

PENGARUH METODE PERMAINAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SUB MATERI VERTEBRATA

Yeni Meiliani, Nurhadiah

Universitas Kapuas Sintang, Jalan Oevang Oeray No.92 Sintang

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa sub materi vertebrata. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian quasi experiment pretest-posttest control group design Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPA SMAN 2 Sintang, yang terdiri dari X IPA 1, X IPA 2 dan X IPA 3. Penentuan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan jumlah siswa dan nilai rata-rata kelas hasil belajar siswa. Kelas X IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 1 sebagai kelas kontrol. Instrumen pengukuran yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes kemampuan kognitif. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, untuk menunjukkan deskripsi proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Nilai statistik deskriptif yang dipilih adalah persentase yang menggambarkan keterlaksanaan perlakuan yang diterapkan. Data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan uji t untuk menguji hipotesis.. Hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} 2,257 lebih besar dari t_{tabel} 1,994, berarti terdapat pengaruh metode permainan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa. Besarnya pengaruh diketahui dengan uji efek size yaitu (d) 0,35 (kategori pengaruh kecil). Hal ini diduga siswa merasa senang dan aktif dengan pembelajaran menggunakan media kartu kuartet sehingga membuat mereka kurang fokus dan kurang mencermati materi yang disampaikan guru melalui kartu tersebut.*

Kata Kunci : Kartu Kuartet, Hasil Belajar

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini, menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan (Hamid, 2009: 10).

Pendidikan merupakan suatu proses untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan memperkuat kepribadian serta semangat kebangsaan agar dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa (Sudjana, 2013: 30).

Hal ini menjelaskan bahwa pendidikan merupakan ujung tombak berkembangnya suatu bangsa dan negara dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam dunia pendidikan, peran guru sangatlah penting sebagai penentu keberhasilan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Dalam proses pembelajaran yang baik terjadi komunikasi antara guru sebagai tenaga pendidik dan siswa sebagai peserta didik.

Pada proses pembelajaran ini, guru tidak hanya menyampaikan materi, namun juga harus berusaha agar materi yang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran

yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik (Setyaningsih, 2014: 125-126). Salah satu upaya peningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode permainan media kartu kuartet.

Permainan media kartu kuartet atau bisa disebut juga dengan kartu bergambar merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain menyenangkan, permainan ini juga tidak asing keberadaannya bagi siswa, materi dalam kartu bergambar ini disajikan dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan keterangan dari gambar tersebut, sehingga mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa untuk mempelajarinya.

Berdasarkan observasi awal pada bulan Februari 2017 di SMAN 2 Sintang, biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit dipahami oleh siswa. Penguasaan siswa terhadap mata pelajaran biologi masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Pada umumnya metode ceramah masih mendominasi dalam pembelajaran biologi. Kurangnya variasi dalam pembelajaran biologi, baik dari segi model pembelajaran, media pembelajaran maupun kreativitas guru dalam menerapkan pembelajaran dapat menghambat proses pembelajaran yang dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat

dari beberapa siswa yang melamun, tidak mendengarkan guru saat menjelaskan pelajaran di depan kelas, tidak membuat ringkasan materi, terlambat mengumpulkan tugas, sedikit siswa yang bertanya apalagi mengeluarkan pendapatnya, dan siswa banyak yang mengantuk.

Hasil observasi awal juga dapat dilihat dari nilai ulangan harian materi vertebrata, dimana masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 73. Siswa kelas X IPA 3 berjumlah 36 siswa, yang tuntas hanya 36% dengan nilai rata-rata 79 dan jumlah siswa yang tidak tuntas berjumlah 64% dengan nilai rata-rata 49.

Banyaknya siswa yang nilainya berada di bawah KKM, perlu dilakukan perbaikan, diantaranya dengan mencoba menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satunya dengan permainan media kartu kuartet, yang mana siswa dapat belajar sambil bermain untuk memahami materi vertebrata. Untuk itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa sub materi vertebrata..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *quasi experiment pretest-posttest*

control group design. *Pretest* diberikan sebelum materi disampaikan, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol, selanjutnya setelah materi disampaikan diberikan *posttest*. Untuk kelas eksperimen materi disampaikan dengan metode permainan media kartu kuartet, sedangkan kelas kontrol materi disampaikan dengan metode ceramah. Media kartu kuartet sebagai variabel terikat, sedangkan hasil belajar siswa sebagai variabel bebas.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPA SMAN 2 Sintang, yang terdiri dari X IPA 1, X IPA 2 dan X IPA 3. Penentuan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan jumlah siswa dan nilai rata-rata kelas hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar kelas terendah dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan nilai rata-rata kelas tertinggi dijadikan sebagai kelas kontrol. Kelas X IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 1 sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan terdiri atas instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Instrumen perlakuan terdiri atas silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Silabus terdiri atas kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi inti: 1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. 2) Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam

berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia. 3) Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah dan 4) Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Kompetensi dasar: 3.8) Menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan hewan ke dalam filum berdasarkan pengamatan anatomi dan morfologi serta mengaitkan peranannya dalam kehidupan dan 4.8) Menyajikan data tentang perbandingan kompleksitas jaringan penyusun tubuh hewan dan perannya pada berbagai aspek kehidupan dalam bentuk laporan tertulis.

Instrumen pengukuran yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes kemampuan kognitif. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan metode pembelajaran permainan media kartu kuartet, baik ditinjau dari siswa maupun dari guru. Soal tes terdiri atas *pretest* dan *posttest*, masing-masing berjumlah 20 soal pilihan ganda yang terdiri atas kemampuan kognitif C1 sampai C6. Sebelum soal tes digunakan,

terlebih dahulu divalidasi oleh guru mata pelajaran biologi.

Data penelitian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, untuk menunjukkan deskripsi proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Nilai statistik deskriptif yang dipilih adalah persentase yang menggambarkan keterlaksanaan perlakuan yang diterapkan. Data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan uji t untuk menguji hipotesis. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu H_0 = tidak terdapat pengaruh metode permainan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa sub materi vertebrata SMANi 2 Sintang, dan H_a = terdapat

pengaruh metode permainan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa sub materi vertebrata SMANi 2 Sintang

Jika hasil uji t menyatakan H_a diterima, maka dilanjutkan dengan uji *effect size*. Sebelum data dianalisis dengan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlaksanaan Metode Permainan Media Kartu Kuartet

Data hasil penelitian terkait mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Keterlaksanaan proses pembelajaran media kartu kuartet

Lembar observasi	Jumlah aspek yang diamati	Keterlaksanaan proses pembelajaran
Guru	8	87,5
Siswa	5	80

Tabel 1 menunjukkan bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran ditinjau dari guru 87,5%, dan terdapat satu kegiatan pembelajaran pada lembar observasi yang tidak terlaksana. Poin tersebut yaitu materi pelajaran disampaikan secara menarik dan mudah dipahami. Hal ini diduga selama proses pembelajaran berlangsung, permainan kartu kuartet menarik perhatian lebih, sehingga penyampaian materi kurang fokus. Selain itu, karena kurang dalam penguasaan kelas, suasana kelas menjadi kurang terkontrol.

Selain lembar observasi guru, lembar observasi siswa juga terdapat satu kegiatan pembelajaran yang tidak terlaksana. Kegiatan tersebut yaitu siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan baik. Presentasi hasil diskusi permainan kartu kuartet, akan dilaksanakan diakhir waktu pembelajaran. Namun, selama proses pembelajaran, siswa merasa senang, menyebabkan perhatian siswa lebih kepada media kartu kuartet yang berisi gambar hewan-hewan vertebrata. Saat proses pembelajaran permainan kartu kuartet berlangsung, nampak suasana belajar

menyenangkan dan siswa termotivasi untuk mengetahui jenis-jenis hewan vertebrata yang berada di dalam gambar kartu. Subhani (2011) juga mengatakan bahwa dengan permainan kartu kuartet suasana kelas akan menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat. Permainan yang dilakukan secara berulang cukup menyita waktu, sehingga waktu yang disediakan untuk presentasi menjadi tidak terlaksana.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah memberikan soal tes pada siswa Tes dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh data hasil pretest dan posttest pada pertemuan pertama dan pertemuan keempat di kelas X IPA 1 (Kelas Kontrol) dan X IPA 3 (Kelas Eksperimen). Data hasil penelitian menyebar normal dan homogen, sehingga dilanjutkan analisis hipotesis (uji t).

Berdasarkan uji hipotesis, hasil penelitian pada kelas eksperimen diperoleh $t_{hitung} 2,257 \geq t_{tabel} 1,994$; berarti terdapat pengaruh metode permainan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran melalui media kartu kuartet, dapat dijadikan sebagai salah satu media gambar yang menumbuhkan semangat belajar siswa agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang selama ini lebih terpaku pada buku, serta memberikan kebebasan bagi siswa untuk menambah pengetahuan saat bermain kartu kuartet sehingga proses pembelajaran akan lebih

santai dan menyenangkan. Permainan media kartu kuartet ini melibatkan siswa dalam proses instruksional secara langsung sehingga permainan mampu memotivasi siswa dalam belajar aktif, efektif dan kolaboratif dengan teman kelompoknya (Yatena, 2011: 5). Penerapan metode belajar menggunakan media kartu kuartet akan lebih bervariasi dan siswa lebih banyak yang aktif selama kegiatan belajar sehingga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar biologi siswa khususnya pada materi vertebrata.

Besarnya pengaruh metode permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui melalui *effect size* yaitu $d = 0,35$. Nilai *effect size* ini berada pada rentang nilai yaitu $0,2 d \leq 0,5$ dengan interpretasi kecil, sehingga metode pembelajaran permainan media kartu kuartet berpengaruh kecil terhadap hasil belajar siswa pada sub materi vertebrata. Hal ini diduga siswa merasa senang dan aktif dengan pembelajaran menggunakan media bermain kartu kuartet karena lebih menarik dibandingkan dengan penjelasan materi dengan menggunakan buku. Rasa senang siswa dalam bermain kartu kuartet diduga menjadi penyebab siswa kurang fokus dan kurang mencermati materi yang disampaikan guru melalui kartu kuartet. Hal ini sesuai dengan penelitian Fauzi (2012: 39) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu bergambar pada sub materi animalia kurang efektif untuk mempengaruhi hasil belajar siswa, dan juga penjelasan materi

di media kartu kuartet kurang rinci, sehingga siswa dalam memahami materi masih kurang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa permainan dengan media kartu kuartet memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada sub materi vertebrata kelas X IPA SMA Negeri 2 Sintang Tahun Pelajaran 2016/2017. Besarnya

pengaruh metode permainan kartu kuartet sebesar $d=0,35$ dengan interpretasi kecil.

SARAN

Metode pembelajaran ini sebaiknya dimodifikasi oleh pendidik menjadi salah suatu media gambar yang lebih menarik berisi penjelasan materi yang rinci sehingga mudah diingat dan objek gambar diperkecil agar siswa lebih terfokus pada materi yang disampaikan melalui kartu kuartet.

DAFTAR PUSTAKA

Fauzi, M. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Semarang: Walisongo Press.

Hamid, Z. 2009. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.

Setyaningsih. 2014. Peningkatan Kegiatan dan Hasil Belajar Bentuk Pasar Dengan Metode Course Review Horay (CRH) Berbantuan Media Gambar Kelas VIII SMP 1 Bulu Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Vol 2 (3): 124-136*.

Subhani. 2011. *Pengaruh metode permainan Kartu Kuartet Terhadap Motivasi*

Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Kentungan Semester I Tahun Ajaran 2015. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UIN SK.

Sudjana, N. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Cet 13. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.

Yatena. 2011. *Mudah dan Menyenangkan Belajar Sinonim dan Anonim Menggunakan Kartu Kuartet*. <http://agupenajateng.net/2011/04/18/2787/>