

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI KELAS VII₄
SMPN 1 KOTO GASIB KABUPATEN SIAK TAHUN AJARAN 2017/2018**

TARI AFRILIAWATI

NPM. 146510699

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar biologi dengan menerapkan metode *Game Ular Tangga* pada siswa kelas VII₄ SMPN 1 Koto Gasib Tahun Ajaran 2017/2018, yang berjumlah 29 orang siswa dengan 13 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan tanggal 29 Maret 2018 sampai dengan 12 Mei 2018. Parameter yang diukur adalah hasil belajar siswa berupa daya serap, ketuntasan belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Daya serap nilai Kognitif siswa sebelum penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu 73,51% meningkat pada siklus I menjadi 74,35%, dan pada siklus II meningkat kembali 80,22%. Ketuntasan klasikal nilai Kognitif siswa sebelum PTK 41,37% meningkat pada siklus I menjadi 44,82% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,20%. Daya serap nilai Psikomotorik siswa sebelum PTK 74,27% meningkat pada siklus I menjadi 87,64% dan pada siklus II menurun kembali menjadi 83,47%. Ketuntasan klasikal nilai KI siswa sebelum PTK 48,27% meningkat pada siklus I menjadi 96,55% dan pada siklus II menurun dari Siklus I yaitu 89,65%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *game ular tangga* dapat meningkatkan hasil belajar IPA biologi kelas VII₄ SMPN 1 Koto Gasib kabupaten siak tahun ajaran 2017/2018.

Kata Kunci: *Media Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar IPA Biologi*

**THE APPLICATION OF THE SNAKES AND LADDERS GAMES MEDIA TO
IMPROVE BIOLOGICAL SCIENCE LEARNING RESULT VII₄ CLASS
SMPN 1 KOTO GASIB KABUPATEN SIAK TAHUN AJARAN 2017/2018**

TARI AFRILIAWATI

NPM. 146510699

ABSTRACT

This study aims to improve learning outcomes by applying the Snakes and Ladders Game method to class VII₄ students of SMP 1 Koto Gasib in the 2017/2018 Academic Year, entitled 29 students with 13 male students and 16 female students. This research is a classroom action research (CAR) which was held on March 29 2018 until May 12 2018. The parameters used were student learning outcomes in the form of absorptive capacity, student learning completeness. Data analysis techniques that are descriptive analysis techniques. Absorption value of KDP students before class action research (PTK), namely 73.51% increased in the first cycle to 74.35%, and in the second cycle increased again by 80,22%. Classical completeness of students' KDP value before PTK 41.37% increased in the first cycle to 44,82% and in the second cycle increased to 86,20%. The absorption capacity of Psikomotorik students before PTK 74.27% increased in the first cycle to 87,64% and in the second cycle decreased to 83.47%. Classical completeness of students' Psikomotorik value before PTK 48.27% increased in cycle I to 96,55% and in cycle II with Cycle I by 89.65%. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of game learning media can improve the learning outcomes of grade VII₄ science at SMP Negeri 1 Koto Gasib, Siak district, 2017/2018 school year.

Keywords: *Snake Ladder Game Media, Biology Science Learning*