menjawabnya di Lembar Kerja Peserta Dididk (LKPD) masing-masing siswa dalam satu kelompok. Setelah itu permainan dilanjutkan dengan kelompok lawan dengan cara yang sama. Permainan ini dilakukan secara bergantian dengan anggota kelompoknya yang lain. Permainan akan selesai jika kedua kelompok yang saling berlawanan tersebut sampai ke finish dan menyelesaikan pertanyaan yang setiap kelompok dapatkan pada saat bermain ular tangga, kemudian masing-masing kelompok mengumpulkan LKPD. Kelompok yang mengumpulkan LKPD terlebih dahulu adalah pemenangnya karena durasi bermainnya lebih sedikit dibandingkan kelompok lain. Durasi selesai bermain setiap kelompok yaitu untuk kelompok 1 dan 2 adalah 15 menit, kelompok 3 dan 4 adalah 17 menit dan kelompok 5 dan 6 adalah 13 menit. Setelah selesai bermain

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

peneliti menyuruh kelompok 1 dan 2 untuk mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang kelompok dapatkan dari bermain ular tangga.

Kegiatan akhir dilakukan selama ±15 menit, pada kegiatan ini peneliti meminta peserta didik untuk duduk pada posisi semula. Peneliti bersama peserta didik sama-sama menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dipelajari selama 10 menit. Kemudian peneliti memberikan kuis tertulis kepada siswa untuk mengetahui daya serap materi yang dipelajarinya. Siswa diberikan waktu 5 menit untuk mengerjakan soal kuis tersebut. Setelah itu peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil kuisnya. Kemudian peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang saat bermain *Game Ular Tangga* berupa snack dan permen. Peneliti memberitahukan kepada siswa untuk mengulangi pelajaran yang telah dipelajari dan membaca materi dirumah. Peneliti memberikan materi untuk selanjutnya agar dipelajari dirumah dan peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Pertemuan Ke-1

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari rabu tanggal 10 April 2019 di Kelas XI IPA_2 dengan jumlah peserta didik yang hadir adalah 21 orang. Pembelajaran dilaksanakan 2x45 menit yaitu dari pukul 09.00-10.30 WIB.

Kegiatan awal ±10 menit kegiatan ini diawali dengan berdoa terlebih dahulu setelah selesai berdoa peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, peserta didik menjawab salam. Kemudian peneliti memeriksa kehadiran peserta didik. Setelah itu peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi kepada peserta didik dan selanjutnya peneliti menuliskan topik materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran pada materi struktur, fungsi dan mekanisme pernapasan pada manusia. Terdapat beberapa siswa yang tidak mendengarkan dan mencatat tujuan pembelajaran yang diberikan peneliti karena peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran yang diberikan peneliti.

Kegiatan ini dilakukan selama ±65 menit, pada kegiatan ini peneliti menjelaskan ulasan materi selama 30 menit, peserta didik mendengarkan dan memperhatikan dengan serius. Peneliti memberikan waktu untuk siswa bertanya

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

apabila ada yang belum dimengerti. Jika tidak ada yang bertanya, peneliti menanyakan kembali kepada peserta didik apakah sudah paham dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Peneliti membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing peserta didik untuk menuliskan pertanyaan dan menjawab pada saat bermain *Game Ular Tangga* dan memberikan arahan kepada siswa untuk duduk perkelompok yang anggotanya telah dibentuk oleh peneliti pada sosialisasi 1, setiap kelompok duduk dengan pasangan kelompoknya yaitu kelompok 1 dengan kelompok 2, kelompok 3 dengan kelompok 4 dan kelompok 5 dengan kelompok 6.

Permainan dilakukan secara bersamaan durasi permainan adalah 20 menit, siswa mulai bermain ular tangga dengan menentukan antara kelompok yang saling berlawanan yang dapat mengguncang dadu terlebih dahulu , setelah itu siswa mengguncang dadu, apabila angka yang tertera pada dadu mengenai angka yang bertuliskan kartu pada papan permainan maka siswa tersebut wajib mengambil satu kartu pertanyaan yang telah disediakan dan membacanya dengan keras agar anggota kelompoknya yang lain dapat mendengarkan pertanyaannya dan mencatatnya serta menjawabnya di Lembar Kerja Peserta Dididk (LKPD) masing-masing siswa dalam satu kelompok. Setelah itu permainan dilanjutkan dengan kelompok lawan dengan cara yang sama. Permainan ini dilakukan secara bergantian dengan anggota kelompoknya yang lain. Permainan akan selesai jika kedua kelompok yang saling berlawanan tersebut sampai ke finish dan menyelesaikan pertanyaan yang setiap kelompok dapatkan pada saat bermain ular tangga, kemudian masing-masing kelompok mengumpulkan LKPD. Kelompok yang mengumpulkan LKPD terlebih dahulu adalah pemenangnya karena durasi bermainnya lebih sedikit dibandingkan kelompok lain. Durasi selesai bermain setiap kelompok yaitu untuk kelompok 1 dan 2 adalah 10 menit, kelompok 3 dan 4 adalah 20 menit dan kelompok 5 dan 6 adalah 15 menit. Setelah selesai bermain peneliti menyuruh kelompok 1 dan 2 untuk mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang kelompok dapatkan dari bermain ular tangga selama 15 menit dan setelah itu peneliti menyuruh peserta didik untuk mengumpulkan LKPDnya masing-masing.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Kegiatan akhir dilakukan selama ±15 menit, pada kegiatan ini peneliti meminta peserta didik untuk duduk pada posisi semula. Peneliti bersama peserta didik sama-sama menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dipelajari selama 10 menit. Kemudian peneliti memberikan kuis tertulis kepada siswa untuk mengetahui daya serap materi yang dipelajarinya. Siswa diberikan waktu 5 menit untuk mengerjakan soal kuis tersebut. Setelah itu peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil kuisnya. Kemudian peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang saat bermain *Game Ular Tangga* berupa snack dan permen. Peneliti memberitahukan kepada siswa untuk mengulangi pelajaran yang telah dipelajari dan membaca materi dirumah. Peneliti memberikan materi untuk selanjutnya agar dipelajari dirumah dan peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

d. Pertemuan Ke-2

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 11 April 2019 dengan jumlah peserta didik yang hadir 21 orang. Pembelajaran dilaksanakan selama 2x45 menit yaitu dari pukul 12.45-03.00WIB.

Kegiatan awal ±10 menit kegiatan ini diawali dengan berdoa terlebih dahulu setelah selesai berdoa peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, peserta didik menjawab salam. Kemudian peneliti memeriksa kehadiran peserta didik. Setelah itu peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi kepada peserta didik dan selanjutnya peneliti menuliskan topik materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran pada materi udara yang dipernapaskan, kapasitas vital paru-paru dan faktor-faktor yang mempengaruhi frekuensi pernapasan.

Kegiatan ini dilakukan selama ±65 menit, pada kegiatan ini peneliti menjelaskan ulasan materi selama 30 menit, peserta didik mendengarkan dan memperhatikan dengan serius. Peneliti memberikan waktu untuk siswa bertanya apabila ada yang belum dimengerti. Jika tidak ada yang bertanya, peneliti membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing peserta didik untuk menuliskan pertanyaan dan menjawab pada saat bermain *Game Ular Tangga* dan memberikan arahan kepada siswa untuk duduk perkelompok yang

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

anggotanya telah dibentuk oleh peneliti pada sosialisasi 1, setiap kelompok duduk dengan pasangan kelompoknya yaitu kelompok 1 dengan kelompok 2, kelompok 3 dengan kelompok 4 dan kelompok 5 dengan kelompok 6. Permainan dilakukan secara bersamaan durasi permainan adalah 20 menit, siswa mulai bermain ular tangga dengan menentukan antara kelompok yang saling berlawanan yang dapat mengguncang dadu terlebih dahulu , setelah itu siswa mengguncang dadu, apabila angka yang tertera pada dadu mengenai angka yang bertuliskan kartu pada papan permainan maka siswa tersebut wajib mengambil satu kartu pertanyaan yang telah disediakan dan membacanya dengan keras agar anggota kelompoknya yang lain dapat mendengarkan pertanyaannya dan mencatatnya serta menjawabnya di Lembar Kerja Peserta Dididk (LKPD) masing-masing siswa dalam satu kelompok. Setelah itu permainan dilanjutkan dengan kelompok lawan dengan cara yang sama. Permainan ini dilakukan secara bergantian dengan anggota kelompoknya yang lain. Permainan akan selesai jika kedua kelompok yang saling berlawanan tersebut sampai ke finish dan menyelesaikan pertanyaan yang setiap kelompok dapatkan pada saat bermain ular tangga, kemudian masing-masing kelompok mengumpulkan LKPD. Kelompok yang mengumpulkan LKPD terlebih dahulu adalah pemenangnya karena durasi bermainnya lebih sedikit dibandingkan kelompok lain. Durasi selesai bermain setiap kelompok yaitu untuk kelompok 1 dan 2 adalah 14 menit, kelompok 3 dan 4 adalah 12 menit dan kelompok 5 dan 6 adalah 16 menit. Setelah selesai bermain peneliti menyuruh kelompok 3 dan 4 untuk mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang kelompok dapatkan dari bermain ular tangga selama 15 menit dan setelah itu peneliti menyuruh peserta didik untuk mengumpulkan LKPDnya masing-masing.

Kegiatan akhir dilakukan selama ±15 menit, pada kegiatan ini peneliti meminta peserta didik untuk duduk pada posisi semula. Peneliti bersama peserta didik sama-sama menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dipelajari selama 10 menit. Kemudian peneliti memberikan kuis tertulis kepada siswa untuk mengetahui daya serap materi yang dipelajarinya. Siswa diberikan waktu 5 menit untuk mengerjakan soal kuis tersebut. Setelah itu peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil kuisnya. Kemudian peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

pemenang saat bermain *Game Ular Tangga* berupa snack dan permen. Peneliti memberitahukan kepada siswa untuk mengulangi pelajaran yang telah dipelajari dan membaca materi dirumah.

e.Pertemuan Ke-3

Pertemuan ketiga ini dilaksanakan pada hari rabu tanggal 18 April 2019 dengan jumlah peserta didik yang hadir 21 orang. Pembelajaran dilaksanakan selama 2x45 menit yaitu dari pukul 09.00-10.30WIB.

Kegiatan awal ±10 menit kegiatan ini diawali dengan berdoa terlebih dahulu setelah selesai berdoa peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, peserta didik menjawab salam. Kemudian peneliti memeriksa kehadiran peserta didik. Setelah itu peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi kepada peserta didik dan selanjutnya peneliti menuliskan topik materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran pada materi udara yang dipernapaskan, kapasitas vital paru-paru dan faktor-faktor yang mempengaruhi frekuensi pernapasan.

Kegiatan ini dilakukan selama ±65 menit, pada kegiatan ini peneliti menjelaskan ulasan materi selama 30 menit, peserta didik mendengarkan dan memperhatikan dengan serius. Peneliti memberikan waktu untuk siswa bertanya apabila ada yang belum dimengerti. Jika tidak ada yang bertanya, peneliti membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing peserta didik untuk menuliskan pertanyaan dan menjawab pada saat bermain *Game Ular Tangga* dan memberikan arahan kepada siswa untuk duduk perkelompok yang anggotanya telah dibentuk oleh peneliti pada sosialisasi 1, setiap kelompok duduk dengan pasangan kelompoknya yaitu kelompok 1 dengan kelompok 2, kelompok 3 dengan kelompok 4 dan kelompok 5 dengan kelompok 6. Permainan dilakukan secara bersamaan durasi permainan adalah 20 menit, siswa mulai bermain ular tangga dengan menentukan antara kelompok yang saling berlawanan yang dapat mengguncang dadu terlebih dahulu , setelah itu siswa mengguncang dadu, apabila angka yang tertera pada dadu mengenai angka yang bertuliskan kartu pada papan permainan maka siswa tersebut wajib mengambil satu kartu pertanyaan yang telah disediakan dan membacanya dengan keras agar anggota kelompoknya yang lain dapat mendengarkan pertanyaannya dan mencatatnya serta menjawabnya di

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Lembar Kerja Peserta Dididk (LKPD) masing-masing siswa dalam satu kelompok. Setelah itu permainan dilanjutkan dengan kelompok lawan dengan cara yang sama. Permainan ini dilakukan secara bergantian dengan anggota kelompoknya yang lain. Permainan akan selesai jika kedua kelompok yang saling berlawanan tersebut sampai ke finish dan menyelesaikan pertanyaan yang setiap kelompok dapatkan pada saat bermain ular tangga, kemudian masing-masing kelompok mengumpulkan LKPD. Kelompok yang mengumpulkan LKPD terlebih dahulu adalah pemenangnya karena durasi bermainnya lebih sedikit dibandingkan kelompok lain. Durasi selesai bermain setiap kelompok yaitu untuk kelompok 1 dan 2 adalah 14 menit, kelompok 3 dan 4 adalah 12 menit dan kelompok 5 dan 6 adalah 16 menit. Setelah selesai bermain peneliti menyuruh kelompok 3 dan 4 untuk mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang kelompok dapatkan dari bermain ular tangga selama 15 menit dan setelah itu peneliti menyuruh peserta didik untuk mengumpulkan LKPDnya masing-masing.

Kegiatan akhir dilakukan selama ±15 menit, pada kegiatan ini peneliti meminta peserta didik untuk duduk pada posisi semula. Peneliti bersama peserta didik sama-sama menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dipelajari selama 10 menit. Kemudian peneliti memberikan kuis tertulis kepada siswa untuk mengetahui daya serap materi yang dipelajarinya. Siswa diberikan waktu 5 menit untuk mengerjakan soal kuis tersebut. Setelah itu peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil kuisnya. Kemudian peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang saat bermain *Game Ular Tangga* berupa snack dan permen. Peneliti memberitahukan kepada siswa untuk mengulangi pelajaran yang telah dipelajari dan membaca materi dirumah. Peneliti memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) praktikum dan menyampaikan alat dan bahan yang harus dibawa peserta didik untuk melakukan praktikum.

f..Pertemuan Ke-4

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 24 April 2019 dengan jumlah peserta didik yang hadir 21 orang. Pembelajaran dilaksanakan selama

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2x45 menit yaitu dari pukul 12.45-03.00 WIB di laboratorium karena peserta didik akan melaksanakan praktikum.

Kegiatan awal ±10 menit kegiatan ini diawali dengan berdoa terlebih dahulu setelah selesai berdoa peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, peserta didik menjawab salam. Kemudian peneliti memeriksa kehadiran peserta didik.

Kegiatan inti ±70 menit kegiatan dimulai dengan peneliti menjelaskan tata cara untuk melakukan praktikum dan peserta didik menyimak penjelasan yang disampaikan peneliti. Kemudian peneliti memeriksa kelengkapan alat dan bahan yang dibawa oleh peserta didik pada masing-masing kelompok, setelah semua alat dan bahan kelompok lengkap, peserta didik mulai untuk melakukan praktikum. setelah peserta didik selesai melakukan praktikum kemudian peneliti mempersilahkan setiap kelompok untuk mendiskusikan hasil dari praktikum dan menjawab pertanyaan yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peserta didik diberi waktu 10 menit untuk mendiskusikannya. Setelah selesai berdiskusi, peneliti mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya masing-masing secara bergantian. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian. Kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusinya dimulai dari kelompok 1 secara berurutan sampai dengan kelompok 6. Ada beberapa siswa yang bertanya ketika setiap kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusinya yaitu: AN, ST,SN dan SA

Kegiatan penutup ±10 menit kegiatan ini dimulai setelah setiap kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusinya, Peneliti menyuruh peserta didik untuk duduk kembali keposisi semula karena peneliti akan memberikan kuis, waktu kuis adalah 5 menit untuk mengerjakannya, setelah selesai mengerjakan kuis, peserta didik mengumpulkan hasil kuisnya dan peneliti memberikan materi untuk selanjutnya agar dipelajari dirumah dan peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

e. **Pertemuan Ke-5**

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 Aprilt 2019, dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 21 orang. Ujian blok/ulangan dilaksanakan 2x45 menit yaitu dari pukul 09.00-10.30WIB.

Penelitian ini diawali dengan peneliti menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa sebelum melaksanakan ujian blok/ulangan, setelah selesai membaca doa peneliti mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam yang diberikan oleh peneliti. Setelah itu peneliti memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian peneliti membagi peserta didik kedalam 2 kelompok. Kelompok pertama akan mengikuti ujian blok/ulangan terlebih dahulu, peneliti mengatur duduk peserta didik agar peserta didik dapat menjarakkan duduknya untuk menghindari adanya siswa yang mencontek pada saat ujian blok/ulangan. Setelah itu peneliti menyuruh peserta didik untuk menyimpan semua buku biologinya dan jika semua sudah siap peneliti membagikan kertas ujian blok/ulangan kepada peserta didik. Ujian blok/ulangan terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal essay, masing-masing kelompok diberikan waktu 45 menit untuk mengerjakan soal ujian blok/ulangannya. Setelah waktunya habis peneliti, peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan jawaban ulangannya dan Prnya dan peneliti menyuruh agar kelompok selanjutnya masuk dan mengikuti ulangan dengan cara yang sama.

Setelah semua peserta didik selesai mengikuti ulangan dan mengumpulkan PR, peneliti membagikan materi untuk pertemuan selanjutnya kepada peserta didik, agar peserta didik dapat mempelajari materinya dirumah terlebih dahulu. Kemudian peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

f. **Pertemuan Ke-6**

Pertemuan keenam dilaksanakan pada hari kamis tanggal 1 Mei 2019 dengan jumlah peserta didik yang hadir adala 21 orang. Pembelajaran dilaksanakan 2x45 menit yaitu dari pukul 12.45-03.00 WIB.

Kegiatan awal ±10 menit kegiatan ini diawali dengan berdoa terlebih dahulu setelah selesai berdoa peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, peserta didik menjawab salam. Kemudian peneliti memeriksa kehadiran peserta didik. Setelah itu peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dilanjutkan dengan memberikan apersepsi kepada peserta didik dan selanjutnya peneliti menuliskan topik materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran pada system reproduksi. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tujuan pembelajaran yang diberikan peneliti.

Kegiatan ini dilakukan selama ±65 menit, pada kegiatan ini peneliti menjelaskan ulasan materi selama 30 menit, peserta didik mendengarkan dan memperhatikan dengan serius. Peneliti memberikan waktu untuk siswa bertanya apabila ada yang belum dimengerti. Jika tidak ada yang bertanya, peneliti membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing peserta didik untuk menuliskan pertanyaan dan menjawab pada saat bermain *Game Ular Tangga* dan memberikan arahan kepada siswa untuk duduk perkelompok yang anggotanya telah dibentuk oleh peneliti pada sosialisasi 1, setiap kelompok duduk dengan pasangan kelompoknya yaitu kelompok 1 dengan kelompok 2, kelompok 3 dengan kelompok 4 dan kelompok 5 dengan kelompok 6. Permainan dilakukan secara bersamaan durasi permainan adalah 20 menit, siswa mulai bermain ular tangga dengan menentukan antara kelompok yang saling berlawanan yang dapat mengguncang dadu terlebih dahulu , setelah itu siswa mengguncang dadu, apabila angka yang tertera pada dadu mengenai angka yang bertuliskan kartu pada papan permainan maka siswa tersebut wajib mengambil satu kartu pertanyaan yang telah disediakan dan membacanya dengan keras agar anggota kelompoknya yang lain dapat mendengarkan pertanyaannya dan mencatatnya serta menjawabnya di Lembar Kerja Peserta Dididk (LKPD) masing-masing siswa dalam satu kelompok. Setelah itu permainan dilanjutkan dengan kelompok lawan dengan cara yang sama.

Permainan ini dilakukan secara bergantian dengan anggota kelompoknya yang lain. Permainan akan selesai jika kedua kelompok yang saling berlawanan tersebut sampai ke finish dan menyelesaikan pertanyaan yang setiap kelompok dapatkan pada saat bermain ular tangga, kemudian masing-masing kelompok mengumpulkan LKPD. Kelompok yang mengumpulkan LKPD terlebih dahulu adalah pemenangnya karena durasi bermainnya lebih sedikit dibandingkan kelompok lain. Durasi selesai bermain setiap kelompok yaitu untuk kelompok 1 dan 2 adalah 14 menit, kelompok 3 dan 4 adalah 18 menit dan kelompok 5 dan 6

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

adalah 12 menit. Setelah selesai bermain peneliti menyuruh kelompok 1 dan 2 untuk mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang kelompok dapatkan dari bermain ular tangga selama 15 menit dan setelah itu peneliti menyuruh setaip siswa untuk mengumpulkan LKPDnya.

Kegiatan akhir dilakukan selama ±15 menit, pada kegiatan ini peneliti meminta peserta didik untuk duduk pada posisi semula. Peneliti bersama peserta didik sama-sama menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dipelajari selama 10 menit. Kemudian peneliti memberikan kuis tertulis kepada siswa untuk mengetahui daya serap materi yang dipelajarinya. Siswa diberikan waktu 5 menit untuk mengerjakan soal kuis tersebut. Setelah itu peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil kuisnya. Kemudian peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang saat bermain *Game Ular Tangga* berupa snack dan permen. Peneliti memberitahukan kepada siswa untuk mengulangi pelajaran yang telah dipelajari dan membaca materi dirumah. Peneliti memberikan materi untuk selanjutnya agar dipelajari dirumah dan peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

g. **Pertemuan Ke-7**

Pertemuan ketujuh dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 2 Mei 2019 dengan jumlah peserta didik yang hadir adala 21 orang. Pembelajaran dilaksanakan 2x45 menit yaitu dari pukul 09,00-10.30 WIB.

Kegiatan awal ±10 menit kegiatan ini diawali dengan berdoa terlebih dahulu setelah selesai berdoa peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, peserta didik menjawab salam. Kemudian peneliti memeriksa kehadiran peserta didik. Setelah itu peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi kepada peserta didik dan selanjutnya peneliti menuliskan topik materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran pada materisistem reproduksi. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tujuan pembelajaran yang diberikan peneliti.

Kegiatan ini dilakukan selama ±65 menit, pada kegiatan ini peneliti menjelaskan ulasan materi selama 30 menit, peserta didik mendengarkan dan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

memperhatikan dengan serius. Peneliti memberikan waktu untuk siswa bertanya apabila ada yang belum dimengerti. Jika tidak ada yang bertanya, peneliti membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing peserta didik untuk menuliskan pertanyaan dan menjawab pada saat bermain *Game Ular Tangga* dan memberikan arahan kepada siswa untuk duduk perkelompok yang anggotanya telah dibentuk oleh peneliti pada sosialisasi 1, setiap kelompok duduk dengan pasangan kelompoknya yaitu kelompok 1 dengan kelompok 2, kelompok 3 dengan kelompok 4 dan kelompok 5 dengan kelompok 6. Permainan dilakukan secara bersamaan durasi permainan adalah 20 menit, siswa mulai bermain ular tangga dengan menentukan antara kelompok yang saling berlawanan yang dapat mengguncang dadu terlebih dahulu , setelah itu siswa mengguncang dadu, apabila angka yang tertera pada dadu mengenai angka yang bertuliskan kartu pada papan permainan maka siswa tersebut wajib mengambil satu kartu pertanyaan yang telah disediakan dan membacanya dengan keras agar anggota kelompoknya yang lain dapat mendengarkan pertanyaannya dan mencatatnya serta menjawabnya di Lembar Kerja Peserta Dididk (LKPD) masing-masing siswa dalam satu kelompok. Setelah itu permainan dilanjutkan dengan kelompok lawan dengan cara yang sama. Permainan ini dilakukan secara bergantian dengan anggota kelompoknya yang lain.

Permainan akan selesai jika kedua kelompok yang saling berlawanan tersebut sampai ke finish dan menyelesaikan pertanyaan yang setiap kelompok dapatkan pada saat bermain ular tangga, kemudian masing-masing kelompok mengumpulkan LKPD. Kelompok yang mengumpulkan LKPD terlebih dahulu adalah pemenangnya karena durasi bermainnya lebih sedikit dibandingkan kelompok lain. Durasi selesai bermain setiap kelompok yaitu untuk kelompok 1 dan 2 adalah 15 menit, kelompok 3 dan 4 adalah 20 menit dan kelompok 5 dan 6 adalah 20 menit. Setelah selesai bermain peneliti menyuruh kelompok 3 dan 4 untuk mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang kelompok dapatkan dari bermain ular tangga selama 15 menit dan setelah itu peneliti menyuruh setaip siswa untuk mengumpulkan LKPDnya.

Kegiatan akhir dilakukan selama ±15 menit, pada kegiatan ini peneliti meminta peserta didik untuk duduk pada posisi semula. Peneliti bersama peserta didik

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

sama-sama menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dipelajari selama 10 menit. Kemudian peneliti memberikan kuis tertulis kepada siswa untuk mengetahui daya serap materi yang dipelajarinya. Siswa diberikan waktu 5 menit untuk mengerjakan soal kuis tersebut. Setelah itu peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil kuisnya. Kemudian peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang saat bermain *Game Ular Tangga* berupa snack dan permen. Peneliti memberitahukan kepada siswa untuk mengulangi pelajaran yang telah dipelajari dan membaca materi dirumah. Peneliti memberikan materi untuk selanjutnya agar dipelajari dirumah dan peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

h. **Pertemuan Ke-8**

Pertemuan kedelapan ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 8 Mei April 2019 dengan jumlah peserta didik yang hadir 21 orang. Pembelajaran dilaksanakan selama 2x45 menit yaitu dari pukul 12.-15.45 WIB.

Kegiatan awal ±10 menit kegiatan ini diawali dengan berdoa terlebih dahulu setelah selesai berdoa peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, peserta didik menjawab salam. Kemudian peneliti memeriksa kehadiran peserta didik. Setelah itu peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi kepada peserta didik dan selanjutnya peneliti menuliskan topik materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran pada materi sistem ekskresi pada hewan, kelainan dan teknologi pada sistem ekskresi.

Kegiatan ini dilakukan selama ±65 menit, pada kegiatan ini peneliti menjelaskan ulasan materi selama 30 menit, peserta didik mendengarkan dan memperhatikan dengan serius. Peneliti memberikan waktu untuk siswa bertanya apabila ada yang belum dimengerti. Jika tidak ada yang bertanya, peneliti membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing peserta didik untuk menuliskan pertanyaan dan menjawab pada saat bermain *Game Ular Tangga* dan memberikan arahan kepada siswa untuk duduk perkelompok yang anggotanya telah dibentuk oleh peneliti pada sosialisasi 1, setiap kelompok duduk dengan pasangan kelompoknya yaitu kelompok 1 dengan kelompok 2, kelompok 3 dengan kelompok 4 dan kelompok 5 dengan kelompok 6. Permainan dilakukan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

secara bersamaan durasi permainan adalah 20 menit, siswa mulai bermain ular tangga dengan menentukan antara kelompok yang saling berlawanan yang dapat mengguncang dadu terlebih dahulu , setelah itu siswa mengguncang dadu, apabila angka yang tertera pada dadu mengenai angka yang bertuliskan kartu pada papan permainan maka siswa tersebut wajib mengambil satu kartu pertanyaan yang telah disediakan dan membacanya dengan keras agar anggota kelompoknya yang lain dapat mendengarkan pertanyaannya dan mencatatnya serta menjawabnya di Lembar Kerja Peserta Dididk (LKPD) masing-masing siswa dalam satu kelompok. Setelah itu permainan dilanjutkan dengan kelompok lawan dengan cara yang sama.

Permainan ini dilakukan secara bergantian dengan anggota kelompoknya yang lain. Permainan akan selesai jika kedua kelompok yang saling berlawanan tersebut sampai ke finish dan menyelesaikan pertanyaan yang setiap kelompok dapatkan pada saat bermain ular tangga, kemudian masing-masing kelompok mengumpulkan LKPD. Kelompok yang mengumpulkan LKPD terlebih dahulu adalah pemenangnya karena durasi bermainnya lebih sedikit dibandingkan kelompok lain. Durasi selesai bermain setiap kelompok yaitu untuk kelompok 1 dan 2 adalah 10 menit, kelompok 3 dan 4 adalah 12 menit dan kelompok 5 dan 6 adalah 11 menit. Setelah selesai bermain peneliti menyuruh kelompok 5 dan 6 untuk mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang kelompok dapatkan dari bermain ular tangga selama 15 menit dan setelah itu peneliti menyuruh setaip siswa untuk mengumpulkan LKPDnya.

Kegiatan akhir dilakukan selama ±15 menit, pada kegiatan ini peneliti meminta peserta didik untuk duduk pada posisi semula. Peneliti bersama peserta didik sama-sama menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dipelajari selama 10 menit. Kemudian peneliti memberikan kuis tertulis kepada siswa untuk mengetahui daya serap materi yang dipelajarinya. Siswa diberikan waktu 5 menit untuk mengerjakan soal kuis tersebut. Setelah itu peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil kuisnya. Kemudian peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang saat bermain *Game Ular Tangga* berupa snack dan permen. Peneliti memberitahukan kepada siswa untuk mengulangi pelajaran yang telah dipelajari

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dan membaca materi dirumah. Peneliti memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) praktikum dan menyampaikan alat dan bahan yang harus dibawa peserta didik untuk melakukan praktikum.

i. **Pertemuan Ke-9**

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari rabu tanggal 9 Mei 2019 dengan jumlah peserta didik yang hadir 21 orang. Pembelajaran dilaksanakan selama 2x45 menit yaitu dari pukul 09.00-10.30 WIB di laboratorium karena peserta didik akan melaksanakan praktikum.

Kegiatan awal ±10 menit kegiatan ini diawali dengan berdoa terlebih dahulu setelah selesai berdoa peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, peserta didik menjawab salam. Kemudian peneliti memeriksa kehadiran peserta didik.

Kegiatan inti ±70 menit kegiatan dimulai dengan peneliti menjelaskan tata cara untuk melakukan praktikum dan peserta didik menyimak penjelasan yang disampaikan peneliti. Kemudian peneliti memeriksa kelengkapan alat dan bahan yang dibawa oleh peserta didik pada masing-masing kelompok, setelah semua alat dan bahan kelompok lengkap, peserta didik mulai untuk melakukan praktikum. Setelah peserta didik selesai melakukan praktikum kemudian peneliti mempersilahkan setiap kelompok untuk mendiskusikan hasil dari praktikum dan menjawab pertanyaan yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peserta didik diberi waktu 10 menit untuk mendiskusikannya. Setelah selesai berdiskusi, peneliti mengarahkan setiap kelompok agar dapat mempresentasikan hasil diskusinya. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian dan setelah setiap kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusinya terdapat beberapa siswa yang bertanya yaitu: DW,KU,PA dan VF Setelah setiap kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusinya,

Kegiatan penutup ±10 menit peneliti menyuruh peserta didik untuk duduk kembali keposisi semula karena peneliti akan memberikan kuis, waktu kuis adalah 5 menit untuk mengerjakannya, setelah selesai mengerjakan kuis, peserta didik mengumpulkan hasil kuisnya, kemudian peneliti memberikan tugas PR kepada peserta didik, selanjutnya peneliti memberitahukan kepada peserta didik bahwa akan diadakan ujian blok/ulangan untuk materi sistem ekskresi dan peneliti juga

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

memberikan kisi-kisi ujian blok/ulangan kepada peserta didik untuk dipelajari dirumah.

j. **Pertemuan Ke-10**

Pertemuan kesepuluh dilaksanakan pada hari kamis tanggal 15 Mei 2019, dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 21 orang. Ujian blok/ulangan dilaksanakan 2x45 menit yaitu dari pukul 12.45-10.30 WIB.

Penelitian ini diawali dengan peneliti menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa sebelum melaksanakan ujian blok/ulangan, setelah selesai membaca doa peneliti mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam yang diberikan oleh peneliti. Setelah itu peneliti memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian peneliti membagi peserta didik kedalam 2 kelompok. Kelompok pertama akan mengikuti ujian blok/ulangan terlebih dahulu, peneliti mengatur duduk peserta didik agar peserta didik dapat menjarakkan duduknya untuk menghindari adanya siswa yang mencontek pada saat ujian blok/ulangan. Setelah itu peneliti menyuruh peserta didik untuk menyimpan semua buku biologinya dan jika semua sudah siap peneliti membagikan kertas ujian blok/ulangan kepada peserta didik. Ujian blok/ulangan terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal essay, masing-masing kelompok diberikan waktu 45 menit untuk mengerjakan soal ujian blok/ulangannya. Setelah waktunya habis peneliti, peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan jawaban ulangannya dan PRnya dan peneliti menyuruh agar kelompok selanjutnya masuk dan mengikuti ulangan dengan cara yang sama.

Setelah semua peserta didik selesai mengikuti ulangan dan mengumpulkan PR, Kemudian peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4.2 Analisis Data Hasil Penelitian Sebelum PTK Kognitif dan Psikomotorik

4.2.1 Analisis Data Hasil Belajar PTK (kognitif) sebelum PTK

Nilai PPK siswa sebelum PTK diperoleh dari guru mata pelajaran IPA. Berdasarkan data yang terdapat pada (Lampiran 7) daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai PPK siswa sebelum PTK dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa sebelum PTK

No	Interval	Kategori	Daya Serap Sebelum PTK	
			Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	93–100	Sangat Baik	0	0,00%
2	84–92	Baik	5	15,15%
3	75–83	Cukup	4	12,12%
4	67–74	Kurang	4	12,12%
	≤67	Kurang sekali	8	24,24%
Jumlah			**1410**	
Rata-Rata Daya Serap			**67,14**	
Kategori			**Kurang**	
Ketuntasan Individual			**9**	
Ketuntasan Klasikal			**42,86%**	

Berdasarkan Tabel 4, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap siswa pada penilaian PPK sebelum PTK, yaitu 67,14 dengan kategori kurang. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori kurang sekali yaitu 8 orang siswa dengan persentase 24,24%, pada kategori baik terdapat 5 orang siswa dengan persentase 15,15% dan kategori yang paling sedikit jumlah siswanya yaitu pada kategori cukup dan kurang terdapat 4 orang siswa dengan persentase 12,12%,

Ketuntasan individual PPK siswa sebelum PTK dari 21 orang siswa, terdapat 9 orang siswa yang tuntas dengan persentase 42,86% dan 12 orang siswa yang tidak tuntas dengan persentase 57,14% karena belum mencapai nilai KKM, yaitu 75. Ketuntasan klasikal siswa sebelum PTK pada nilai PPK, yaitu sebesar 42,86% (tidak tuntas) hal ini disebabkan karena metode yang digunakan selama ini masih menggunakan metode ceramah. Dengan demikian ketuntasan klasikal siswa pada nilai PPK belum tercapai.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4.2.2 Analisis Data Hasil Belajar KI (psikomotorik) sebelum PTK

Nilai KI siswa sebelum PTK diperoleh dari guru mata pelajaran IPA. Berdasarkan data yang terdapat pada (Lampiran 8) daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai KI siswa sebelum PTK dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai KI (Psikomotorik) Siswa sebelum PTK

No	Interval	Kategori	Daya Serap Sebelum PTK	
			Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	93–100	Sangat Baik	1	3,03%
2	84–92	Baik	7	21,21%
3	75–83	Cukup	1	3,03%
4	67–74	Kurang	6	18,18%
	≤67	Kurang sekali	6	18,18%
Jumlah			**1520**	
Rata-Rata Daya Serap			**72,38**	
Kategori			**Kurang**	
Ketuntasan Individual			**9**	
Ketuntasan Klasikal			**42,86%**	

Berdasarkan Tabel 5, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap siswa pada penilaian KI sebelum PTK, yaitu 72,38 dengan kategori kurang. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori baik yaitu 7 orang siswa dengan persentase 21,21%, kemudian pada kategori kurang dan kurang sekali terdapat 6 orang siswa dengan persentase 18,18% dan yang paling sedikit terdapat pada kategori sangat baik dan cukup ada 1 orang siswa dengan persentase 3,03%.

Ketuntasan individual KI siswa sebelum PTK dari 21 orang siswa, terdapat 9 orang siswa yang tuntas dengan persentase 42,86% dan 12 orang siswa yang tidak tuntas dengan persentase 57,14% karena belum mencapai nilai KKM, yaitu 75.

4.3 Analisis Data Hasil Penelitian Sesudah PTK Siklus 1 (Kognitif dan Psikomotorik)

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4.3.1 Analisis Data Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siklus 1

Berdasarkan analisis daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal peserta didik nilai PPK siklus 1 diperoleh dari nilai Kuis, LKPD, Pekerjaan Rumah (PR), dan Ulangan Harian (UH) siklus 1. Kuis diberikan kepada siswa pada akhir proses pembelajaran sebanyak 3 kali, yaitu pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. LKPD diberikan pada pertemuan pertama, kedua,dan ketiga. Pekerjaan Rumah (PR) diberikan kepada siswa pada satu kali pertemuan, yaitu pada pertemuan ketiga dan Ulangan Harian (UH) siklus 1 diberkan kepada siswa sebanyak 1 kali, yaitu diberikan setelah proses pembelajaran siklus 1 pada pertemuan keempat.

1) Nilai Kuis Siklus 1

Pada akhir pertemuan guru memberikan kuis kepada seluruh siswa. Perbandingan daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal siswa berdasarkan nilai kuis dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel 6.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 6. Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus 1 Berdasarkan nilai Kuis

No	Kategori	Interval	Kuis 1		Kuis 2		Kuis 3	
			N	%	N	%	N	%
1	Sangat Baik	93–100	2	9,52%	0	0,00%	2	9,52%
2	Baik	84–92	9	42,86%	10	47,62%	9	42,86%
3	Cukup	75–83	4	19,05%	6	28,57%	5	23,81%
4	Kurang	67–74	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
5	Kurang sekali	≤67	6	28,57%	5	23,81%	5	23,81%
Jumlah			**1663**		**1616**		**1686**	
Rata-Rata Daya Serap			**79,19**		**76,95**		**80,29**	
Kategori			**Cukup**		**Cukup**		**Cukup**	
Ketuntasan Individual			**15**		**16**		**16**	
Ketuntasan Klasikal			**71,43%**		**76,19%**		**76,19%**	

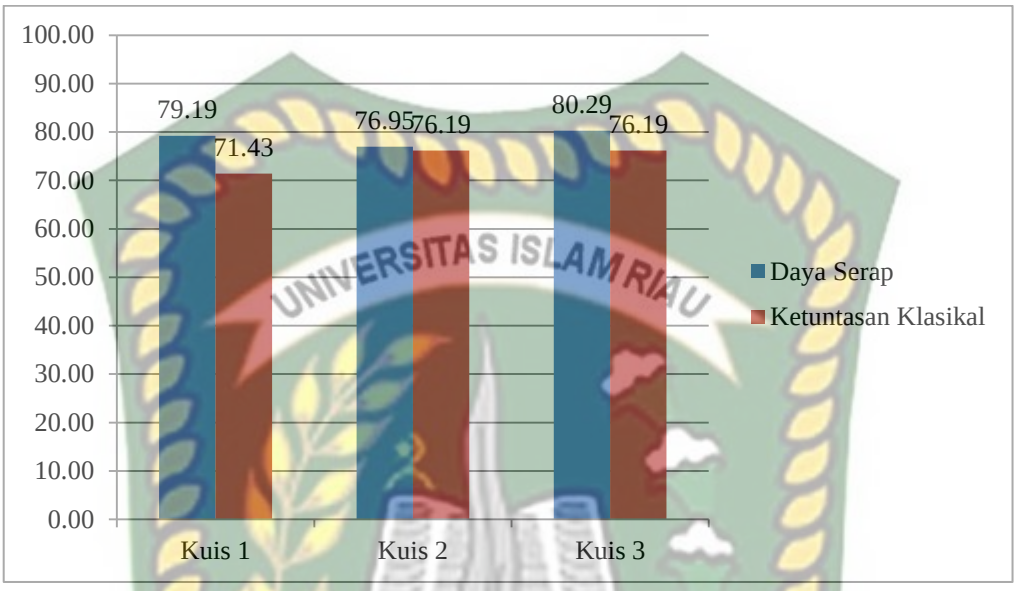
Tabel 6 di atas menjelaskan bahwa rata-rata daya serap nilai Kuis satu, yaitu 79,19% dengan kategori cukup. Jumlah siswa paling banyak berada pada kategori baik, yaitu 9 orang siswa dengan persentase 42,86%. Kemudian pada kategori kurang sekali ada 6 orang siswa dengan persentase 28,57%. Pada kategori cukup terdapat 4 orang siswa dengan persentase 19,05% dan jumlah siswa yang paling sedikit berada pada kategori sangat baik yaitu 2 orang siswa dengan persentase 9,52%. Ketuntasan individual siswa untuk Kuis 1 dengan jumlah siswa 21 orang, yaitu 15 orang siswa dikatakan tuntas dengan persentase 71,43% dan 6 orang siswa dikatakan tidak tidak tuntas dengan persentase 28,57%, ketuntasan klasikal pada Kuis, yaitu 71,43% (Tidak Tuntas) (Lampiran 73).

Rata-rata daya serap nilai Kuis 2 siswa pada pertemuan kedua, yaitu 76,19% dengan kategori cukup. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori baik, yaitu 10 orang siswa dengan persentase 47,62%, pada kategori cukup ada 6 orang siswa dengan persentase 28,57% dan jumlah siswa yang paling sedikit terdapat pada kategori kurang sekali yaitu 5 orag siswa dengan presentase 23,81%. Ketuntasan klasikal siswa pada nilai Kuis 2 siklus 1, yaitu 76,19% (Tuntas) (Lampiran 74).

Rata-rata daya serap nilai Kuis 3 siswa pada pertemuan ketiga, yaitu 80,29% dengan kategori cukup. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori baik, yaitu 9 orang siswa dengan persentase 42,86%, pada kategori cukup dan kurang ada 5 orang siswa dengan persentase 23,81%, dan jumlah siswa yang

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

paling sedikit berada pada kategori sangat baik, yaitu 2 orang siswa dengan persentase 9,52%. Ketuntasan klasikal siswa pada nilai Kuis 3 siklus 1, yaitu 76,19% (Tuntas) (Lampiran 75).



Gambar 2. Perbandingan Rata-rata Daya Serap dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus 1Berdasarkan Nilai Kuis

Berdasarkan Gambar 2 di atas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap pada kuis 1, kuis 2 dan kuis 3 mengalami peningkatan, untuk kuis yang memiliki daya serap paling rendah terdapat pada kuis 1 dan untuk daya serap paling tinggi terdapat pada kuis 3. Sedangkan untuk ketuntasan klasikal kuis 1 lebih rendah dari pada ketuntasan klasikal kuis 2 dan kuis 3, ketuntasan klasikal kuis 2 dan kuis 3 memiliki persentase yang sama.

Hal ini disebabkan oleh tingkatan materi yang terlalu sulit dalam pelaksanaan proses pembelajaran Game Ular Tangga. Siswa juga belum terbiasa dengan adanya kuis yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran. Kemudian pada kuis 2 dan kuis 3 rata-rata daya serap dan ketuntasan klasikal siswa sudah mulai meningkat dikarenakan siswa mulai terbiasa dengan adanya kuis pada setiap akhir proses pembelajaran.

Analisis perubahan nilai pada masing-masing pertemuan siklus 1 dapat dijelaskan pada uraian berikut. Pada pertemuan pertama nilai rata-rata daya serap kuis 1 siswa, yaitu 79,19% dengan ketuntasan klasikal 71,43%. Pada pertemuan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

kedua nilai rata-rata daya serap kuis 2 mengalami peningkatan menjadi 76,95% dan ketuntasan klasikal mengalami peningkatan menjadi 76,19% sedangkan untuk pertemuan ketiga nilai rata-rata daya serap kuis 3 yaitu 80,29% dengan ketuntasan klasikal 76,19%, hal ini dikarenakan siswa sudah mulai terbiasa dengan media yang digunakan peneliti saat mengajar (lampiran 77).

2) Nilai LKPD Siklus 1

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) diberikan pada siswa setiap pertemuan dalam proses pembelajaran. Pada siklus 1 LKPD yang diolah untuk nilai PPK adalah LKPD 1, LKPD 2, dan LKPD 3. Daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai PPK siswa pada siklus 1 berdasarkan nilai LKPD 1, LKPD 2, dan LKPD 3 siklus 1 dapat dilihat dari Tabel 7.

Tabel 7. Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus 1 Berdasarkan LKPD

No	Kategori	Interval	LKPD 1		LKPD 2		LKPD 3	
			N	%	N	%	N	%
1	Sangat Baik	93–100	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
2	Baik	84–92	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
3	Cukup	75–83	3	14,29%	11	52,38%	14	66,67%
4	Kurang	67–74	11	52,38%	10	47,62%	4	19,05%
5	Kurang sekali	≤67	7	33,33%	0	0,00%	3	14,29%
Jumlah			**1426,64**		**1593,32**		**1538,42**	
Rata-Rata Daya Serap			**67,94**		**75,87**		**73,26**	
Kategori			**Kurang**		**Cukup**		**Kurang**	
Ketuntasan Individual			**3**		**11**		**14**	
Ketuntasan Klasikal			**14,29%**		**52,38%**		**66,67%**	

Tabel 7 di atas menerangkan bahwa rata-rata daya serap nilai LKPD 1, yaitu 67,94% dengan kategori kurang. Jumlah siswa paling banyak berada pada kategori kurang, yaitu 11 orang siswa dengan persentase 52,38%. Pada kategori kurang sekali terdapat 7 orang siswa dengan persentase 33,33% dan jumlah siswa yang paling sedikit pada kategori cukup terdapat 3 orang siswa dengan persentase 14,29%. Ketuntasan individual siswa untuk LKPD 1 pada pertemuan pertama dengan jumlah siswa 21 orang, yaitu 3 orang siswa dikatakan tuntas dengan persentase 14,29% dan 18 orang siswa dikatakan tidak tidak tuntas dengan

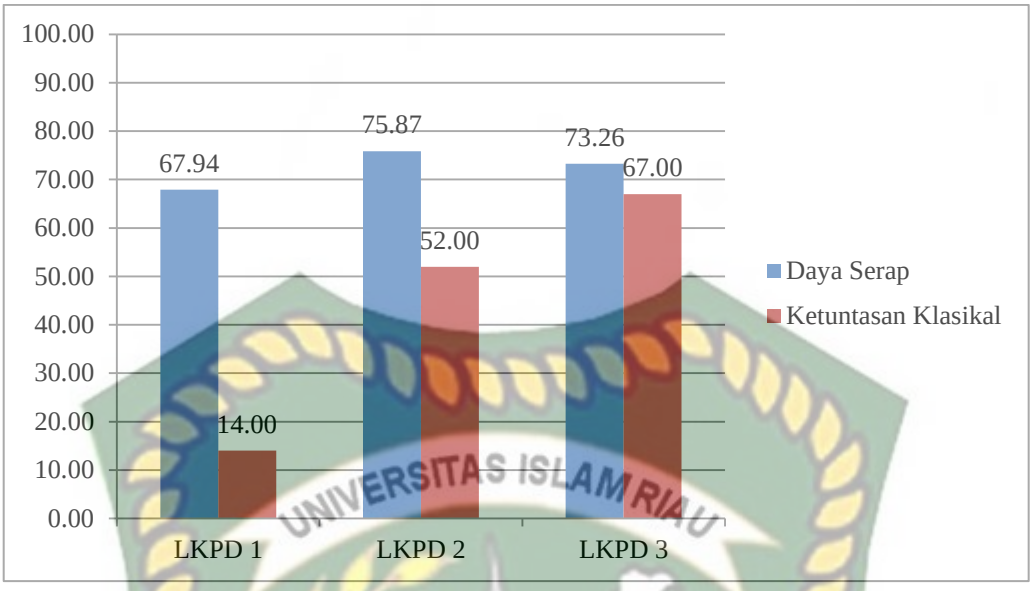
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

persentase 85,71%, ketuntasan klasikal pada LKPD, yaitu 14,29% (Tidak Tuntas) (Lampiran 78).

Rata-rata daya serap nilai LKPD 2 siswa pada pertemuan kedua, yaitu 75,87% dengan kategori cukup. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori cukup, yaitu 11 orang siswa dengan persentase 52,38% dan Pada kategori kurang ada 10 orang siswa dengan persentase 47,62. Ketuntasan klasikal siswa pada nilai LKPD 2 siklus 1, yaitu 52,38% (Tidak Tuntas) (Lampiran 79).

Rata-rata daya serap nilai LKPD 3 siswa pada pertemuan keempat, yaitu 73,26% dengan kategori kurang. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori cukup, yaitu 14 orang siswa dengan persentase 66,67%, sedangkan pada kategori kurang sekali ada 3 orang siswa dengan persentase 14,29%. Ketuntasan individual siswa nilai LKPD 3 pada pertemuan keempat dengan jumlah siswa 21 orang, yaitu 14 orang siswa dikatakan tuntas dengan persentase 66,67%. Ketuntasan klasikal pada LKPD 3, yaitu 66,67% (Tidak Tuntas) (Lampiran 80). Perbandingan rata-rata daya serap dan ketuntasan klasikal LKPD siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada Gambar.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :



Gambar 3. Perbandingan Rata-rata Daya Serap dan Ketuntasan Klasikal LKPD Siswa pada Siklus 1.

Berdasarkan Gambar, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap dan ketentusan klasikal pada LKPD 1 lebih rendah dibandingkan dengan LKPD 2 dan mengalami penurunan pada LKPD 3. Hal ini disebabkan oleh tingkatan materi yang terlalu sulit dalam pelaksanaan proses pembelajaran Game Ular Tangga. Siswa juga belum terbiasa dengan adanya LKPD yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran.

Analisis perubahan nilai pada masing-masing pertemuan pertama siklus 1 dapat dijelaskan pada uraian berikut. Pada pertemuan pertama nilai rata-rata daya serap LKPD 1 siswa, yaitu 67,94% dengan ketuntasan klasikal 14,00%. Pada pertemuan kedua nilai rata-rata daya serap LKPD 2 mengalami peningkatan menjadi 75,87% dan ketuntasan klasikal mengalami peningkatan menjadi 52,00%. Sedangkan pada pertemuan ketiga nilai rata-rata daya serap LKPD 3 mengalami penurunan menjadi 73,26% dengan ketuntasan klasikal 67,00%, turunnya nilai rata-rata daya serap disebabkan siswa tidak serius atau tidak fokus dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan media ular tangga tersebut (lampiran 81)

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3) Nilai Pekerjaan Rumah (PR) Siklus 1

Pekerjaan Rumah (PR) diberikan pada siswa pada pertemuan ke 4. Daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai PPK siswa pada siklus 1 berdasarkan nilai PR dapat dilihat dari Tabel 8.

Tabel 8. Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus 1 Berdasarkan Nilai PR

No	Kategori	Interval	PR	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	3	14,29%
2	Baik	84–92	4	19,05%
3	Cukup	75–83	3	14,29%
4	Kurang	67–74	4	19,05%
5	Kurang sekali	≤67	7	33,33%
Jumlah			**1553,50**	
Rata-Rata Daya Serap			**73,98**	
Kategori			**Kurang**	
Ketuntasan Individual			**10**	
Ketuntasan Klasikal			**47,62%**	

Tabel 8, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap nilai PR siswa pada siklus satu, yaitu 73,98% dengan kategori kurang. Jumlah siswa paling banyak berada pada kategori kurang sekali, yaitu 7 orang siswa dengan persentase 33,33%, pada kategori baik dan kurang terdapat 4 orang siswa dengan persentase 19,05% dan jumlah siswa paling sedikit terdapat pada kategori sangat baik dan cukup yaitu ada 3 orang siswa dengan persentase 14,29%. Ketuntasan individual siswa untuk nilai PR siklus 1 dengan jumlah siswa 21 orang, yaitu 10 orang siswa dikatakan tuntas dengan persentase 47,62% dan 11 orang siswa dikatakan tidak tidak tuntas dengan persentase 52,38%. Ketuntasan klasikal pada PR, yaitu 47,62% (Tidak Tuntas) (Lampiran 82).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4) Ujian Blok (UB) Siklus 1

Nilai ujian blok pada siklus 1 dengan pokok bahasan system ekskresi diberikan pada saat pertemuan kelima dengan jumlah soal pilihan ganda 20 soal dan 5 soal essay. Perolehan nilai ujian blok siklus 1 bisa dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus 1 Berdasarkan Nilai Ulangan Harian (UH)

No	Kategori	Interval	UH	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	3	14,29%
2	Baik	84–92	5	23,81%
3	Cukup	75–83	2	9,52%
4	Kurang	67–74	0	0,00%
5	Kurang sekali	≤67	11	52,38%
Jumlah			**1440,49**	
Rata-Rata Daya Serap			**68,59**	
Kategori			**Kurang**	
Ketuntasan Individual			**10**	
Ketuntasan Klasikal			**47,62%**	

Tabel 9, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap nilai ujian blok 1 siswa pada siklus satu, yaitu 68,59% dengan kategori kurang. Jumlah siswa paling banyak berada pada kategori kurang sekali, yaitu 11 orang siswa dengan persentase 52,38%, pada kategori baik terdapat 5 orang siswa dengan persentase 23,81%, kemudian pada kategori sangat baik yaitu 3 orang dengan persentase 14,29% dan jumlah siswa paling sedikit berada pada kategori cukup yaitu 2 orang siswa dengan persentase 9,52%. Ketuntasan individual siswa untuk nilai ujian blok siklus 1 pada pertemuan kelima dengan jumlah siswa 21 orang, yaitu 10 orang siswa dikatakan tuntas dengan persentase 47,62% dan 11 orang siswa dikatakan tidak tidak tuntas dengan persentase 52,38%. Ketuntasan klasikal pada ujian blok, yaitu 47,62% (Tidak Tuntas) (Lampiran 83).

5) Nilai PPK (Kognitif) Siklus 1

Berdasarkan nilai PPK yang telah dijelaskan diatas yaitu dari nilai Kuis, Pekerjaan Rumah (PR), LKPD (Game Ular Tangga) dan Ujian Blok pada siklus 1, maka nilai PPK diperoleh dari nilai rata-rata Kuis dikali 20%, PR dikali 15%, LKPD dikali 25% dan Ulangan Harian dikali 40%. Untuk mencari nilai PPK

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

(Kognitif) yaitu menambahkan nilai dari Kuis, PR, LKPD, dan Ujian Blok yang sudah dikalikan dengan menggunakan rumus nilai hasil PPK, maka diperoleh nilai PPK siklus 1 (Lampiran 84). Daya serap, ketuntasan individual, dan ketuntasan klasikal nilai PPK siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus 1

No	Kategori	Interval	Kognitif	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	0	0,00%
2	Baik	84–92	3	14,29%
3	Cukup	75–83	7	33,33%
4	Kurang	67–74	2	9,52%
5	Kurang sekali	≤67	9	42,86%
Jumlah			**1518,38**	
Rata-Rata Daya Serap			**72,30**	
Kategori			**Kurang**	
Ketuntasan Individual			**10**	
Ketuntasan Klasikal			**47,62%**	

Berdasarkan Tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap nilai PPK siswa pada siklus 1, yaitu 72,30% dengan kategori kurang. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori kurang sekali yaitu 9 orang dengan persentase 42,86%, pada kategori cukup terdapat 7 orang siswa dengan persentase 33,33% , kemudian pada kategori baik terdapat 3 orang dengan persentase 14,29% dan jumlah siswa paling sedikit berada pada kategori kurang yaitu 2 orang siswa dengan persentase 9,52%. Kemudian ketuntasan individual siswa pada nilai PPK siklus 1 dari 21 orang siswa, yaitu 10 orang dikatakan tuntas dengan persentase 72,30%. Ketuntasan klasikal untuk nilai PPK siklus 1, yaitu 47,62% (tidak tuntas) (Lampiran 84). Sehingga dapat dinyatakan bahwa secara klasikal siswa kels XI IPA2 SMAN 1 Sentajo Raya belum tuntas keseluruhan dikarenakan belum mencapai 80% siswa yang tuntas dari jumlah seluruhnya. Dengan demikian ketuntasan klasikal siswa siklus 1 belum tercapai.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 11. Perbandingan Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Siswa Berdasarkan Nilai Kognitif Sebelum PTK terhadap Siklus 1

No	Kategori	Interval	Daya Serap			
			Sebelum PTK		Siklus 1	
1	Sangat Baik	93–100	0	0,00%	0	0,00%
2	Baik	84–92	5	23,81%	3	14,29%
3	Cukup	75–83	4	19,05%	7	33,33%
4	Kurang	67–74	4	19,05%	2	9,52%
5	Kurang sekali	≤67	8	38,10%	9	42,86%
Jumlah			**1410**		**1518,38**	
Rata-Rata Daya Serap			**67,14**		**72,30**	
Kategori			**Kurang sekali**		**Kurang**	
Ketuntasan Individual			**9**		**10**	
Ketuntasan Klasikal			**42,85%**		**47,62%**	

Berdasarkan Tabel 11, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap siswa pada penilaian PPK sebelum PTK, yaitu 42,85 dengan kategori kurang sekali. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori kurang sekali yaitu 8 orang siswa dengan persentase 38,10%, pada kategori baik terdapat 5 orang siswa dengan persentase 23,81%, dan jumlah siswa yang paling sedikit berada pada kategori cukup dan kurang, yaitu 4 orang siswa dengan persentase 19,05%. Ketuntasan klasikal siswa sebelum PTK pada nilai PPK, yaitu sebesar 57,14% (tidak tuntas).

Jika dibandingkan dengan setelah Perlakuan siklus 1 terjadi peningkatan pada siklus 1, yaitu 72,30% dengan kategori kurang. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori kurang sekali yaitu 9 orang dengan persentase 42,86%, pada kategori cukup terdapat 7 orang siswa dengan persentase 33,33%, kemudian pada kategori baik terdapat 3 orang dengan persentase 14,29% dan jumlah siswa paling sedikit berada pada kategori baik dan kurang yaitu 2 orang siswa dengan persentase 9,52%. Kemudian ketuntasan individual siswa pada nilai PPK siklus 1 dari 21 orang siswa, yaitu 10 orang dikatakan tuntas dengan persentase 72,30%. Ketuntasan klasikal untuk nilai PPK siklus 1, yaitu 47,62% (tidak tuntas)

4.3.2 Analisis Data Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai KI (Psikomotorik) pada Siklus 1

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan analisis data, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal siswa untuk nilai psikomotorik pada siklus 1 dapat diperoleh dari nilai portofolio dan unjuk kerja. Nilai portofolio dapat diambil dari laporan praktikum, sedangkan untuk unjuk kerja dapat diperoleh dari nilai diskusi kelompok, presentasi, dan Game Ular Tangga.

1) Nilai portofolio Siklus 1

Nilai portofolio diperoleh dari nilai laporan praktikum. Laporan praktikum pada siklus 1 diberikan sebanyak 1 kali pada pertemuan ketiga siklus 1. Daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal untuk nilai portofolio pada siklus 1 bisa dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Nilai Daya Serap, Ketuntasan Individual dan ketuntasan Klasikal Siswa pada Nilai Portofolio Siklus 1

No	Kategori	Interval	Portofolio	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	4	19,05%
2	Baik	84–92	7	33,33%
3	Cukup	75–83	0	0,00%
4	Kurang	67–74	10	47,62%
5	Kurang sekali	≤67	0	0,00%
Jumlah			**2672**	
Rata-Rata Daya Serap			**78,67**	
Kategori			**Cukup**	
Ketuntasan Individual			**11**	
Ketuntasan Klasikal			**52,38%**	

Berdasarkan Tabel 12, dapat dijelaskan bahwa daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal siswa untuk nilai laporan praktikum 1 siklus 1 dengan materi sistem respirasi manusia, persentase tertinggi berada pada kategori kurang yaitu 47,62% sebanyak 10 orang siswa, kemudian pada baik terdapat 7 orang siswa dengan persentase 33,33%, persentase terendah berada pada kategori sangat baik yaitu 19,05% sebanyak 4 orang siswa. Rata-rata daya serap siswa diperoleh nilai 78,67 dengan kategori cukup. Ketuntasan individu pada laporan praktikum 1 yaitu 11 orang siswa yang tuntas dari 21 orang siswa. Sedangkan ketuntasan klasikal pada laporan praktikum 1 yaitu 52,38% dan siswa dinyatakan tidak tuntas secara klasikal (Lampiran 85).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2) Nilai Unjuk Kerja Siklus 1

Ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal untuk nilai unjuk kerja diperoleh dari diskusi kelompok, presentasi kelompok, dan permainan ular tangga. Ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai KI siswa pada siklus 1 berdasarkan nilai unjuk kerja dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Nilai Daya Serap, Ketuntasan Individual dan ketuntasan Klasikal Siswa pada Nilai Unjuk Kerja Siklus 1

No	Kategori	Interval	Unjuk Kerja	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	0	0,00%
2	Baik	84–92	12	57,14%
3	Cukup	75–83	9	42,86%
4	Kurang	67–74	0	0,00%
5	Kurang sekali	≤67	0	0,00%
Jumlah			**1720,82**	
Rata-Rata Daya Serap			**81,94**	
Kategori			**Cukup**	
Ketuntasan Individual			**21**	
Ketuntasan Klasikal			**100,00%**	

Berdasarkan tabel 13, dapat dijelaskan bahwa daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal siswa untuk nilai Unjuk Kerja siklus 1, persentase tertinggi terdapat pada kategori baik yaitu 12 orang siswa dengan persentase 57,14 siswa dan untuk persentase terendah terdapat pada kategori cukup yaitu 9 orang siswa dengan persentase 42,86%. Ketuntasan individu pada laporan unjuk kerja yaitu 21 orang siswa. Sedangkan ketuntasan klasikal pada laporan unjuk kerja yaitu 100,00% dan siswa dinyatakan tuntas secara klasikal. (lampiran 86)

3) Nilai KI Psikomotorik Siklus 1

Ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal untuk nilai KI diperoleh dari rata-rata portofolio dikali 40% ditambah dengan rata-rata unjuk kerja dikali 60%. Setelah menggunakan rumus analisis nilai hasil KI, maka diperoleh dari nilai KI siklus 1 (Lampiran 87). Ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai KI siswa pada pada siklus 1 berdasarkan nilai unjuk kerja dapat dilihat pada tabel 14 .

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 17. Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai KI Siswa pada Siklus 1 Berdasarkan Nilai Unjuk Kerja

No	Kategori	Interval	Psikomotor	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	4	12,12%
2	Baik	84–92	4	12,12%
3	Cukup	75–83	7	21,21%
4	Kurang	67–74	6	18,18%
5	Kurang sekali	≤67	0	0,00%
Jumlah			**1693,29**	
Rata-Rata Daya Serap			**80,63**	
Kategori			**Cukup**	
Ketuntasan Individual			**15**	
Ketuntasan Klasikal			**71,43%**	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal untuk nilai KI pada siklus 1 dari jumlah 21 orang, 15 orang dikatakan tuntas dengan persentase 71,43% dan 6 orang dikatakan tidak tuntas dengan persentase 28,57%. Dilihat dari nilai KI, kategori yang tertinggi yaitu pada kategori cukup, yaitu 7 orang siswa dengan persentase 21,21%, pada kategori kurang terdapat 6 orang siswa dengan persentase 18,18% dan kategori terendah berada pada kategori sangat baik dan baik, yaitu 4 orang siswa dengan persentase 12,12%. Rata-rata daya serap siswa pada nilai KI siklus 1 yaitu 80,63% dengan ketuntasan klasikal 71,43% siswa dinyatakan tidak tuntas secara klasikal (lampiran 87)

4.3.3 Penghargaan Kelompok Siklus 1

Berdasarkan (Lampiran 89) Penghargaan kelompok belajar siswa kelas XI IPA2 SMAN 1 Sentajo Raya pada siklus 1 KD.3.8 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem respirasi dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem respirasi manusia, melalui penelitian ini dengan menggunakan metode pembelajaran Game Ular Tangga Yaitu:

No	Pertemuan	Kelompok

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

1	Pertemuan 1	Kelompok 1 dan kelompok 2
2	Pertemuan 2	Kelompok 3 dan kelompok 4
3	Pertemuan 4	Kelompok 1 dan kelompok 2

4.3.4 Refleksi Siklus 1

Berdasarkan analisa data dan pengamatan pada siklus 1 diperoleh beberapa masalah:

1) Pada saat permainan ular tangga siswa masih belum paham permaianan Game Ular Tangga. Namun siswa dapat fokus dan bertanggung jawab saat bermain.
2) Pada saat melakukan presentasi Game Ular Tangga siswa masih kurang percaya diri dalam menjelaskan jawaban pertanyaan pada Game.
3) Pada saat kegiatan diskusi berlangsung siswa dengan kategori rendah enggan ikut berdiskusi mereka lebih senang bermain dan yang mengerjakan hanya siswa dengan kategori sedang dan tinggi.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4.4 Analisis Data Hasil Penelitian Sesudah PTK Siklus II (Kognitif dan Psikomotorik)

4.4.1 Analisis Data Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siklus II

1) Nilai Kuis Siklus II

Pada akhir pertemuan guru memberikan kuis kepada seluruh siswa. Perbandingan daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal siswa berdasarkan nilai kuis dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel 17.

Tabel 17. Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus 1 Berdasarkan nilai Kuis

No	Kategori	Interval	Kuis 1		Kuis 2		Kuis 3	
			N	%	N	%	N	%
1	Sangat Baik	93–100	6	28,57%	7	33,33%	0	0,00%
2	Baik	84–92	4	19,05%	6	28,57%	12	57,14%
3	Cukup	75–83	10	47,62%	4	19,05%	5	23,81%
4	Kurang	67–74	0	0,00%	0	0,00%	1	4,76%
5	Kurang sekali	≤67	1	4,76%	4	19,05%	3	14,29%
Jumlah			**1798**		**1759**		**1734**	
Rata-Rata Daya Serap			**85,62**		**83,76**		**82,57**	
Kategori			**Baik**		**Baik**		**Baik**	
Ketuntasan Individual			**20**		**17**		**17**	
Ketuntasan Klasikal			**95,24%**		**80,95%**		**80,95%**	

Berdasarkan Tabel 17, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap nilai Kuis satu, yaitu 85,62% dengan kategori baik. Jumlah siswa paling banyak berada pada kategori cukup, yaitu 16 orang siswa dengan persentase 47,62%. Kemudian pada kategori sangat baik ada 6 orang siswa dengan persentase 28,57%. Pada kategori baik terdapat 4 orang siswa dengan persentase 19,05% dan jumlah siswa yang paling sedikit berada pada kategori kurang sekali yaitu 1 orang siswa dengan persentase 4,76%. Ketuntasan individual siswa untuk Kuis 1 pada pertemuan pertama dengan jumlah siswa 21 orang, yaitu 20 orang siswa dikatakan tuntas dengan persentase 95,24% dan 1 orang siswa dikatakan tidak tidak tuntas dengan

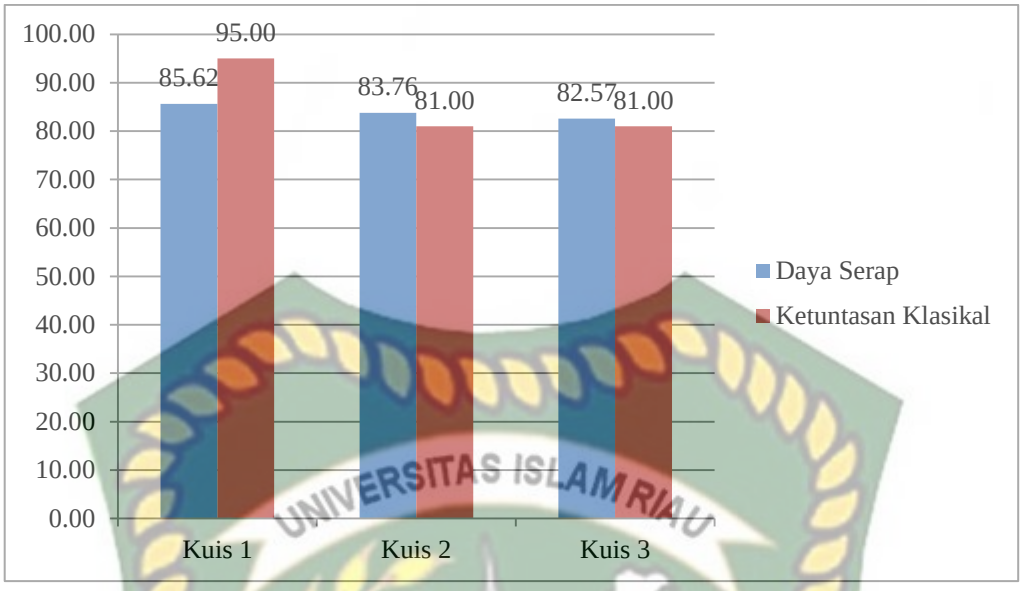
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

persentase 4,76%, ketuntasan klasikal pada Kuis, yaitu 95,24% (Tuntas) (Lampiran 88).

Rata-rata daya serap nilai Kuis 2 siswa pada pertemuan kedua, yaitu 83,76% dengan kategori baik. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori sangat baik, yaitu 7 orang siswa dengan persentase 33,33%, pada kategori baik ada 6 orang siswa dengan persentase 28,57% dan jumlah siswa yang paling sedikit berada pada kategori cukup dan kurang sekali yaitu 4 orang dengan persentase 19,05%. Ketuntasan klasikal siswa pada nilai Kuis 2 siklus 1, yaitu 80,95% (Tuntas) (Lampiran 89).

Rata-rata daya serap nilai Kuis 3 siswa pada pertemuan ketiga, yaitu 82,57% dengan kategori baik. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori baik, yaitu 12 orang siswa dengan persentase 57,14%, pada kategori cukup ada 5 orang siswa dengan persentase 23,81%, pada kategori kurang sekali ada 3 orang siswa dengan persentase 14,29% dan jumlah siswa yang paling sedikit berada pada kategori kurang, yaitu 1 orang siswa dengan persentase 4,76%. Ketuntasan klasikal siswa pada nilai Kuis 3 siklus 1, yaitu 80,95% (Tuntas) (Lampiran 90).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :



Gambar 4. Perbandingan Rata-rata Daya Serap dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus II Berdasarkan Nilai Kuis

Berdasarkan Gambar 4, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap pada kuis 1 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata daya serap kuis 2 dan kuis 3. Sedangkan ketuntasan klasikal kuis 1 juga lebih tinggi dibandingkan dengan kuis 1 dan kuis 2. Pada kuis 1 nilai rata-rata daya serap adalah 85,62% dengan ketuntasan klasikal 95,00%, pada kuis 2 nilai rata-rata daya serap mengalami penurunan menjadi 83,76% dengan ketuntasan klasikal 81,00% dan pada kuis 3 nilai rata-rata daya serap mengalami penurunan lagi menjadi 82,57% dengan ketuntasan klasikal 81,00%, (lampiran 92).

2) Nilai LKPD Siklus II

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) diberikan pada siswa setiap pertemuan dalam proses pembelajaran. Pada siklus II LKPD yang diolah untuk nilai PPK adalah LKPD 1, LKPD 2, dan LKPD 3. Daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai PPK siswa pada siklus 1 berdasarkan nilai LKPD 1, LKPD 2, dan LKPD 3 siklus II dapat dilihat dari Tabel 16.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 19. Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus II Berdasarkan LKPD

No	Kategori	Interval	LKPD 1		LKPD 2		LKPD 3	
			N	%	N	%	N	%
1	Sangat Baik	93–100	0	0,00%	0	0,00%	7	33,33 %
2	Baik	84–92	7	33,33%	7	33,33%	10	47,62 %
3	Cukup	75–83	7	33,33%	11	52,38%	0	0,00%
4	Kurang	67–74	4	19,05%	3	14,29%	4	19,05 %
5	Kurang sekali	≤67	3	14,29%	0	0,00%	0	0,00%
Jumlah			**1616,67**		**1668,75**		**1800**	
Rata-Rata Daya Serap			**76,98**		**79,46**		**85,71**	
Kategori			**Cukup**		**Cukup**		**Baik**	
Ketuntasan Individual			**14**		**18**		**17**	
Ketuntasan Klasikal			**66,67%**		**85,71%**		**80,95%**	

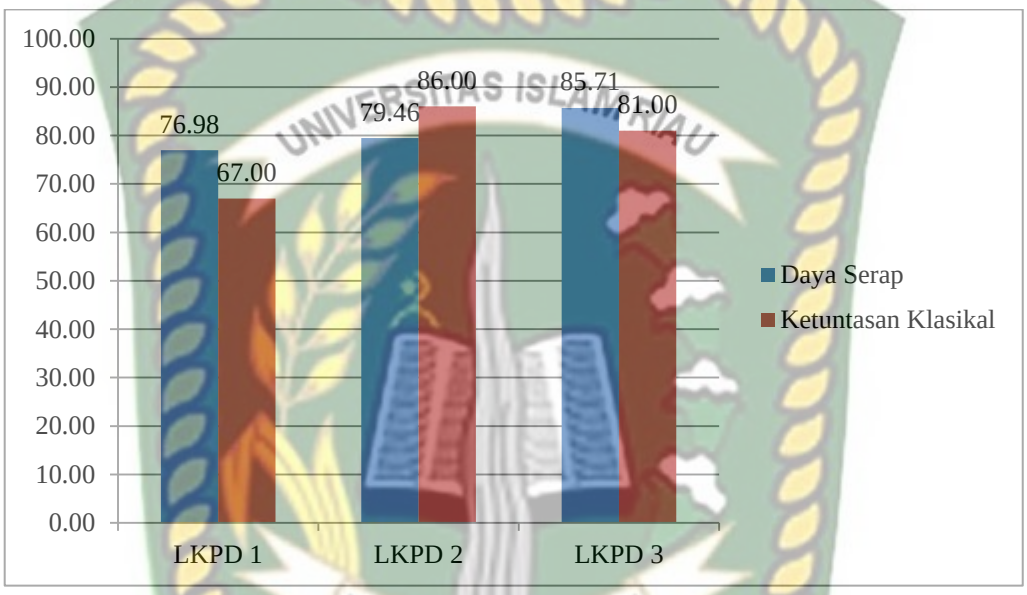
Berdasarkan Tabel 19, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap nilai LKPD satu, yaitu 76,98% dengan kategori cukup. Jumlah siswa paling banyak berada pada kategori baik dan cukup, yaitu 7 orang siswa dengan persentase 33,33%. Pada kategori kurang terdapat 4 orang siswa dengan persentase 19,05%, dan jumlah siswa yang paling sedikit berada pada kategori kurang sekali, yaitu 3 orang siswa dengan persentase 14,29%. Ketuntasan individual siswa untuk LKPD 1 pada pertemuan pertama dengan jumlah siswa 21 orang, yaitu 14 orang siswa dikatakan tuntas dengan persentase 66,67% dan 7 orang siswa dikatakan tidak tidak tuntas dengan persentase 33,33%, ketuntasan klasikal pada LKPD, yaitu 66,67% (Tidak Tuntas) (Lampiran 93).

Rata-rata daya serap nilai LKPD 2 siswa pada pertemuan kedua, yaitu 74,46% dengan kategori kurang. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori cukup, yaitu 11 orang siswa dengan persentase 52,38%. Pada kategori baik ada 7 orang siswa dengan persentase 33,33% dan pada kategori kurang terdapat 3 orang siswa dengan persentase 14,29%. Ketuntasan klasikal siswa pada nilai LKPD 2 siklus 1, yaitu 85,71% (Tuntas) (Lampiran 94).

Rata-rata daya serap nilai LKPD 3 siswa pada pertemuan ketiga, yaitu 85,71% dengan kategori baik. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori baik, yaitu 10 orang siswa dengan persentase 47,62%, pada kategori sangat baik jumlah siswa 7 orang dengan persentase 33,33 %, sedangkan pada

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

kategori kurang ada 4 oarng siswa dengan persentase 19,05%. ketuntasan individual siswa nilai LKPD 3 pada pertemuan ketiga dengan jumlah siswa 21 orang, yaitu 17 orang siswa dikatakan tuntas dengan persentase 85,71%. Ketuntasan klasikal pada LKPD 3, yaitu 80,95% (tuntas) (Lampiran 93). Perbandingan rata-rata daya serap dan ketuntasan klasikal LKPD siswa pada siklus II dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Perbandingan Rata-rata Daya Serap dan Ketuntasan Klasikal LKPD Siswa pada Siklus II.

Berdasarkan Gambar 5, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap pada LKPD 3 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata daya serap LKPD 1 dan LKPD 2. Begitu pula dengan ketuntasan klasikal LKPD 3 lebih tinggi dibandingkan dengan LKPD 1 dan LKPD 2. Pada LKPD 1 nilai rata-rata daya serap adalah 76,98% dengan ketuntasan klasikal 66,67%, pada LKPD 2 nilai rata-rata daya serap mengalami peningkatan menjadi 79,46% dengan ketuntasan klasikal 85,71%, pada LKPD 3 nilai rata-rata daya serap mengalami peningkatan lagi menjadi 85,71% dengan ketuntasan klasikal 80,95% (lampiran 96)

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3) Nilai Pekerjaan Rumah (PR) Siklus II

Pekerjaan Rumah (PR) diberikan pada siswa pada pertemuan ke 3. Daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai PPK siswa pada siklus II berdasarkan nilai PR dapat dilihat dari Tabel 20.

Tabel 20. Daya Serap , Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus II Berdasarkan Nilai PR

No	Kategori	Interval	PR	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	4	19,05%
2	Baik	83–92	3	14,29%
3	Cukup	75–82	14	66,67%
4	Kurang	67–74	0	0,00%
5	Kurang sekali	≤67	0	0,00%
Jumlah			**1783**	
Rata-Rata Daya Serap			**85,00**	
Kategori			**Baik**	
Ketuntasan Individual			**21**	
Ketuntasan Klasikal			**100,00%**	

Berdasarkan Tabel 20, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap nilai PR siswa pada siklus dua, yaitu 85,00% dengan kategori baik. Jumlah siswa paling banyak berada pada kategori cukup, yaitu 14 orang siswa dengan persentase 66,67%, pada kategori sangat baik terdapat 4 orang siswa dengan persentase 19,05% dan jumlah paling sedikit berada pada kategori baik, yaitu 3 orang dengan persentase 14,29%. Ketuntasan individual siswa untuk nilai PR siklus 1 dengan jumlah siswa 21 orang siswa, yaitu 21 orang siswa dikatakan tuntas dengan persentase 100,00%. Ketuntasan klasikal pada PR, yaitu 100,00% (Tuntas) (Lampiran 97).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4) Ujian Blok (UB) Siklus II

Nilai ujian blok pada siklus II dengan pokok bahasan sistem respirasi manusia diberikan pada saat pertemuan keempat dengan jumlah soal pilihan ganda 20 soal dan 5 soal essay. Perolehan nilai ujian blok siklus II bisa dilihat pada tabel 21.

Tabel 21. Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus II Berdasarkan Nilai Ulangan Harian (UH)

No	Kategori	Interval	UH	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	10	30,30%
2	Baik	84–92	8	24,24%
3	Cukup	75–83	0	0,00%
4	Kurang	67–74	3	14,28%
5	Kurang sekali	≤67	0	0,00%
Jumlah			**1902,58**	
Rata-Rata Daya Serap			**90,60**	
Kategori			**Baik**	
Ketuntasan Individual			**18**	
Ketuntasan Klasikal			**85,71%**	

Berdasarkan Tabel 21, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap nilai ujian blok siswa pada siklus dua, yaitu 90,60% dengan kategori baik. Jumlah siswa paling banyak berada pada kategori sangat baik, yaitu 10 orang siswa dengan persentase 30,30%, pada kategori baik terdapat 8 orang siswa dengan persentase 24,24% dan jumlah paling sedikit berada pada kategori kurang, yaitu 3 orang dengan persentase 14,28%. Ketuntasan individual siswa untuk nilai ujian blok siklus 1 pada pertemuan kelima dengan jumlah siswa 21 orang, yaitu 18 orang siswa dikatakan tuntas dengan persentase 85,71% dan 3 orang siswa dikatakan tidak tidak tuntas dengan persentase 14,28%. Ketuntasan klasikal pada ujian blok, yaitu 85,71% (Tuntas) (Lampiran 98).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 22. Perbandingan daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai ujian blok siswa antara siklus I dan siklus II

No	Kategori	Interval	Ulangan Harian I		Ulangan Harian II	
			N	%	N	%
1	Sangat Baik	93–100	3	14,29%	10	47,62%
2	Baik	84–92	5	23,81%	8	38,10%
3	Cukup	75–83	2	9,52%	0	0,00%
4	Kurang	67–74	0	0,00%	3	14,29%
5	Kurang sekali	≤67	11	52,38%	0	0,00%
Jumlah			**1440,49**		**1902,58**	
Rata-Rata Daya Serap			**68,59**		**90,60**	
Kategori			**Kurang**		**Baik**	
Ketuntasan Individual			**10**		**18**	
Ketuntasan Klasikal			**47,62%**		**85,71%**	

Berdasarkan Tabel 21, dapat dijelaskan bahwa perbandingan daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai ujian blok pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan ketuntasan klasikal pada setiap siklus. Rata-rata daya serap nilai ujian blok pada siklus I yaitu sebesar 68,59% dan pada siklus II menjadi 90,60% mengalami peningkatan dari rata-rata daya serap nilai ulangan harian.

Ketuntasan individual untuk nilai ujian blok pada siklus I dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang, yaitu 10 orang dikatakan tuntas dengan persentase 47,62% dan 11 orang siswa tidak tuntas dengan persentase 52,38%, sedangkan ketuntasan individual untuk siklus II dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang, yaitu 18 orang dikatakan tuntas dengan persentase 85,71% dan 3 orang tidak tuntas dengan persentase 14,29%. Dan untuk ketuntasan klasikal mengalamai peningkatan dari siklus I sebesar 38,10% dan di siklus II menjadi 85,71%.

5) Nilai PPK (Kognitif) Siklus II

Berdasarkan nilai PPK yang telah dijelaskan diatas yaitu dari nilai Kuis, Pekerjaan Rumah (PR), LKPD (Game Ular Tangga) dan Ujian Blok pada siklus II, maka nilai PPK diperoleh dari nilai rata-rata Kuis dikali 20%, PR dikali 15%, LKPD dikali 25% dan Ulangan Harian dikali 40%. Untuk mencari nilai PPK (Kognitif) yaitu menambahkan nilai dari Kuis, PR, LKPD, dan Ulangan Harian yang sudah dikalikan dengan menggunakan rumus nilai hasil PPK, maka diperoleh nilai PPK siklus II (Lampiran 99). Daya serap, ketuntasan individual,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dan ketuntasan klasikal nilai PPK siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 23 .

Tabel 23. Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK (Kognitif) Siswa pada Siklus II

No	Kategori	Interval	Kognitif	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	0	0,00%
2	Baik	84–92	16	76,19%
3	Cukup	75–83	5	23,81%
4	Kurang	67–74	0	0,00%
5	Kurang sekali	≤67	0	0,00%
Jumlah			**1800,61**	
Rata-Rata Daya Serap			**85,74**	
Kategori			**Baik**	
Ketuntasan Individual			**21**	
Ketuntasan Klasikal			**100,00%**	

Berdasarkan tabel 23 diatas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap nilai PPK siswa pada siklus II, yaitu 85,74% dengan kategori baik. Jumlah siswa yang paling banyak berada pada kategori baik yaitu 16 orang dengan persentase 76,19%, dan yang paling sedikit pada kategori cukup terdapat 5 orang siswa dengan persentase 23,81%,. kemudian ketuntasan individual siswa pada nilai PPK siklus II dari 21 orang siswa, yaitu 21 orang dikatakan tuntas dengan persentase 100,00%. Ketuntasan klasikal untuk nilai PPK siklus II, yaitu 100,00% (tuntas) (Lampiran 100). Sehingga dapat dinyatakan bahwa secara klasikal siswa kelas XI IPA4 SMAN 1 Sentajo Raya tuntas hampir keseluruhan. Dengan demikian ketuntasan klasikal siswa siklus II telah tercapai. Perbandingan daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal siswa berdasarkan nilai kognitif siklus I terhadap siklus II dapat dilihat pada tabel 23.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 24. Perbandingan Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Siswa Berdasarkan Nilai Kognitif Setelah PTK Terhadap Siklus I dan Siklus II

No	Kategori	Interval	Kognitif Siklus I		Kognitif Siklus II	
			N	%	N	%
1	Sangat Baik	93–100	0	0,00%	0	0,00%
2	Baik	84–92	3	14,29%	16	76,19%
3	Cukup	75–83	7	33,33%	5	23,81%
4	Kurang	67–74	2	9,52%	0	0,00%
5	Kurang sekali	≤67	9	42,86%	0	0,00%
Jumlah			**1518,38**		**1800,61**	
Rata-Rata Daya Serap			**72,30**		**85,74**	
Kategori			**Kurang**		**Baik**	
Ketuntasan Individual			**10**		**21**	
Ketuntasan Klasikal			**47,62%**		**100,00%**	

Berdasarkan tabel, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap siklus I pada nilai kognitif sebesar 72,30% (kategori kurang) dengan ketuntasan klasikal siswa yaitu 47,62%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata daya serap sebesar 85,74% (kategori baik) dengan ketuntasan klasikal 100,00%.

4.4.2 Analisis Data Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai KI (Psikomotorik) pada Siklus II

Berdasarkan analisis data, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal siswa untuk nilai psikomotorik pada siklus II dapat diperoleh dari nilai portofolio dan unjuk kerja. Nilai portofolio dapat diambil dari laporan praktikum, sedangkan untuk unjuk kerja dapat diperoleh dari nilai diskusi kelompok, presentasi, dan Game Ular Tangga.

1) Nilai portofolio Siklus II

Nilai portofolio diperoleh dari nilai laporan praktikum. Laporan praktikum pada siklus II diberikan sebanyak 1 kali pada pertemuan keempat siklus dua. Daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal untuk nilai portofolio pada siklus II bisa dilihat pada tabel 22.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 25. Nilai Daya Serap, Ketuntasan Individual dan ketuntasan Klasikal Siswa pada Nilai Portofolio Siklus II

No	Kategori	Interval	Portofolio	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	11	52,38%
2	Baik	83–92	10	47,62%
3	Cukup	75–82	0	0,00%
4	Kurang	67–74	0	0,00%
5	Kurang sekali	≤67	0	0,00%
Jumlah			**2672**	
Rata-Rata Daya Serap			**92,30**	
Kategori			**Baik**	
Ketuntasan Individual			**21,00**	
Ketuntasan Klasikal			**100,00%**	

Berdasarkan Tabel 25, dapat dijelaskan bahwa daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal siswa untuk nilai laporan praktikum siklus II, persentase tertinggi berada pada kategori sangat baik yaitu 52,38% sebanyak 11 orang siswa, dan pada kategori baik yaitu 47,62% sebanyak 10 orang siswa. Rata-rata daya serap siswa diperoleh nilai 92,30% dengan kategori baik. Ketuntasan individu pada laporan praktikum yaitu 21 orang siswa dari 21 orang siswa. Dan ketuntasan klasikal pada laporan praktikum yaitu 100% dan siswa dinyatakan tuntas secara klasikal (Lampiran 100).

2) Nilai Unjuk Kerja Siklus II

Ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal untuk nilai unjuk kerja diperoleh dari diskusi kelompok, presentasi kelompok, dan permainan ular tangga. Ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai KI siswa pada siklus II berdasarkan nilai unjuk kerja dapat dilihat pada tabel 29.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 23. Ketuntasan Individual dan ketuntasan Klasikal Nilai KI (Psikomotorik) Siswa pada Siklus II Berdasarkan Nilai Unjuk kerja (Diskusi Kelompok), presentasi Kelompok dan Permainan Ular Tangga

No	Kategori	Interval	Psikomotor	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	7	33,33%
2	Baik	83–92	11	52,38%
3	Cukup	75–82	3	14,29%
4	Kurang	67–74	0	0,00%
5	Kurang sekali	≤67	0	0,00%
Jumlah			**1804,91**	
Rata-Rata Daya Serap			**88,49**	
Kategori			**Baik**	
Ketuntasan Individual			**21,00**	
Ketuntasan Klasikal			**100,00%**	

Berdasarkan Tabel 23, dapat dijelaskan bahwa daya serap, ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal siswa untuk nilai laporan Unjuk Kerja siklus II, persentase tertinggi berada pada kategori baik yaitu 52,38% sebanyak 11 orang siswa, kemudian pada kategori sangat baik terdapat 7 orang siswa dengan persentase 33,33%, persentase terendah berada pada kategori cukup yaitu 14,29% sebanyak 3 orang siswa. Rata-rata daya serap siswa diperoleh nilai 88,49% dengan kategori baik. Ketuntasan individu pada laporan unjuk kerja yaitu 21 orang siswa yang tuntas dari 21 orang siswa. Dan ketuntasan klasikal pada laporan unjuk kerja yaitu 100% dan siswa dinyatakan tuntas secara klasikal (Lampiran 101).

3) Nilai KI Psikomotorik Siklus II

Ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal untuk nilai KI diperoleh dari rata-rata portofolio dikali 40% ditambah dengan rata-rata unjuk kerja dikali 60%. Setelah menggunakan rumus analisis nilai hasil KI, maka diperoleh dari nilai KI siklus II (Lampiran 102). Ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal nilai KI siswa pada pada siklus II berdasarkan nilai portofolio dan unjuk kerja dapat dilihat pada tabel 24.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 24. Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Nilai KI Siswa pada Siklus II Berdasarkan Nilai Unjuk Kerja

No	Kategori	Interval	Unjuk Kerja	
			N	%
1	Sangat Baik	93–100	0	0,00%
2	Baik	83–92	18	85,71%
3	Cukup	75–82	3	14,29%
4	Kurang	67–74	0	0,00%
5	Kurang sekali	≤67	0	0,00%
Jumlah			**1856,26**	
Rata-Rata Daya Serap			**85,95**	
Kategori			**Baik**	
Ketuntasan Individual			**21,00**	
Ketuntasan Klasikal			**100,00%**	

Berdasarkan tabel 24 di atas, dapat dijelaskan bahwa ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal untuk nilai KI pada siklus II dari jumlah 21 orang, 21 orang siswa dikatakan tuntas dengan persentase 100%. Dilihat dari nilai KI, kategori yang tertinggi yaitu pada kategori baik, yaitu 18 orang siswa dengan persentase 85,71% dan kategori terendah berada pada kategori cukup, yaitu 3 orang siswa dengan persentase 14,29%. Rata-rata daya serap siswa pada nilai KI siklus II yaitu 85,95% dengan ketuntasan klasikal 100% siswa dinyatakan tuntas secara klasikal. Perbandingan nilai psikomotorik siklus I dan siklus dapat dilihat pada tabel 25.

Tabel 25. Perbandingan Daya Serap, Ketuntasan Individual dan Ketuntasan Klasikal Siswa Berdasarkan Nilai Psikomotorik Setelah PTK Terhadap Siklus I dan Siklus II

No	Kategori	Interval	Psikomotor Siklus I		Psikomotor Siklus II	
			N	%	N	%
1	Sangat Baik	93–100	4	19,05%	7	33,33%
2	Baik	84–92	4	19,05%	11	52,38%
3	Cukup	75–83	7	33,33%	3	14,29%
4	Kurang	67–74	6	28,57%	0	0,00%
5	Kurang sekali	≤67	0	0,00%	0	0,00%
Jumlah			**1693,29**		**1856,26**	
Rata-Rata Daya Serap			**80,63**		**90,68**	
Kategori			**Cukup**		**Baik**	
Ketuntasan Individual			**15**		**21,00**	
Ketuntasan Klasikal			**71,42%**		**100,00%**	

Berdasarkan tabel 25, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap siklus I pada nilai psikomotorik sebesar 80,63% (kategori cukup) dengan ketuntasan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

klasikal siswa yaitu 71,42%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata daya serap sebesar 90,68% (kategori baik) dengan ketuntasan klasikal 100%.

4.4.3 Penghargaan Kelompok Siklus II

Berdasarkan Penghargaan kelompok belajar siswa kelas XI IPA2 SMAN 2 Sentajo Raya pada siklus 2 KD.3.12 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ reproduksi dengan fungsinya dalam system repsroduksi manusia, melalui penelitian ini dengan menggunakan metode pembelajaran Game Ular Tangga Yaitu:

No	Pertemuan	Kelompok
1	Pertemuan 1	Kelompok 5 dan kelompok 6
2	Pertemuan 2	Kelompok 1 dan kelompok 2
3	Pertemuan 3	Kelompok 1 dan kelompok 2

4.4.4 Refleksi Siklus II

Berdasarkan analisa data dan pengamatan pada siklus II diperoleh kesimpulan, yaitu:

1) Pada siklus II, peneliti tidak mengalami banyak kesulitan dalam membimbing siswa karena siswa terlihat sudah terbiasa melakukan proses pembelajaran menggunakan mnetode game ular tangga.
2) Hasil belajar siswa juga telah mengalami peningkatan dapat dilihat pada nilai daya serap siswa pada siklus I, yaitu 72,30% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,74%. Dan untuk ketuntasan klasikal pada siklus I 47,61% mengalami peningkatan menjadi 100,00%.
3) Untuk Nilai KI siswa juga telah mengalami peningkatan, nilai daya serap siklus I adalah 80,63% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,49%, begitupun dengan ketuntasan klasikal pada siklus I hanya 71,42% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 100%.
4) Berdasarkan hasil refleksi PTK siklus II, maka dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran game ular tangga dapat meningkatkan hasil

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

belajar biologi siswa XI IPA2 SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun ajaran 2018/2019.

4.5 Perbandingan Data Hasil Belajar Sebelum dan Setelah PTK (Kognitif dan Psikomotorik) Siklus I dan Siklus II

4.5.1 Perbandingan Data Hasil Belajar Nilai PPK (Kognitif) Sebelum dan Setelah PTK Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil belajar siswa dikelas XI IPA2 SMAN 1 Sentajo Raya sebelum PTK terhadap siklus I dan siklus II setelah diterapkannya metode game ular tangga, maka dapat dibandingkan peningkatan hasil belajar PPK siswa seperti pada Tabel 33.

Tabel 33. Perbandingan Hasil Belajar PPK (Kognitif) Siswa antara Sebelum dan Setelah PTK Siklus I dan Siklus II

No	Analisis Hasil Belajar PPK (Kognitif)	Sebelum PTK	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata Daya Serap	67,14%	72,30%	85,74%
2	Ketuntasan Klasikal	42,86%	47,61%	100%

Berdasarkan tabel 33, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap nilai kognitif sebelum diterapkan game ular tangga, yaitu 67,14% dengan ketuntasan klasikal 42,86%, pada siklus I mengalami peningkatan pada daya serap yaitu 72,30% dengan ketuntasan klasikal 47,61%. Dan pada Siklus II rata-rata daya serap siswa mengalami peningkatan lagi menjadi 85,74% dengan ketuntasan klasikal 100%.

4.5.2 Perbandingan Data Hasil Belajar Nilai KI (Psikomotorik) Sebelum dan Setelah PTK Siklus I dan Siklus II

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan hasil belajar KI siswa sebelum PTK terhadap siklus I dan siklus II setelah diterapkan metode game ular tangga, maka dapat dibandingkan peningkatan hasil belajar KI siswa seperti pada Tabel 34.

Tabel 34. Perbandingan Hasil Belajar KI (Psikomotorik) Siswa antara Sebelum dan Setelah PTK Siklus I dan Siklus II

No	Analisis Hasil Belajar KI (Psikomotorik)	Sebelum PTK	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata Daya Serap	72,38%	80,63%	88,49%
2	Ketuntasan Klasikal	42,86%	71,43%	100%

Berdasarkan tabel 34, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap nilai psikomotorik sebelum diterapkan game ular tangga, yaitu 72,38% dengan ketuntasan klasikal 42,86%, pada siklus I mengalami peningkatan pada daya serap menjadi 80,63% dan mengalami penaikan pada ketuntasan klasikal yaitu 71,43%. Dan pada Siklus II rata-rata daya serap siswa mengalami peningkatan lagi menjadi 88,40% dengan ketuntasan klasikal 100%.

4.6 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang telah dianalisis secara deskriptif terlihat bahwa penerapan media pembelajaran game ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA2 SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun ajaran 2018/2019.

Data yang diperoleh sebelum PTK, dapat dijelaskan bahwa rata-rata daya serap siswa nilai kognitif 67,14% (kategori kurang). Rendahnya hasil belajar siswa sebelum PTK karena siswa tidak semuanya memiliki buku K13 dari sekolah dan guru belum pernah menerapkan pembelajaran Kooperatif menggunakan metode Game Ular Tangga.

Untuk nilai kognitif pada siklus I dan siklus II diperoleh dari nilai Kuis, LKPD, PR, dan Ulangan Harian. Untuk kuis siklus I dilaksanakan 3 kali. Rata-rata daya serap tertinggi dari 3 kali kuis diperoleh siswa pada kuis 3 dengan daya serap 80,29% (kategori cukup). Hal ini disebabkan siswa mulai terbiasa dengan adanya kuis di setiap pertemuan. Rata-rata daya serap terendah diperoleh siswa pada kuis 1, karena siswa kurang memahami soal, selain itu siswa kurang

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

persiapan pembelajaran dan pemahaman yang diperoleh dari hasil pembelajaran. Terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan Game Ular Tangga.

Pada kuis siklus II juga dilaksanakan sebanyak 3 kali. Rata-rata daya serap tertinggi dari 3 kali kuis diperoleh siswa pada kuis 1 yaitu 85,62% (kategori baik). Hal ini disebabkan siswa memahami materi yang telah diajarkan dan teliti dalam menjawab soal kuis. Sedangkan rata-rata daya serap terendah diperoleh siswa pada kuis 3 yaitu 82,57(kategori Baik).

LKPD siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali LKPD, rata-rata daya serap tertinggi dari tiga LKPD diperoleh siswa pada LKPD 2 yaitu 75,87% (kategori cukup). Hal ini disebabkan siswa saling bekerja sama dalam kelompoknya masing-masing. Pada LKPD 1 rata-rata daya serap 67,94% dan yang terakhir rata-rata daya serapnya adalah 73,26 (kategori kurang). Pada LKPD siklus II rata-rata daya serap tertinggi diperoleh pada LKPD 3 yaitu 85,71% (kategori baik). Hal ini disebabkan siswa memahami permainan Game Ular Tangga. Dan rata-rata daya serap terendah pada siklus II berada pada LKPD 1 yaitu 76,98% (baik).

Nilai Ujian Blok siklus 1 rata-rata daya serap yaitu 68,59% (kategori kurang). Hal ini dikarenakan siswa kurang mempersiapkan diri untuk mengikuti UB dan kurang adanya upaya untuk belajar. Pada UB siklus II rata-rata daya serap yaitu 90,60% (kategori baik). Dari sini bisa kita lihat bahwa terjadi peningkatan nilai UB dari siklus I ke silus II. Hal ini disebakan karena siswa telah mempersiapkan diri untuk mengikuti Ujian Blok

Ketuntasan individu nilai kognitif siswa sebelum PTK yaitu 9 orang siswa tuntas dari 21 orang siswa dan terdapat 12 orang siswa yang belum tuntas. Pada siklus I meningkat menjadi 10 orang siswa yang tuntas dan 11 orang siswa yang belum tuntas. Dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 21 orang siswa yang tuntas dari 21 orang siswa. Untuk ketuntasan klasikal sebelum PTK adalah 42,85%, pada siklus I meningkat menjadi 47,61 % dan pada siklus II menjadi 100%. Berdasarkan deskripsi data diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum PTK terhadap siklus I terjadi peningkatan sebesar 4,76% dan terjadi peningkatan pada siklus I terhadap siklus II sebesar 52,39%.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Peningkatan untuk nilai Kinerja Ilmiah (KI) dilihat dari presentase ketuntasan klasikal 42,86% dan daya serap 72,38% sebelum PTK dan mengalami peningkatan pada siklus I dengan daya serap yaitu 80,63% dan mengalami kenaikan pada ketuntasan klasikal yaitu 71,43% dan pada siklus II mengalami peningkatan, untuk daya serap yaitu 88,49% dan ketuntasan klasikal menjadi 100%. Dengan deskripsi ketuntasan individu nilai KI sebelum PTK yaitu 9 orang siswa yang tuntas dari 21 orang siswa dan terdapat 12 orang siswa yang tidak tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 15 orang siswa yang tuntas dari 21 orang siswa sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi seluruh siswa yang tuntas sebanyak 21 orang.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa baik dalam nilai PPK maupun nilai KI antara sebelum PTK dan setelah PTK siklus I dan siklus II disebabkan karena diterapkan metode pembelajaran Game Ular Tangga sehingga siswa dapat berpikir aktif serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah diberikan guru. Meningkatnya hasil belajar dalam penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang telah dilaksanakan Nugroho dalam Fatihatul (2014:6) yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nugroho *dalam* Fatihatul (2014: 6) yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motovasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 6,943% setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga ini. Selain meningkatkan motivasi belajar, ular tangga juga dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 74,50% dalam proses pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh kartikaningtyas (2014) Media pembelajaran ini berbasis *game* edukatif dengan adopsi permainan tradisional ular tangga hasil penelitian pakar menunjukkan media *game* ular tangga telah layak uji pakar materi maupun media dengan kriteria sangat layak dengan presentase kelayakan oleh pakar materi sebesar 94,24% dan pakar media sebesar 94,64%.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif yang dibuktikan dari adanya perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji t dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,5 (sedang). Media pembelajaran ini juga mampu meningkatkan aktivitas serta karakter jujur dan bersahabat/komunikatif siswa.

Berikutnya, didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Elan Jaelani (2016) Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar aktivitas siswa dalam penerapan media ular tangga. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, dan tes keterampilan berfikir siswa. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII MTS Al-Mutawally, sedangkan pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling, yakni kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada kelas eksperimen dengan N-Gain rata-rata (0,5) lebih besar dibandingkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas kontrol (0,43) serta terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kritis siswa dengan menerapkan media ular tangga bercerita dan yang tidak pada konsep pencemaran lingkungan. Respon siswa terhadap penerapan media ular tangga bercerita (81,5%) terhadap keterampilan berpikir kritis pada konsep pencemaran lingkungan termasuk kedalam katagori sangan kuat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajran menggunakan *Game Ular Tangga* dapat meningkatkan hasil belajar biologi Kelas XI IPA4 SMAN 1 Sentajo Raya Kabupaten Taluk Kuantan Tahun ajaran 2018/2019.

BAB 5
PENUTUP

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Game Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA_2 SMAN 1 Sentajo Raya. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari daya serap dan ketuntasan klasikal belajar siswa sebelum dan sesudah PTK.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan menerapkan pembelajaran metode Game Ular Tangga, maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru biologi SMAN 1 Sentajo Raya agar dapat menjadikan pembelajaran metode Game Ular Tangga sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, dalam proses pembelajaran hendaknya dapat lebih aktif dan kreatif dalam menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik seperti yang diharapkan.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama dengan judul ini diharapkan dapat memperhatikan langkah-langkah metode Game Ular Tangga, pertanyaan jangan hanya menggunakan C1 saja tetapi harus bervariasi dari C1-C4
4. Untuk kegiatan Game Ular Tangga dan diskusi peneliti harus mampu membuat siswa aktif dalam kegiatan tersebut, sehingga kegiatan presentasi harus dikondisikan semenarik dan sekreatif mungkin.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR PUSTAKA

Afriliawati. T. 2018. *Penerapan Media Pembelajaran Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Kelas VII4 SMPN 1 Koto*

Gasib Kabupaten Siak Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. FKIP. UIR. Pekanbaru

Anurrahman. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Arsyad. A. 2016. Media Pembelajaran Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers

Azura. R. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Tipe The Power Of Two Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas 10 Mipa 2 SMAN 2 Siak Hulu Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. FKIP. UIR. Pekanbaru

Elfis. 2010. *Teknik Analisis Data*. Available At: http://Elfisuir.blogspot.com.html. Diakses 1 Desember 2018

Elfis.2015.Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Edisi Revisi 2015.Pekanbaru. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Hamalik,O. 2014. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT.Bumi Aksara

Istarani, M. R. 2014. 50 Tipe Pembelajaran Kooperatif. Medan: CV. Media Persada

Jannah. S.2017.Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Materi HidroKarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Krueng Sabee.(Tahun 2017) Hlm 141-146

Kartikaningtyas. D, Dwi. Y & Stephani. D. P. 2014. Pengembangan Media Gmae Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTs. USEJ (Vol 3 tahun 2014)

Khuloqo. I. E. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi nilai-nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kunandar. 2015. Penilaian Autentik *Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.

Linarti. 2012. Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Yogyakarta Dengan Permainan Edukatif Ular Tangga Pada Materi Protista. Yogyakarta. (Vol 10 tahun 2102) Hlm 14-138

Mahnun. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran).* Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Suska. Riau. (Vol 37 tahun 2012)

Maysisyaroh. I. 2014. *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakers Ledder) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS*.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayahtullah. Jakarta.

Musfiqoon. 2012. *Pengembangan Media & sumber Belajar Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya

Nugroho.A.P, Raharjo.T & Wahyuningsih.D.2013.Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Media Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya (Vol.1 No. 1 Tahun 2013) Hlm11

Paizaluddin dan Ermalinda. 2013. Penelitian Tindakan Kelas *(Clasroom Action Research) Panduan Teoritis Dan Praktis*. Bandung: Alfabeta

Putra dan Sitiatava. R. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains* Yogyakarta: Diva Press

Rakhmadhani.N, Sri.Y & Suryadi.B.U 2013.Pengaruh Penggunaan Metode Games Tournaments Berbantuan Media Teka-Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMAN 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012.(Vol 2 No 4 Tahun 2013) Hlm 190-197

Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta: Prenadamedia Group

Sardiman. 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Suryani Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putra. 2018. Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya. Yogyakarta.

Syarhani.Z.2018.Penerapan Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA2 SMAN 7 Padang.(Vol 5 tahun 2018) Hlm 87-98

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: Bumi Aksara

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :