

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBENTUK PERMAINAN  
ULAR TANGGA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS X MABAHRUL MUBARAK TORONIPA  
KABUPATEN KONAWE**



**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana  
Program Studi Tadris Biologi**

**Oleh:**

**MOELIDYA RIZKAYANTI**

**NIM:16010108056**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KENDARI**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KENDARI  
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga, Kendari Sulawesi Tenggara  
Telp/Fax. (0401) 3193710/ 3193710  
email : iainkendari@yahoo.co.id website : <http://iainkendari.ac.id>

**PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi dengan judul ” **Pengaruh Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Virus Kelas X Ma Bahrul Mubarak Toronipa**” yang ditulis oleh **Moelidya Riskayanti NIM. 16010108056** Mahasiswa Program Studi **Tadris Biologi** Fakultas **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan** Institut Agama Islam Negeri Kendari, telah diuji dan dipresentasikan dalam **Skripsi** yang diselenggarakan pada hari **Selasa** tanggal **10 Juni 2021** dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk **memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)** pada **Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**.

Kendari, 14 Juni 2021  
25 Dzulqaidah 1442 H

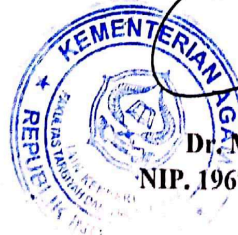
**DEWAN PENGUJI**

**Ketua** : **Dr. Abdul Kadir M.Pd**

**Sekretaris** : **Aliwar, S.Ag, M.Pd**

**Anggota** : **Zainuddin S.Pd, M.Pd**

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. Masdin, M.Pd**  
**NIP. 196712311999031065**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa segala informasi dalam skripsi berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Virus Kelas X Ma Bahrul Mubarak Toronipa” di bawah bimbingan Bapak Dr. Abdul Kadir, M.Pd, telah diperoleh dan disajikan sesuai dengan peraturan akademik dan kode etik IAIN Kendari. Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi. Semua sumber rujukan yang digunakan dalam skripsi ini telah disebutkan di dalam daftar pustaka. Dengan penuh kesadaran saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Jika kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiasi, dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Kendari, 14 Juni 2021

25 Dzulqaidah 1442 H



*Moelidya Rizkayanti*

**Moelidya Rizkayanti**  
**NIM. 16010108056**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sevitass akademik Institut Agama Islam Negeri Kendari, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muoelidya Rizkayanti  
NIM : 16010108056  
Program Studi : Tadris Biologi  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Kendari Hak **Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

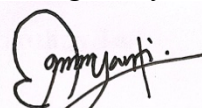
**“Pengaruh Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Virus Kelas X MA Bahrul Mubarak Toronipa”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Kendari berhak menyimpan, mengahlimedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Kendari  
Pada tanggal : 14 Juni 2021  
25 Dzulqaidah 1442 H

Yang Menyatakan



**Muoelidya Rizkayanti**  
**NIM. 16010108056**

\*Contoh karya ilmiah: makalah non seminar, laporan kerja praktek, laporan magang, dll

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah senantiasa kita panjatkan atas kehadiran panjatkan atas kehadiran Allah S.W.T., yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada seluruh manusia yang ada di muka bumi secara umum dan terkhusus bagi penulis sendiri. Sholawat serta salam kami haturkan kepada baginda Rosulullah S.A.W., sebagai tokoh revolusioner yang telah merubah tatanan kehidupan dari kejahiliyaan menjadi hikmah dan tentram.

Rasa syukur tiada terkira bagi penulis yang telah menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan terkhusus kepada Ayahanda bapak Chairuddin dan Ibunda Salma, yang telah memberikan dedikasi, motivasi serta doa sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Dengan segala ketulusan hati maka sepantasnya penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya utamanya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Faizah Binti Awad, M. Pd. selaku Rektor IAIN Kendari yang telah memberikan dukungan sarana dan fasilitas serta kebijakan yang mendukung penyelesaian skripsi penulis.
2. Bapak Dr. Masdin M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari.


3. Ibu Rosmini, S.Si, M.Pd selaku Ketua Prodi Tadris Biologi, yang gigih mengarahkan dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Abdul Kadir M.Pd, selaku Ketua LPPM, sekaligus pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta dengan tekun dan sabar memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
5. Bapak Aliwar S.Ag, M.Pd selaku dewan penguji pertama, yang telah banyak memberikan saran dan masukan kepada peneliti.
6. Bapak Zainuddin S.Pd, M.Pd selaku dewan penguji kedua, yang telah banyak memberikan saran dan masukan kepada peneliti.
7. Kepada seluruh Dosen dan Staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari yang ramah dan cekatan dalam melayani setiap keluhan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Seluruh Guru dan Staf MA Bahrul Mubarak Toronipa yang ramah dan cekatan dalam melayani setiap keluhan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada siswa-siswi MA Bahrul Mubarak Toronipa yang telah suka rela, memberi dukungan dalam berpartisBiologis dan membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada seluruh rekan-rekan mahasiswa Program Studi Tadris Biologi Angkatan 2016, terima kasih atas dukungan moril dan materilnya. Semoga kebersamaan kita membawa kenangan indah dan bermanfaat. Mohon maaf atas segala salah dan khilaf.

11. Kepada sahabat-sahabat penulis yang tak sempat disebutkan namanya satu persatu dengan ini saya ucapkan terima kasih banyak atas bantuan dukungannya.

Penulis berharap semoga bantuan dan berbagai upaya yang telah disumbangkan kepada penulis, mendapat pahala yang setimpal disisi Allah S.W.T dan tetap mendapat lindungan-Nya dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Akhirnya penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan tulisan ini dan demi penelitian yang akan datang.

Kendari, Juni 2021

**Penulis**



**Moelidya Rizkayanti**  
**NIM. 16010108056**



## ABSTRAK

**Moelidya Riskayanti. NIM. 16010108056. Pengaruh Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Bahrul Mubarak Toronipa. Dibimbing Oleh: Dr. Abdul Kadir M.Pd**

---

Tujuan penelitian adalah untuk: 1) Mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dan model konvensional di kelas X MA Bahrul Mubarak Toronipa. 2) Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dan model konvensional di kelas X MA Bahrul Mubarak Toronipa.

Penelitian ini merupakan penelitian Kuasi Eksperimen. Sampel penelitian ini adalah kelas X IPS<sub>1</sub> yang berjumlah 29 siswa dan kelas X IPS<sub>2</sub> berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan berupa observasi, angket dan test. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan *uji-t*, setelah melakukan uji persyaratan yaitu (normalitas dan homogenitas).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang diterapkan pada kelas eksperimen lebih efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dari pada model konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Sedangkan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dari pada model konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Hasil analisis inferensial menggunakan *uji-t* yaitu untuk motivasi belajar memiliki  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga ada perbedaan motivasi belajar yang menggunakan media pembelajaran dan tanpa media pembelajaran. Hasil belajar memiliki  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dengan demikian terdapat pengaruh media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS MA Bahrul Mubarak. Sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga lebih efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.



## ABSTRACT

**Moelidya Rizkayanti. NIM. 16010108056. The Effect Of Biology Learning Media in The Form Of Snakes and Ladders Game on Increasing Motivation and Learning Outcomes of Class X MA Bahrul Mubarak Toronipa Students. Supervised By: Dr. Abdul Kadir, M.Pd**

---

The aim of the study: 1) To know the different of learning motivation that taught by using learning media in the form snakes and ladders game and conventional model in X MA Bahrul Mubarak. 2) To know the different of learning outcomes that taught by using learning media in the form snakes and ladders game and conventional model in X MA Bahrul Mubarak.

This research is a Quasi-Experimental research. The sample of this research are 29 students of X IPS<sub>1</sub> and 28 students of X IPS<sub>2</sub>. The instruments that used in this research are observation, questionnaires and tests. The data analysis technique used is descriptive analysis and inferential statistical analysis with t-test, after testing the requirements (normality and homogeneity).

The results showed that: 1) the use of learning media in the form of a snakes and ladder game which was applied to the experimental class was more affective in improving students learning motivation than the conventional model that applied to the control class. 2) students learning outcomes that use learning media in the form of snakes and ladders games show that the experimental class is more effective in improving students learning outcomes than the conventional model that applied to the control class. Inferential analysis result using the t-test for learning motivation got  $t_{\text{counting}} > t_{\text{table}}$ , therefore  $H_0$  rejected, so that there are differences in learning motivation using learning media and without learning media. Learning outcomes have  $t_{\text{counting}} > t_{\text{table}}$  then  $H_0$  rejected, thus there is an influence of learning media in the form of a snake and ladder game on the learning outcomes of class X IPS MA Bahrul Mubarak students. So that can be conclude that the use of snake and ladder game learning media is more affective in improving student motivation and learning outcomes.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGSAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
1.7 Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 Deskripsi Teori.....	10
2.1.1 Konsep Pembelajaran.....	10
2.1.2 Konsep Motivasi Belajar.....	17
2.1.3 Konsep Media Pembelajaran .....	24
2.2 Penelitian yang Relevan.....	32
2.3 Kerangka Berpikir.....	35
2.4 Hipotesis Penelitian.....	36
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	38
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	38
3.3 Desain Penelitian.....	38
3.4 Populasi dan Sampel .....	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.6 Instrumen Penelitian .....	41
3.7 Validitas dan Reabilitas .....	42
3.8 Teknik Analisis Data.....	43
3.9 Prosedur Penelitian .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	51
4.2 Pembahasan.....	65

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>70</b>
5.1 Kesimpulan .....	70
5.2 Implikasi Penelitian.....	71
5.3 Saran-Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>77</b>



## DAFTAR TABEL

<b>No</b>	<b>Judul</b>	<b>Hal</b>
1.	Manfaat Media Pembelajaran Guru – Siswa.....	28
2.	Desain Penelitian.....	39
3.	Keadaan Sampel Peneliitian.....	40
4.	Data Subjek Penelitian Siswa Di MA Bahrul Mubarak Toronipa .....	51
5.	Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga .....	53
6.	Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen .....	53
7.	Kategori Data Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	54
8.	Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran .....	55
9.	Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	56
10.	Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	56
11.	Data Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen.....	57
12.	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	58
13.	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	58
14.	Data Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol.....	59
15.	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	60
16.	Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	61
17.	Uji Normalitas Kelas Kontrol .....	61
18.	Uji Homogenitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	62
19.	Uji Homogenitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	63
20.	Hasil Perhitungan Uji-T Koperatif Dua Sampel Independent Varibel Hasil Belajar .....	64



**DAFTAR GAMBAR**

<b>No</b>	<b>Judul</b>	<b>Hal</b>
1.	Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir Penelitian .....	36
2.	Prosedur dan Alur Penelitian .....	50
3.	Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Skor Angket Motivasi Belajar.....	54
4.	Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Skor Angket Motivasi Belajar.....	57
5.	Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Skor Angket Motivasi Belajar.....	59
6.	Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Skor Angket Motivasi Belajar.....	60



**DAFTAR LAMPIRAN**

<b>No</b>	<b>Judul</b>	<b>Hal</b>
1.	Pemetaan Standar Isi (Analisis Sk, Kd) .....	78
2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	83
3.	Kisi-Kisi Soal .....	97
4.	Hasil Uji Instrumen .....	115
5.	Hasil Validitas Dan Realibilitas .....	116
6.	Data Hasil Belajar .....	118
7.	Data Motivasi Belajar Siswa .....	128
8.	Dokumentasi .....	142

