

P E D A G O N A L

Jurnal Ilmiah Pendidikan

<http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>

PENERAPAN METODE BERMAIN KARTU PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI KONSEP *ECHINODERMATA* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Iwan Ridwan Yusup¹, Ukit², Ike Swastini Dewi³

Program Studi Pendidikan Biologi, Program Sarjana S1, Universitas Islam Negeri
iwanyusup@uinsgd.ac.id, ukit21@uinsgd.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa baik kognitif, afektif dan psikomotor siswa serta peningkatan hasil belajar mereka setelah pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pendekatan ekspositori (**Metode Bermain Kartu**) konsep *Echinodermata*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bentuk kolaboratif parsipatoris. Hasil data diperoleh dengan menggunakan uji post tes untuk hasil belajar kognitif siswa sedangkan hasil belajar sikap dan psikomotor siswa menggunakan persentase dari angket yang diisi oleh observer. Hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan ekspositori pada konsep *Echinodermata* diperoleh data yaitu 1) Hasil belajar kognitif siswa berdasarkan rata-rata hasil belajar postes pada siklus ke-I dengan nilai 60,75 dan siklus ke-2 dengan nilai 81,38. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar secara signifikan dengan rata-rata nilai gain sebesar 2 dari nilai maksimal 20,63. 2) Keterampilan yang meliputi ranah afektif dan psikomotor. siswa selama proses pembelajaran berlangsung berkembang kearah positif. Hal tersebut terlihat pada keterampilan siswa pada siklus I sebesar 60,9 %, siklus II sebesar 97,1%. 3) Dari hasil belajar yang diperoleh terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung dari hasil wawancara dan observasi selama pembelajaran berlangsung yang menunjukkan bahwa hasil belajar mereka berkembang kearah positif.

Kata Kunci : metode bermain kartu, hasil belajar

¹ Staf Pengajar Program Studi Biologi FTK UIN Sunan Gunung Djati Bandung

ABSTRACT

The aim of this research is to find out students' achievement includes cognitive, affective and psychomotor as well as the improvement of their achievement after using expository approach (playing card method) of *Echinodermata* concept. Classroom action research in the form of collaborative parcipatoris is used in this research. Data collection technique is gained through post-test for cognitive achievement, while the affective and psychomotor result is collected through questionnaire. The result shows that 1) cognitive result based on the average post-test achievement on cycle I is 60,75 and cycle 2 is 81.38. The result shows that there is a significant improvement of students' achievement with gain value around 2 from maximum score of 20,63. 2) the skill covering students' affective and psychomotor domain during teaching learning process is developing towards positive direction. It can be seen through students' skill on cycle I which is 60.9 %, and cycle II around 97,1%. 3) from the learning achievement it can be said that there is an improvement. This statement is supported by the result from interview and observation during teaching learning process which suggested that students' achievement is developing towards positive direction.

Keywords: playing card method, learning achievement

PENDAHULUAN

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003 pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Ayat ini memberikan sinyalemen kepada guru hendaknya membuat rencana pengajaran untuk memilikiketerampilan yang diperlukan dirinya.

Guru sebagai pengajar merupakan agen penyampai,

menyampaikan materi pembelajaran terbiasa menggunakan metoda ceramah sedangkan siswa hanya menyimak (mendengarkan), kurang dirangsang kreatifitasnya dan tidak membuat siswa aktif menggunakan pendapat dan tidak dibiasakan mencari serta mengolah informasi, sehingga hasil belajar yang diharapkan tidak maksimal.

Oleh karena itu peneliti mencoba mencari pendekatan dan metode yang sesuai, sehingga dalam pembelajaran konsep *Echinodermata* siswa lebih mudah, lebih cepat, dan lebih baik serta menyenangkan. Guru hanya sebagai fasilitator, pembelajaran berpusat pada siswa (SCL) dan guru (pengajar) merupakan agen perubahan (*Agent of Change*), diharapkan hasil belajar menjadi ebih maksimal. (*Copy right @ 2008, Itenas*).

Beberapa permasalahan ang masih dihadapi dalam pembelajaran

biologi khususnya konsep *Echinodermata* diantaranya;

- 1) Dominasi nama ilmiah dan karakteristik yang dimiliki oleh konsep *Echinodermata* menimbulkan kesulitan tersendiri bagi siswa dalam menguasai konsep ini.
- 2) Kebiasaan siswa dalam mempelajari konsep *Echinodermata* dengan cara membaca sendiri dan menghafalkannya, disinyalir menjadi kelemahan sehingga memerlukan adanya pendekatan /cara untuk mampu menguasainya.
- 3) Pembelajaran melalui metode ceramah, sekalipun menggunakan power poin, belum begitu efektif karena kurang merangsang aktifitas siswa secara nyata, sehingga afektif dan psikomotor belum bisa dikembangkan.
- 4) Karakteristik siswa pada kelas X-MIA-3 yang cenderung kretif dan rame, memerlukan penanganan cara belajar yang berbeda dari lainnya, sehingga diputuskan pembelajaran *Echinodermata* melalui metode bermain kartu.

Bercermin dair hasil penelitian tindakan kelas sebelumnya, bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain kartu, mampu meningkatkan penguasaan konsep Mollusca, maka peneliti sebagai guru tetap di SMAN 24 Kota bandung, menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran konsep *Echinodermata*. Dengan harapan akan diperoleh peningkatan hasil belajar berupa penguasaan kognitif, afektif dan psikomotor yang ditargetkan dalam KKM.

Dari uraian di atas, menggambarkan bahwa dalam upaya meningkatkan keberhasilan

pembelajaran konsep *Echinodermata* masih ada permasalahan. Sejalan dengan itu ada tuntutan bagi guru Dan fasilitator untuk berupaya mengembangkan diri yang berorientasi pada tuntutan inovasi pendidikan meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesionalisme dan kompetensi sosial (ayi olim, 2006:4).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 24 Kota Bandung, yang beralamat JL. AH Nasution Nomor 27 Ujung Berung, Kota Bandung semester II tahun ajaran 2017-2018. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah *penelitian tindakan Kelas (PTK)*

Variabel pertama adalah variabel perlakuan (X) metode bermain kartu Variabel kedua adalah variabel terikat (Y), yaitu hasil belajar peserta didik.

Tabel 1 Desain Penelitian

Samp	Prete	Treatme	Poste
el	st	n	st
E	O ₁	X ₁	O ₂

Keterangan:

E :Kelompok Eksperimen
 X₁ :Perlakuan dengan menggunakan Metode bermain kartu
 O₁ dan O₃ : Pretest

Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X di SMAN 24 Kota

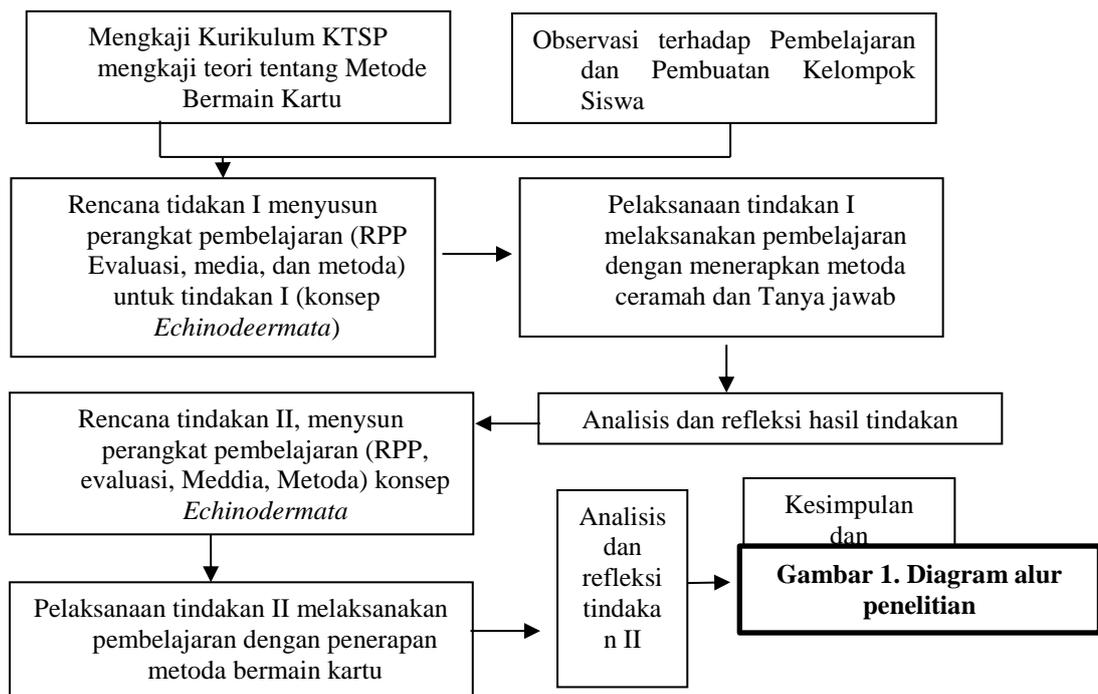
Bandung tahun ajaran 2017-2018. Sampel yang digunakan diambil dari populasi terjangkau dengan asumsi satu kelas yang relatif homogen berdasarkan penilaian guru. Subjek penelitian yang dipilih sebagai sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas X MIA-3 sebagai kelas eksperimen

diakhir pembelajaran berupa *post test*. untuk proses belajar menggunakan metode bermain kartu seminggu sebelumnya siswa (setiap kelompok ada 7 kelompok) diberi tugas untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah dibuat oleh guru. Jawaban tersebut ditik (ditulis) di kertas HVS bagian atas, bagian bawahnya dikosongkan yang nantinya bisa berupa pertanyaan yang ditulis oleh guru. Kertas HVS ditempelkan pada kertas karton berukuran 10 cm x 15 cm dibuat sebanyak 9 buah kartu untuk setiap satu pertanyaan jawaban . kartu yang diperlukan dalam melakukan permainan ini sebanyak 14 buah,, kartu yang dibuat sebanyak 9 set, untuk 8 kelompok memerlukan 8 set kartu dan untuk guru 1 set. Selama proses belajar ada penilaian efektif dinilai rekan sejawat guru SMAN 24 Bandung dan diakhir pembelajaran ada penilaian dapat dilihat pada bagian dibawah ini

RANCANGAN PENELITIAN

1. Tahapan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Setiap siklus terdiri dari 1kali pertemuan yaitu 2 jam pembelajaran (2x40 menit):

Siklus I dan II dilakukan pembelajaran dengan Metode Bermain Kartu dan metoda Tanya jawab, saat proses pembelajaran ada penilaian afektif dinilai oleh rekan sejawat yaitu Dra. R. Yanti Rumbiyanti ,sedangkan untuk penilaian kognitif dilaksanakan



Setelah perangkat pembelajaran yang meliputi, RPP media, metode dan perangkat penilaian dibuat untuk konsep *Echinodermata* selesai maka dilakukan tindakan siklus I, dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2016 di kelas X MIA -3

Analisis refleksi tindakan II (siklus II)

Analisis dilakukan bersama observer (teman sejawat) dengan menganalisis kekuatan dan kelemahan dari metode pembelajaran yang telah disampaikan. Analisis dilakukan terhadap hasil dari perangkat evaluasi diantaranya terhadap ketrlaksanaan penerapan Metode Ceramah/bermain kartu (make a match), diskusi Tanya-jawab dan ketercapaian tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan. Demikian pula pada proses pembelajaran yang berlangsung berupa penilaian afektif dan sebagai pembelajaran penilaian kognitif berupa post test.

Karena dalam siklus II sudah memenuhi criteria yang diharapkan, yaitu adanya peningkatan hasil

belajar baik penilaian afektif maupun penilaian kognitif. Dari siklus I ke siklus II, maka pembelajaran dilaksanakan sampai siklus II.

Teknik Analisis Data

Data dari observasi dianalisis dengan menggambarkan saja. Misalnya menggambarkan kondisi kelas ketika menggunakan metode yang diujicobakan dan apa yang telah dan belum guru lakukan pada setiap siklusnya serta menggambarkan kegiatan belajar siswa.

Data hasil tes dianalisis sederhana saja yakni dengan menggambarkan perolehan hasil kemudian dirata-ratakan (Rumusnya: Rata – rata nilai = $\frac{\text{jumlah nilai total}}{\text{jumlah siswa}}$ dan dipersentasekan ketuntasan belajarnya (Rumusnya: $\% \text{ Ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa}}$).

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini merupakan target yang ingin dicapai penulis. Indikator keberhasilannya adalah

Tabel 1. Indikator keberhasilan PTK pada konsep *Echinodermata*

No	Indikator	Siklus I			Siklus II		
		Kog	Afe k	Psiko	Kog	afek	Psiko
1	Rata-rata Nilai	65			75	meningkat	Meningkat
2	Jumlah Siswa Tuntas	20 siswa			35 siswa		
3	Persentase Ketuntasan	50 %			87,5 %		

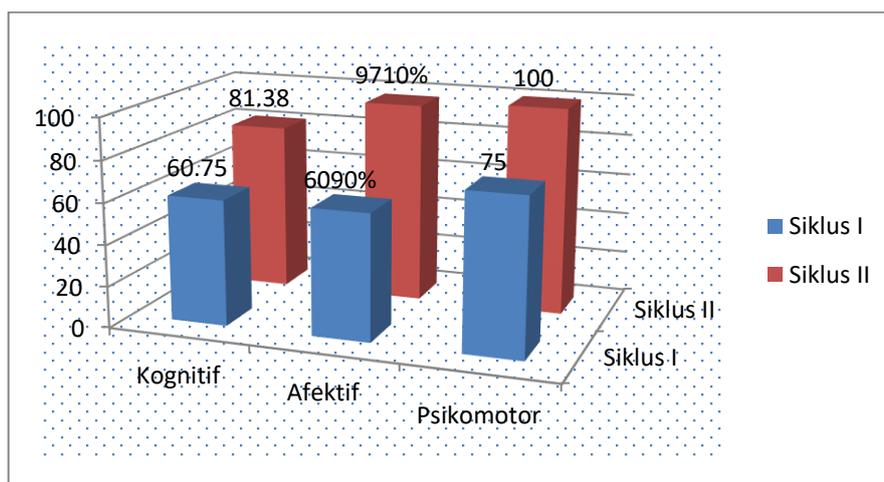
HASIL PENELITIAN

Setelah data terkumpul, selanjutnya data dianalisis berdasarkan persentase ketercapaian indikator keberhasilan tindakan. Hal ini dimaksudkan agar data yang telah terkumpul bisa digunakan untuk menjawab permasalahan sesuai dengan tujuan penelitian.

Adapun analisis yang dilakukan meliputi hasil belajar siswa yaitu mengenai tes akhir (postes) diperoleh sesudah pembelajaran pada sub

materi pokok *Echinodermata* dengan Metode metode *make a match (bermain kartu)*, dan sikap siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan observasi teman sejawat. Adapun data observasi, wawancara, catatan lapangan dan refleksi setiap siklus digunakan untuk membantu dalam menginterpretasikan data hasil penelitian.

Secara garis besar diperoleh hasil penelitian tindakan kelas sebagai berikut.



Gambar 2. perbandingan hasil PTK Siklus I dan II

A. Hasil Tindakan I (siklus I)

a. Kognitif

Hasil belajar kognitif yaitu berupa penguasaan konsep siswa terhadap sub materi pokok *Echinodermata* dengan menggunakan metode *make a match (bermain kartu)*. Data yang diperoleh dari penilaian ini merupakan tes akhir (postes) yang diperoleh sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match (bermain kartu)*, di SMAN 24 Kota Bandung.

Pertanyaan produktif terdapat bagian hasil pengamatan. Di bagian ini siswa diminta untuk menjawab beberapa soal berikut:

Hasil belajar kognitif siswa diperoleh melalui tes soal pilihan ganda, dimana diperoleh rata-rata nilai kelas 60,75. Siswa yang memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 13 orang dan 27 orang lainnya belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, oleh karena itu dilakukan PTK siklus Ke-2.

b. Afektif dan Psikomotor

Data sikap siswa terhadap pembelajaran pada sub materi *Echinodermata* diperoleh berdasarkan hasil angket. Untuk mengetahui bagaimana sikap siswa terhadap penerapan pendekatan ekspositiri metode *ceramah*,

disebarkan angket sebanyak 12 item kepada observer dengan mengcu pada aspek yang telah ditentukan. Angket tersebut berbentuk pernyataan yang terdiri dari 2 alternatif jawaban alternatif yaitu diantaranya Ya dan Tidak.

Tabel 3

Tabel observasi afektif dan Psikomootor siswa pada topik *Echinidermata siklus Ke-I*

Aspek Kinerja yang Diharapkan	Bentuk Respon	%	Keterangan
Mampu menyimak pelajaran dengan baik	Ya Tidak	85 15	Pembelajaran awal masih kondusif
1. Kinerja Siswa			
Siswa lebih focus dalam mengikuti pembelajaran	Ya Tidak	80 20	Siswa lebih fasiv
Mampu menjawab setiap pertanyaan	Ya Tidak	65 35	Ada yang masih bingung
Mampu membuat catatan kaki/ peta konsep dari penerangan guru	Ya Tidak	60 40	Tipe belajar yang berbeda
Siswa lebih aktif dalam pembelajaran	Ya Tidak	30 70	Ada perbedaan tipe belajar siswa
2. Kemauan, menganalisis dan menyimpulkan materi			
Memfokuskan perhatian pada pelajaran/ tidak mengerjakan yang lain	Ya Tidak	65 15	Anak mengalami kejenuhan
Terlibat aktif dalam berdiskusi Tanya-jawab	Ya Tidak	55 45	Anak belum terbiasa berpendapat
Mampu menghubungkan keterkaitan antar materi pelajaran	Ya Tidak	63 37	Masih ada kelompok yag belum beres bermain kartu
Mampu membuat kesimpulan sesuai dengan hasil proses pembelajaran yang dilaksanakan	Ya Tidak	60 40	Akibat pembelajaran yang cenderung pasif
Memiliki motivasi/ semangat yang ti nggi untuk mengikuti pelajaran (metode ceramah)	Ya Tidak	57 43	Jenuh
I. Aspek Kinerja Yang diharapkan			
Siswa mearasa puas dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan	Ya Tidak	50 50	Siswa mengalami kejenuhan

Jumlah Rata-rata	YA TIDAK	60,9 39.1	
------------------	-------------	--------------	--

B.Hasil Tindakan II (siklus II)

a. Hasil Pembelajaran

Hasil belajar kognitif yaitu berupa penguasaan konsepsi siswa terhadap sub materi pokok *Echinodermata* dengan menggunakan metode *make a match (bermain kartu)* denna penyempurnaanperbaikan. Data yang diperoleh dari penilaian ini merupakan tes akhir (postes) yang diperoleh sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match (bermain kartu)* masih di kelas X MIA3 di SMAN 24 Kota Bandung.

Diperoleh data rata-rata hasil belajar 81,7 dengan tigtak pencapaiakn KKM 39 orang dan belum mencapai KKM 1 orang.

Dengan demikian siklus tidak dilanjutkan karena indikator keberhasilan sudah terlampaui.

a. Afektif dan Psikomotor

Data sikap siswa terhadap pembelajaran pada sub materi *Echinodermata* diperoleh berdasarkan hasil angket. Untuk mengetahui bagaimana sikap siswa terhadap penerapan metode *make a match (bermain kartu)* dan metode diskusi, disebarakan angket sebanyak 12 item kepada observer dengan mengcu pada aspek yang telah ditentukan. Angket tersebut berbentuk pernyataan yang terdiri dari 2 alternatif jawaban alternatif yaitu diantaranya Ya dan Tidak.

Tabel 4. Hasil Observasi afektif dan Psikomotor siswa pada topik *siklus Ke-II*

No	Aspek Kinerja yang Diharapkan	Bentuk Respon	%	Keterangan
1	Mampu membuat kartu permainan <i>make a match</i>	Ya Tidak	100	
	I. Pelaksanaan Permainan Kartu II. Kinerja Siswa			
2	Membawa perlengkapan kartu yang ditugaskan dan akan digunakan	Ya Tidak	100	
3	Mampu menjalankan permainan kartu	Ya Tidak	95 5	Ada yang masih bingung
4	Mampu memainka kartu hingga terbentuk lingkaraan utuh	Ya Tidak	90 10	Ada yang belum beres
5	Mengamati hubungan antar kartu sebagai keterkaitan materi	Ya Tidak	90 10	Ada perbedaan

				tipe belajar siswa
	III. Kemauan, kemampuan bermain, menganalisis dan menyimpulkan materi			
6	Memfokuskan perhatian pada permainan / tidak mengerjakan yang lain	Ya Tidak	100	
7	Terlibat aktif dalam diskusi dan permainan kartu	Ya Tidak	95 5	
8	Mampu menghubungkan keterkaitan antara materi yang terbentuk dari permainan karu	Ya Tidak	95 5	Masih ada kelompok yang belum beres bermain kartu
9	Membuat kesimpulan yang sesuai dengan hasil dengan hasil pengamatan/ permainan kartu	Ya Tidak	100	
10	Memiliki minat yang tinggi untuk melakukan permainan kartu	Ya Tidak	100	
	IV. Aspek Kinerja Yang diharapkan			
11	Membereskan alat (kartu) yang telah dipergunakan	Ya Tidak	100	
12	Membereskan perlengkapan yang digunakan dalam kelas	Ya Tidak	100	
Jumlah Respon		Ya	97,1%	
		Tidak	2,9%	

PEMBAHASAN

Kognitif (Pengetahuan)

Melalui penelitian tindakan kelas dengan tujuan guru mencoba mengembangkan konsepsi awal siswa tentang submateri pokok *Echinodermata* dalam pembelajaran biologi dengan menerapkan Metode Bermain Kartu *make a match*. Dengan demikian dapat diperoleh perubahan konsepsi siswa terjadi

peningkatan konsepsi, atau pengembangan konsepsi dari tidak mengerti menjadi mengerti tentang konsep yang diajarkan. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari uji hipotesis dilakukan. Dari hasil uji kognitif dapat dilihat bahwa tingkat ketercapaian hasil belajar, pada siklus pertama diperoleh rata-rata tingkat ketercapaian hasil belajar yaitu 60,75 sedangkan pada siklus ke-2 diperoleh rata-rata tingkat ketercapaian hasil belajar yaitu 81,38%). Dengan

demikian secara ril bahwa tindakan-tindakan dan refleksi yang dilakukan pada setiap siklus. Ini berarti terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan pada pembelajaran *Echinodermata* dengan menggunakan Metode *Bermain Kartumake a match*. Adanya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai gain sebesar 20,63 poin dari poin maksimal yaitu 100. Tetapi masih ada beberapa siswa mengalami konseptualisasi ulang yaitu dari konsep yang tidak ilmiah maksudnya konsep lama ditinggalkan untuk beralih ke konsep baru. Berkaitan dengan peningkatan konsepsi siswa.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Irfan Maturidi (2007:59) mengenai penggunaan pendekatan ekspositori terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran biologi pada sub konsep alat indra mata dan telinga, yang menyatakan bahwa pendekatan ekspositori dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tersebut.

Terjadinya peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini menurut Saeful Sagala (2006:79) salah satunya karena penyajiannya dalam bentuk rapih, menyeluruh, lengkap dan sistematis, dengan penyampaian materi secara verbal atau penyampaian materi dengan permasalahan kontroversial baik guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Dengan menyajikan materi seperti itu diharapkan siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan hal tersebut, teknik metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan yang dikembangkan oleh lorna Curran

(1994). Salah satu keunggulan tehnik adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan.

Dengan demikian hasil belajar ditentukan oleh kuat lemahnya respon seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukan perubahan perilaku (perubahan kemampuan “ melakukan “) penguatan (reinforcement) yaitu apa saja yang dapat meningkatkan timbulnya respon, perlu diberikan agar dihasilkan perubahan perilaku. Teori belajar kognitif

Selama pembelajaran berlangsung guru menggunakan pendekatan ekspositori (Metode Bermain KArtu)/make a match) dan metode diskusi. Dengan demikian waktu pembelajaran guru menggunakan komunikasi multi arah. Bentuk komunikasi tersebut menurut Abdorrahman Gintings (2008:125) menyatakan bahwa bentuk komunikasi yang terjadi mendorong hubungan siswa kolaborasi dan kooperasi, Dengan kolaborasi siswa dapat berbagi (*sharing*) pengetahuan dan gagasan diantara sesama siswa dengan kemampuan yang setara untuk mencapai keberhasilan bersama, disamping itu melalui kooperasi dilakukan dengan kerjasama antara siswa yang berbeda tingkat kemampuannya dengan mana siswa yang memiliki kemampuan lebih baik menularkan pemahamannya kepada siswa yang memiliki kemampuan yang rendah. Oleh sebab itu jalinan komunikasi tersebut dapat mendorong siswa memahami konsep lebih cepat sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih baik.

Pendekatan ekspositori merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Penentuan tujuan hasil belajar yang ditargetkan pada aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman dan aplikasi. Dengan demikian penggunaan pendekatan ekspositori pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menurut Wina Sanjaya (2007:181) strategi tersebut memungkinkan dapat mengejar kemampuan berfikir tingkat tinggi seperti halnya menganalisis dan mengevaluasi sesuatu tetapi tujuan itulah yang harus dijadikan ukuran dalam menggunakan Metode Bermain Kartu /make a match dan metode diskusi..

Afektif (Sikap)

Sikap siswa selama pembelajaran berlangsung sangat positif, hal tersebut terlihat dari rata-rata persentase sikap siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan Metode Bermain Kartu *make a match* dan metode diskusi.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan antusias sekali belajar dengan menggunakan Metode Bermain Kartumake a match dan metode diskusi. Mereka merasa mudah mengerti belajar dengan menggunakan pendekatan ekspositori (Metode Bermain Kartu *make a match*) dan metode diskusi. hal tersebut terlihat dari persentase sikap dan aktifitas siswa sebesar 60,9% pada siklus I dan meningkat pada siklus ke-1 menjadi 97,1%, persentase sikap siswa terhadap penggunaan pendekatan ekspositori.

Dari hasil wawancara dengan siswa diperoleh informasi bahwa siswa sangat menyenangi kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan secara riil, kegiatan belajar seperti ini dapat menumbuhkan motivasi yang bersifat intrinsik. Menurut Sobry Sutikno (2008:76) motivasi tersebut suatu kemauan yaitu berupa dorongan dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain. Hal tersebut memicu siswa untuk belajar menjadi menyenangkan tanpa paksaan untuk belajar. Memberikan kesempatan kepada siswa dengan tujuan untuk menunjukkan kemampuannya untuk belajar mandiri, mempersiapkan mereka untuk menggunakan pengetahuannya dalam menyikapi kehidupannya secara nyata.

Sikap guru selama proses pembelajaran sangat terhadap pendekatan ekpositori juga sangat positif. Dari wawancara pada akhir seluruh tindakan diperoleh informasi bahwa guru tertarik dengan Metode Bermain Kartu *make a match* dan metode diskusi. karena dalam pelaksanaannya sangat simpel. Guru diberi kesempatan untuk mengaitkan dan mengembangkan dari situasi yang dialami siswa dengan materi tanpa harus terikat dengan buku teks. Dengan catatan guru sudah mempersiapkan pedoman kegiatan siswa berupa lembar diskusi siswa (LDS) dengan baik, siswa dapat mencari informasi baik dari media cetak maupun media elektronik ataupun sumber lain yang dapat digunakan. Disamping itu guru dalam pembelajaran menjadi praktis karena dengan menggunakan LKS diakhir pembelajaran guru tidak perlu lagi membuat alat evaluasi sebagai akhir

pengajaran, oleh sebab itu dengan pembelajaran seperti ini pembelajaran dipandang lebih efektif dan efisien.

Hasil Analisis Observasi Siswa

Observasi atau pengamatan, yakni melihat langsung peristiwa, kejadian dan perilaku guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung (Nana Sudjana, 1991: 64). Kegiatan observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang situasi dan peristiwa proses pengajaran biologi dikelas. Hasil penelitian diperoleh dari observasi siswa selama pembelajaran, melalui kegiatan observasi prasiklus, siklus I, dan siklus II. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan adanya perkembangan kearah yang baik, yaitu diantaranya siswa mulai berani dalam mengungkapkan pendapatnya kemudian mempresentasikannya. Secara tidak langsung dengan kegiatan tersebut siswa merasa termotivasi.

Peningkatan Hasil Belajar

Dari kedua aspek hasil belajar terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan Metode Bermain Kartu *make a match* konsep pokok *Echinodermata*, selama pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa hasil belajar mereka berkembang kearah positif.

Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, Slameto (1988:56) menyatakan bahwa hasil belajar siswa tidak terlepas dari faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (*intern*),

pendekatan belajar yang digunakan dan kondisi lingkungan (*ekstern*).

Faktor dari dalam diri siswa, yaitu kemampuan yang dimiliki siswa, motivasi, minat, perhatian, sikap, bakat, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan psikis siswa. Kemampuan yang dimiliki siswa pengaruhnya banyak sekali terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

Selain itu, kondisi fisik siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki tingkat kebugaran organ-organ tubuh yang baik akan lebih semangat dalam belajar, sedangkan siswa yang memiliki kondisi tubuh yang lemah akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam menyerap informasi dan pengetahuan yang disajikan dalam slide. Sehingga siswa cenderung untuk tidak memperhatikan dan memilih untuk mengobrol. Oleh karena itu, guru harus dapat mengantisifasinya yaitu dengan cara memberikan kesempatan untuk bertanya atau memberikan pertanyaan kepada siswa untuk memfokuskan kembali perhatian siswa.

Selain faktor yang berasal dari dalam diri siswa, kondisi lingkungan juga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan sekolah, seperti kepala sekolah, para guru, dan teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Siswa akan lebih semangat belajar jika guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bersikap dan berperilaku baik, serta memberikan tauladan yang baik bagi siswa. Begitu juga dengan teman sekelas, pada umumnya seorang siswa akan lebih semangat dan termotivasi belajar jika temannya juga semangat dan aktif

dalam belajar. Sehingga diharapkan terjadi persaingan belajar yang sportif.

Selain itu faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar yaitu pendekatan belajar yang digunakan. Dalam penelitian ini, mencoba pembelajaran dengan menggunakan kartu pembelajaran melalui pengembangan keterampilan menunjukan bagian-bagian pada kartu. Pemilihan strategi (pendekatan) dengan metode diskusi dan permainan kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai karena siswa cenderung belajar dengan senang dan edukatif.

Ketika pelaksanaan pembelajaran, kondisi kelas sangat mendukung yang dimodifikasi sedemikian rupa dengan tujuan untuk menghindari kejenuhan siswa, oleh karena itu dengan menggunakan media kartu dan kelas yang dimodifikasi supaya siswa lebih nyaman, ditunjang guru yang humoris tetapi serius dilengkapi dengan siswa yang antusias membuat belajar berbeda seperti biasanya. Nuryani R. (2005:130) menyatakan bahwa pengelolaan kelas yang efektif merupakan prasyarat yang mutlak bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, salah satu faktor pendorong berlangsungnya proses belajar mengajar yang efektif adalah penyediaan kondisi yang menguntungkan baik untuk guru maupun siswa sehingga mendorong adanya peningkatan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar siswa pada konsep *Echinodermata* dengan menggunakan Metode Bermain Kartu *make a match* dikelas X MIA-3 pada SMAN 24 Kota Bandung dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar kognitif siswa berdasarkan rata-rata hasil belajar postes pada siklus ke-I dengan nilai 60,75 dan siklus ke-2 dengan nilai 81,38. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar secara signifikan dengan rata-rata nilai gain sebesar 2 dari nilai maksimal 20,63.
2. Keterampilan yang meliputi ranah afektif dan psikomotor. siswa selama proses pembelajaran berlangsung berkembang kearah positif. Hal tersebut terlihat pada keterampilan siswa pada siklus I sebesar 60,9 %, siklus II sebesar 97,1%
3. Dari hasil belajar yang diperoleh terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung dari hasil wawancara dan observasi selama pembelajaran berlangsung yang menunjukkan bahwa hasil belajar mereka berkembang kearah positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdorrahman Gintings. 2008 *Edisi Praktis: Belajar dan Pembelajaran*. Humaniora: Jakarta.
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.
- Buku UUD 1945 sistem Pendidikan Nasional 2003 pasal 1 ayat 1

- Diah Aryuliana dkk. 2007 *Biologi I untuk SMA/MA*. Erlangga: Jakarta.
- Igak Wardhani. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Irfan Maturidi. 2004. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Ekspositori pada Sub Konsep Alat Indra Mata dan Telinga*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi guru*. Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Mihtahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhibbin Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Nuryani Rustaman. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Universitas Negeri Malang. Malang.
- Rustaman dkk. 2003. *Technical Cooperation Projek For Development of Science and Secondary education in Indonesia*. MPMIPA UPI 2003
- Paul Suparno. 2007 *Riset Tindakan untuk Pendidik*. Grasindo: Jakarta.
- Pelatihan Metode Pembelajaran Partisipatif Guru SMA dan SMK Kota Bandung 22-24 Januari 2008 di ITENAS Bandung
- Pujiyanto, Sri.(2012). *Menjelajah Dunia BIOLOGI Untuk kelas X SMA dan MA*. Platinum: Solo
- Remegius Gunawan Susilo. 2008 *Mereih Prestasi Sebagai Guru Biologi SMA*.Sminar Pelatihan Guru:Yogyakarta
- Rochiati Wiraatmadja. 2007 *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 1988 *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Suharsimi Arikunto dkk. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Susilo. 2007 *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Pustaka Book Publisir: Yogyakarta.
- Sobry Sutikno. 2004. *Belajar dan Pembelajaran"Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang berhasil*. ProspectBandung.
- Syaiful Bahri Djaramah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Syaiful Sagala. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung.
- Tabrani Rusyan. 1989. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Remaja Karya: Bandung.
- Wina Sanjaya. 2005 *Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media. Jakarta.
- Zainal Aqibi. 2007 *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Yrama Widiya: Bandung.

