



Terbit online pada laman web jurnal: <https://edubio.ftk.uinjambi.ac.id>

**EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi**

ISSN: E-ISSN: 2598-4284

## **Pemanfaatan Media Kartu dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Biologi di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Kota Jambi**

**Murniati**

*Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jl. Jambi Ma. Bulian KM. 16 Sei, Duren Kabupaten Muaro Jambi, 36363, Indonesia*

*Diterima: 27 Mei 2019, Disetujui: 10 Juni 2019, Dipublikasikan: 30 Juli 2019*

**Korespondensi: Murniati.nia11@gmail.com**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini membahas dan bertujuan ingin mengetahui Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dunia Hewan Di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Kota Jambi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan dengan 3 siklus, dimana setiap siklus meliputi *Planning* (Perencanaan), *Action* (Tindakan), *Observation* (Observasi), dan *Reflection* (Refleksi). Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Dengan materi pembelajaran ciri-ciri dan peranan bagi kehidupan dan klasifikasi Dunia Hewan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA6 dengan jumlah siswa 29 orang siswa. Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut : sebelum tindakan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata kelas 50%, dengan 27% siswa yang tidak tuntas dan 73% siswa yang tuntas, kemudian pada siklus I hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 54%, dengan 38% siswa yang tuntas dan 62% siswa yang tidak tuntas, pada siklus II nilai rata-rata siswa 66% dengan 69% siswa yang tuntas dan 31% siswa yang tidak tuntas, dan pada siklus III nilai rata-rata siswa 77% dengan 90% siswa yang tuntas dan 10% siswa yang tidak tuntas. Dengan demikian Penggunaan Media Kartu dapat meningkatkan Hasil belajar Biologi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Kota Jambi.

**Kata kunci : Penggunaan Media Kartu, Hasil Belajar, Dunia Hewan**

### **ABSTRACT**

This study discusses and aims to find out the use of media cards to improve learning outcomes of students in the material world of animals in Class X of Senior High School 6 of Jambi City. This research is a class action research (*classroom action research*) carried out with 3 cycles, where each cycle includes *Planning* (Action), *Action* (Action), *Observation* (Observation), and *Reflection* (Reflection). The technique of collecting data uses tests, observation and documentation. With material learning the characteristics and roles of life and the classification of the Animal World. The subjects of this study were students of class X

MIPA6 with a total of 29 students. The results of the study can be explained as follows: before the action of student learning outcomes with a class average value of 50%, with 27% of students who did not complete and 73% of students who completed, then in the first cycle the learning outcomes of students with an average value of 54%, with 38% of students completing and 62% of students who did not complete, in the second cycle the average value of students was 66% with 69% of students completed and 31% of students who did not complete, and in the third cycle the average value of students was 77% with 90% of students who complete and 10% of students who do not complete. Thus the use of Media Cards can improve the Biology learning outcomes of class X students of State Senior High School 6 of Jambi City.

**Keywords: Use of Media Cards, Learning Outcomes, Animal World**

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu negara dan bangsa. Hal ini karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu peningkatan dan pengembangan sumber daya tersebut yaitu dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah bagaimana materi dapat disampaikan sesuai tuntutan kurikulum, sehingga peserta didik dapat menguasai materi sesuai yang di tetapkan.

Secara umum, ilmu pengetahuan alam (IPA) terbagi dalam beberapa bagian salah satunya yaitu biologi, biologi merupakan ilmu yang mempelajari fenomena dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan alam dan makhluk hidup. Ilmu biologi mempunyai banyak manfaat bagi kehidupan manusia, mulai dari bidang bioteknologi, kedokteran, pertanian, industri, peternakan dan lain-lain sebagainya (Campbell,2004). Palajaran IPA khususnya Biologi selama ini dipandang menjadi pelajaran yang membosankan karena hanya berisi materi-materi yang cenderung hafalan, konsep –konsep yang berisi uraian yang sarat dengan istilah-istilah latin yang sulit untuk dipahami.

Belajar Biologi juga terkesan sama dengan menghafal dan kenyataannya di lapangan yang seperti ini menuntut guru sebagai ujung tombak keberhasilan pembelajaran untuk kreatif dan inovatif dalam memilih atau menggunakan media, bahkan menciptakan strategi belajar yang menyenangkan agar aktifitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat (Purnomo,2003). Pemilihan penggunaan metode ataupun media tersebut juga perlu pertimbangan yang baik terkait materi yang akan disampaikan dan memperhatikan kesiapan intelektual siswa. Sehingga dalam suatu proses pembelajaran akan terjadi suatu komunikasi. Komunikasi tersebut merupakan proses penyampaian pesan dari sumber (guru) melalui media tertentu ke penerima pesan (siswa).

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi dalam penyampaian materi dan dapat memaksimalkan proses belajar siswa, yang pada akhirnya diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar yang ingin dicapai. Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan di SMA N 6 Kota Jambi. Diperoleh informasi bahwa guru dalam proses belajar mengajar hanya bisa menggunakan media yang tersedia di sekolahan saja, dan media yang disediakanpun tidak semuanya bisa dipakai untuk semua materi pelajaran Biologi. Khususnya pada materi Dunia Hewan guru jarang menggunakan media pembelajaran, hal ini disebabkan guru belum mampu membuat media sendiri.

Dari wawancara guru biologi di SMA N 6, mengatakan bahwa hasil belajar siswa terhadap materi dunia hewan tersebut rendah dengan nilai rata-rata 50, sedangkan Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) yang akan dicapai adalah 65. Maka hasil belajar disekolah tersebut tidak maksimal. Dari wawancara guru biologi di SMA N 6, mengatakan bahwa hasil belajar siswa terhadap materi dunia hewan tersebut rendah dengan nilai rata-rata 50, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang akan dicapai adalah 65. Maka hasil belajar disekolah tersebut tidak maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara pada siswa ada beberapa hal yang menyebabkan mereka kurang menguasai pokok dunia hewan yaitu banyaknya materi, metode mengajar guru yang kurang variatif, sumber pelajaran yang kurang dan kurangnya minat belajar siswa. Hal-hal tersebut yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi pasif. Pada materi dunia hewan kesulitan yang mereka alami yaitu mengingat nama-nama ilmiah hewan dan kalsifikasi suatu spesies. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dunia Hewan di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Kota Jambi”

## **2. BAHAN DAN METODE PENELITIAN**

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

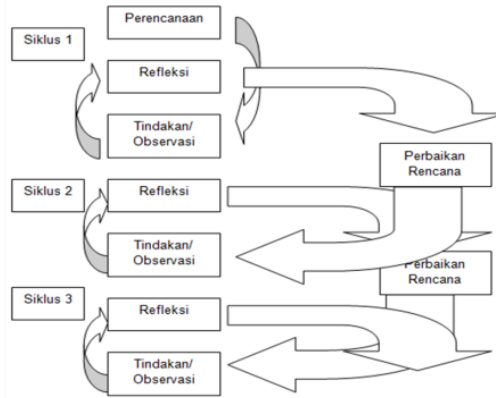
Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 6 Kota Jambi pada kelas X Mipa 6. Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Biologi pada kelas X dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dijadikan objek penelitian sehingga tidak mengganggu aktivitas belajar mengajar di sekolah menengah atas negeri 6 Kota Jambi.

### **Rancangan Tindakan**

Penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Masyhud(2012: 156) Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research) secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (action research) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penelitian ini menggunakan model penelitian Jhon Elliot yang merupakan pengembangan dari model Khemmis & Mc Taggart yang di buat lebih rinci pada setiap tingkatannya agar lebih memudahkan dalam tindakannya.

Di dalam satu siklus terdapat beberapa komponen berulang yaitu:

- a. Perencanaan (*Planning*)
- b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)
- c. Pengamatan(*Observing*)
- d. Reflektif (*Reflecting*)



### Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis serta secara deskriptif untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan dua cara teknik analisis pengumpulan data sebagai berikut :

- Analisis data kualitatif yaitu tentang aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar Biologi.
- Analisis data kuantitatif yaitu tentang hasil belajar siswa setiap akhir siklus yang dilaksanakan. Dalam analisis kuantitatif ini peneliti ingin mengetahui hasil belajar siswa dari tugas dan tes. Ketuntasan belajar tercapai jika 80 % dari seluruh peserta didik dalam kelas tersebut telah mencapai nilai 65 untuk menghitung kriteria ketuntasan digunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi ketuntasan belajar

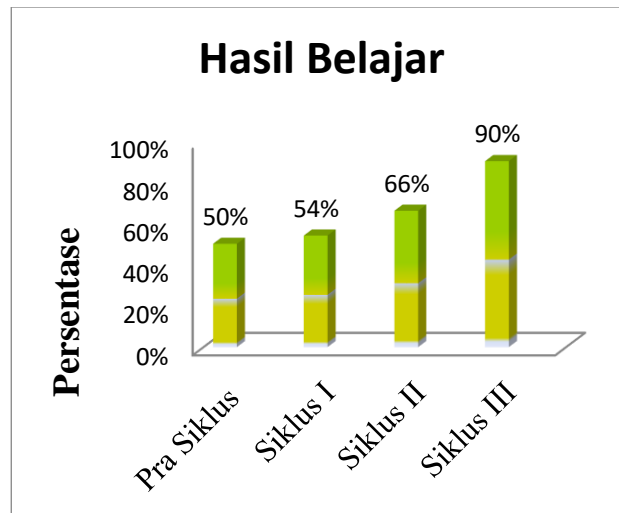
S = Jumlah siswa yang mencapai tuntas belajar

N = jumlah total siswa

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Tes

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar dapat diketahui dari hasil post test setiap akhir pertemuan. Hasil belajar siswa dapat diketahui pada grafik berikut :

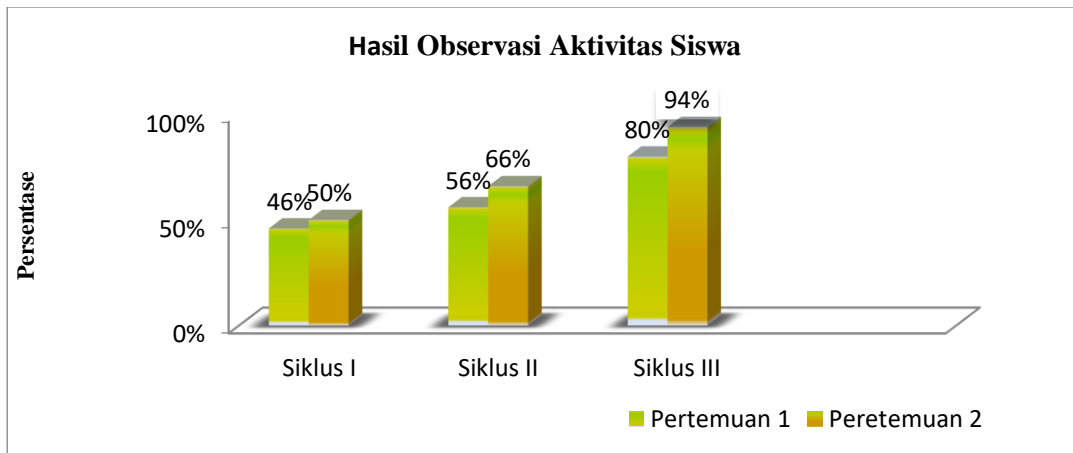


Berdasarkan grafik di atas, diketahui adanya peningkatan hasil belajar. Data tersebut dilihat dari siswa yang tuntas, siswa yang tidak tuntas, nilai rata-rata. Pada siklus I, siswa yang tuntas berjumlah 11 orang dan siswa yang tidak tuntas 18 orang siswa. Hal ini menunjukkan bahwa belum ada yang mencapai target ketuntasan. Secara keseluruhan jika dihitung nilai rata-rata siswa kelas X MIPA6 sebesar 54%. Hal ini menunjukkan belum tercapainya target persentase KKM yang diinginkan, adapun beberapa hal yang mempengaruhinya seperti pada saat peneliti melakukan koreksi pekerjaan siswa hasil post test menunjukkan kebanyakan siswa kurang teliti dalam memahami soal yang diberikan. Siswa masih banyak kurang teliti dalam mengerjakan soal post test dan

### Hasil Non Tes (Observasi)

Adapun gambaran peningkatan aktivitas siswa yang telah diamati dari siklus I sampai siklus III yang diperoleh dari langkah-langkah media permainan kartu dapat dilihat pada lampiran. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa disetiap siklus dengan menggunakan media permainan kartu. Sehingga dapat dikatakan penggunaan media permainan kartu yang peneliti gunakan berhasil meningkatkan aktivitas siswa.

Adapun rata-rata peningkatan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tiga siklus dapat dilihat pada tabel berikut :



Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, siklus II, siklus III terjadinya peningkatan pada setiap pertemuan persiklus yang mana rata-rata pada siklus I pertemuan 1 dan 2 rata-rata aktivitas siswa 46% meningkat menjadi 50%, pada siklus II pada pertemuan 1 dan 2 rata-rata aktivitas siswa meningkat 56% ke 66%, dan pada siklus III terjadi peningkatan yang signifikan pada pertemuan 1 dan 2 dimana rata-rata nya 80% meningkat menjadi 94%. Hal ini dapat dikarenakan antusias siswa yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media sehingga memberikan suasana yang menyenangkan di kelas.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Dunia Hewan di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Kota Jambi.

Peningkatan ini dibuktikan dengan terus meningkatnya hasil belajar siswa dan aktivitas siswa mengalami perubahan yang baik dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Dimana pada siklus I, jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan adalah 11 orang siswa atau 38%, dari jumlah siswa peserta yang ikut serta tes dengan nilai rata-rata adalah 54%. Pada siklus II, jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan sudah mencapai setengah lebih dari jumlah siswa peserta tes, yaitu 20 orang siswa atau 69% dengan nilai rata-rata siswa yang telah mencapai KKM yang ditentukan, yaitu 66%, kemudian pada siklus III, siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan meningkat secara signifikan, begitu pula dengan nilai rata-rata siswa. Pada siklus III ini, jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan adalah 26 orang siswa atau 90% dari jumlah peserta tes dan nilai rata-rata siswa adalah 77%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- .A.M. Sardiman, 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja GrafindoPersada. 224 hlmn.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir, Usman Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta Selatan :Ciputat Pers,
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada Campbell, Neil A. 2004. *Biologi*. Edisi Kelima Jilid 3. Jakarta : Erlangga.
- Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- Degeng. 2001. *Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran*. Surabaya:Citra Raya.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eko Putro Widoyoko. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Bumi Aksara Indriana,Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss, 2011
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- M. Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yogjakarta: Arr-Ruzz Media.
- Mardapi Djemari, 2011. *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta : Nuha Medika.