

**PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MATERI POKOK JAMUR**

(Artikel)

**Oleh
Wulan Sari Irawati**



**PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2015**

**PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA MATERI JAMUR**

Wulan Sari Irawati^{*1}, Tri Jalmo², Rini Rita T. Marpaung²

¹Mahasiswa Pendidikan Biologi FKIP Universitas Lampung

²Dosen Pendidikan Biologi FKIP Universitas Lampung

**Corresponding author, Hp: 085279405444, E-mail : wulansari.ir@gmail.com*

The purpose of this research was to determine the influence of picture cards media to activity and student learning result matter of Mushrooms. The samples were students' of X MIA 1 and MIA 2 SMA Negeri 1 Negeri Besar chosen by Purposive Sampling technique. Design of this research was pre-test-post-test non equivalent. The quantitative data were obtained from student learning result were analyzed using t-test and u-test. The qualitative data consist of learning activities and student responses were analyzed descriptively. The result was cards media influenced significantly student learning result with average 80.80 of experiment class was higher than 65.00 control class. Therefore, learning using a picture cards media significantly influence in improvement of activity and student learning result in cognitive of matter Mushrooms.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media kartu bergambar terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa materi pokok Jamur. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 1 dan MIA 2 di SMA Negeri 1 Negeri Besar yang dipilih dengan teknik *Purposive sampling*. Desain penelitian ini *pretest-postest non equivalen*. Data kuantatif diperoleh dari hasil belajar siswa yang di analisis menggunakan uji-t dan uji u. Data kualitatif berupa aktivitas belajar dan tanggapan siswa yang dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dengan rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 80,80 lebih tinggi dibanding kelas kontrol sebesar 65,00. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan media kartu bergambar berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa materi Jamur.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar, jamur, media kartu bergambar

PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah bagian yang penting dalam proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran di sekolah saat ini, banyak siswa yang kurang menguasai materi pembelajaran, hal ini disebabkan karena guru lebih mendominasi kegiatan belajar mengajar sehingga menutup akses siswa untuk berkembang secara mandiri. Oleh karena itu, perlu ada perubahan dalam proses pembelajaran, guru perlu menyusun strategi pembelajaran yang harus dirancang secara seksama sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk mencapai nilai hasil belajar siswa yang optimal (Trianto, 2010: 5).

Observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Negeri Besar membuktikan bahwa hasil belajar siswa kelas X semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 untuk mata pelajaran Biologi pada materi pokok Jamur masih tergolong rendah yaitu baru mencapai 69,5, dibawah KKM yang ditetapkan yaitu sebesar 72. Nilai hasil belajar yang rendah tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang selama ini dilakukan terkesan hanya guru yang aktif dengan dominasi metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran.

Media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih jelas, pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media kartu bergambar. Menurut

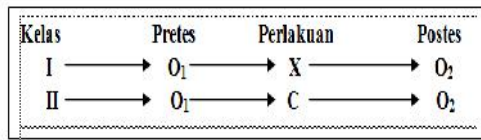
Djamarah dan Aswan (2010: 124) berdasarkan jenisnya, media kartu gambar merupakan jenis media visual yang penyajiannya menampilkan gambar diam. Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik, dengan gambar pengalaman dan pengertian peserta didik akan menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan peserta didik dengan tanpa banyak menggunakan bahasa verbal tapi dapat lebih memberi kesan (Rohani, 1997: 76).

Dale (dalam Arsyad, 2000: 10), menyatakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indra pandang berkisar 75%. Makin banyak indra yang terstimulus, maka makin tinggi kemampuan daya serap siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2014 di SMA Negeri 1 Negeri Besar. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas X MIA 1 (sebagai kelas eksperimen) dan siswa kelas X MIA 2 (sebagai kelas kontrol) yang dipilih dengan teknik *Purposive sampling*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttest* tak ekuivalen.

Struktur desain penelitian ini sebagai berikut:



Ket: I = Kelas Eksperimen;
 II = Kelas Kontrol;
 O_1 = *pretest*;
 O_2 = *posttest*;
 X = Perlakuan dengan media kartu bergambar;
 C = Perlakuan tanpa media kartu bergambar;

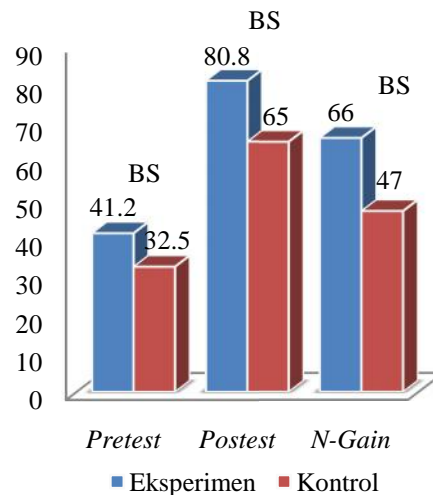
Gambar 1. Desain penelitian *Pretest- Posttest* tak ekuivalen (Hadjar, 1999: 335).

/.

Data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa data nilai hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang diperoleh dari nilai *pretest*, *posttest*, dan *N-gain* dan di analisis menggunakan uji-t dan uji-u dengan taraf kepercayaan 5%. Data kualitatif berupa data aktivitas siswa dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media kartu bergambar yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa dan lembar angket yang diberikan setelah proses pembelajaran dan dianalisis secara deskriptif.

HASIL PENELITIAN

Data hasil penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

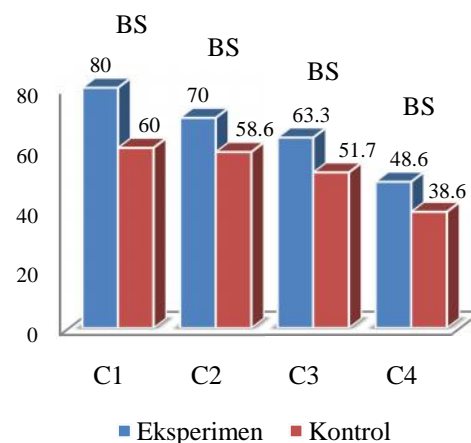


Ket: BS = Berbeda Signifikan

Gambar 2. Grafik hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif

Gambar 2 menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa diantara kedua kelas. Dari Gambar dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* dan *N-gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda signifikan.

Data hasil belajar kognitif siswa juga dapat dilihat pada data indikator penguasaan materi yang disajikan pada gambar berikut:

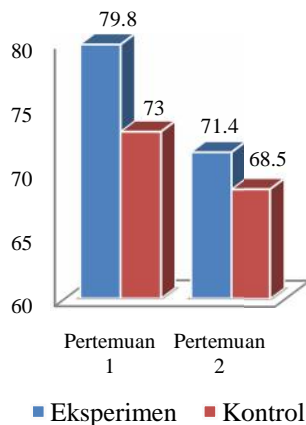


Ket: BS = Berbeda Signifikan

Gambar 3. Grafik data indikator penguasaan materi siswa kelas eksperimen dan kontrol

Gambar 3 menunjukkan nilai rata-rata kemampuan kognitif untuk kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata indikator penguasaan materi tertinggi dari kedua kelas terjadi pada C_1 dan C_2 dan nilai terendah terjadi pada indikator C_4 . Hasil Uji t juga menunjukkan rata-rata nilai setiap indikator soal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda signifikan.

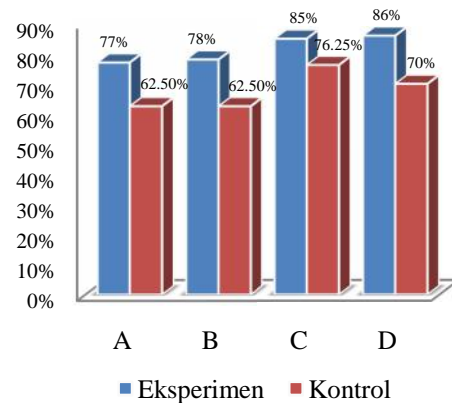
Selain nilai tes, kemampuan kognitif siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata LKK yang dibagikan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data nilai rata-rata LKK dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 4. Grafik nilai rata-rata LKK pada kelas eksperimen dan kontrol

Pada Gambar 4, terlihat bahwa nilai rata-rata LKK pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata LKK tertinggi dari kedua kelas terjadi pada pertemuan 1, baik pada pertemuan 1 maupun pertemuan 2 kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Aktivitas belajar juga dapat mendukung nilai hasil belajar, nilai rata-rata aktivitas belajar siswa disajikan dalam gambar berikut ini:



Keterangan:

- A = Mengemukakan pendapat;
- B = Bertanya;
- C = Bekerjasama;
- D = Presentasi.

Gambar 5. Grafik Aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kontrol

Pada Gambar 5, terlihat rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari keempat aspek yang diamati, aktivitas bekerjasama dan presentasi merupakan aspek yang lebih tinggi dibandingkan dengan aspek yang lain.

Mendukung data di atas, berikut ini gambar yang menunjukkan tanggapan siswa terhadap penggunaan media kartu bergambar.



Gambar 6. Grafik tanggapan siswa terhadap penggunaan media kartu bergambar

Gambar 6 menunjukkan tanggapan siswa terhadap penggunaan media kartu bergambar, data yang tergambar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih senang dan lebih memahami materi pelajaran selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar, seluruh siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran dan meningkatkan semangat serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan analisis data membuktikan bahwa penggunaan media kartu bergambar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (gambar 2). Nilai hasil belajar siswa meningkat pada kelas eksperimen yaitu sebesar 80,8, lebih besar dibandingkan kelas eksperimen yaitu sebesar 65,00. Peningkatan ini disebabkan karena penggunaan media kartu bergambar memudahkan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan, hal tersebut membuktikan bahwa siswa lebih jelas memahami materi dalam proses pembelajarannya, sejalan dengan pendapat Rohani (1997: 76) yang menyatakan bahwa media kartu bergambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa verbal tetapi dapat lebih memberi kesan terhadap siswa.

Media kartu bergambar membuat pengalaman yang di dapat oleh siswa selama proses pembelajaran menjadi lebih luas, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang pada akhirnya dapat membuat hasil belajar meningkat. Terbukti dari angket yang diberikan kepada siswa dengan penggunaan media kartu bergambar, sebanyak 92 % siswa senang mempelajari materi, sebanyak 80% siswa menyatakan lebih mudah memahami materi yang dipelajari, 88% siswa menyatakan mudah mengerjakan soal-soal yang diberikan, bahkan seluruh siswa merasa tidak bosan selama proses pembelajaran (Gambar 6).

Peningkatan hasil belajar ini juga di dukung oleh aktivitas siswa yang tinggi selama pembelajaran menggunakan media kartu bergambar (Gambar 5). Rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen pada pertemuan pertama dan kedua berkategori tinggi yaitu 81,50%. Dari keempat aspek yang diamati, aktivitas bekerjasama dan presentasi merupakan aspek yang berkategori tinggi. Peningkatan ini di dukung pula oleh pendapat siswa, sebanyak 84% siswa merasa mudah berinteraksi dengan teman selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar. Pada kelas kontrol rata-rata aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama berkategori sedang yaitu 72,50 % dan pada pertemuan kedua yaitu 67,50 %. Rata-rata aktivitas kedua pertemuan kelas eksperimen 81,50 sedangkan kelas kontrol sebesar 70,00. Dari keempat aspek yang diamati, aktivitas bekerjasama dan presentasi merupakan aspek yang lebih tinggi. Presentase nilai rata-rata aktivitas siswa menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media kartu bergambar pada kelas eksperimen dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok Jamur. Hal ini di dukung oleh teori kerucut pengalaman Dale (dalam Arsyad, 2000 : 10) bahwa perolehan hasil belajar melalui indra pandang berkisar 75%. Begitu pula Sulaseh (2012: 70) yang menyatakan penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pokok Ekosistem kelas VII_E MTS Negeri Surakarta II.

Pencapaian penguasaan materi siswa tiap indikator juga dapat dilihat pada (Gambar 3). Data

menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol pada tiap aspek yang di amati. Adapun perbandingan rata-rata kemampuan pada ranah kognitif C₁ sampai C₄ pada kedua kelas diketahui bahwa rata-rata kemampuan kognitif tertinggi di kedua kelas terjadi pada indikator C₁ dan C₂. Peningkatan ini dapat terjadi karena selama proses pembelajaran berlangsung, siswa dituntut untuk menyelesaikan soal-soal dan siswa dilatih untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKK dengan media kartu bergambar selama berlangsungnya proses pembelajaran. Peningkatan ini juga dibuktikan dengan tanggapan siswa, 92% siswa tidak merasa bingung dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

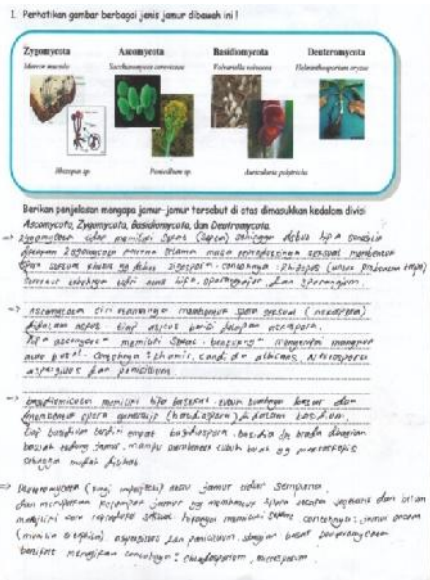
Contoh jawaban siswa pada LKK dapat di lihat pada gambar berikut ini:

Pertanyaan:
1. Lengkapi tabel perbedaan jamur dengan tumbuhan tingkat tinggi di bawah ini!

Variabel	Kelas	
	Jamur	Tumbuhan Tinggi
Akar	tidak memiliki dan beberapa memiliki akor serabut/umbung	
Batang	tidak memiliki batang	memiliki batang
Daun	tidak memiliki daun	memiliki daun
Alat reproduksi	sesual dan aseksual	asesual ds. tinggi
Cara hidup	saprofit, parasit dan simbion dengan cara ektosimbiosis	

Gambar 7: Jawaban LKK pertemuan 1

Komentar : Jawaban siswa tersebut sudah menunjukkan pemahaman siswa terhadap ciri-ciri jamur cukup tinggi.



Gambar 8: LKK pertemuan 2

Komentar : Jawaban siswa tersebut menunjukkan siswa sudah memahami ciri yang khas dari masing-masing divisi pada jamur.

Kemampuan pada ranah kognitif terendah di kedua kelas terjadi pada indikator C4. Kemampuan menganalisis yang baik sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan soal-soal pada indikator ini, namun siswa sering kurang teliti dalam menjawab soal tersebut. Secara keseluruhan, rata-rata kemampuan pada ranah kognitif tiap indikator soal yang dicapai pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Pemberian LKK kepada siswa memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memahami materi pembelajaran. Permasalahan yang diberikan dalam LKK mampu menggali potensi yang dimiliki siswa sehingga kemampuan yang dimiliki oleh siswa dapat tergalil dengan baik. Rata-rata nilai LKK pada kelas eksperimen 75,6 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 70,75.

Peningkatan nilai hasil belajar siswa ini juga terjadi karena penggunaan media kartu bergambar mampu membuat siswa aktif selama proses pembelajaran, terbukti aktivitas siswa lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen yaitu sebesar 81,50 dan seluruh aspeknya berkategori "tinggi", sedangkan pada kelas kontrol yaitu sebesar 70,00, aspek mengemukakan pendapat/ide dan bertanya diketahui berkategori "sedang". Selama dua pertemuan, aspek berdiskusi atau bekerjasama dengan teman dan presentasi merupakan aspek yang tertinggi. Aktivitas siswa yang terendah di kedua kelas terjadi pada mengemukakan pendapat/ide. Aktivitas berdiskusi atau bekerjasama dengan teman yang tinggi ini didukung pula oleh pendapat siswa yaitu sebanyak 84% siswa merasa lebih mudah berinteraksi dengan teman selama proses pembelajaran berlangsung. Media kartu bergambar juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi kepada siswa, terlihat dari aktivitas bertanya siswa kelas eksperimen pada kedua pertemuan lebih besar dari kelas kontrol.

Dengan demikian dari hasil pembahasan dan hasil penelitian, dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh secara signifikan dari penggunaan media pembelajaran kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan media kartu bergambar berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif materi pokok Jamur. Penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok Jamur.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful B. dan Aswan, Z. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hadjar. 1999. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grasindo.

Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sulaseh. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Pokok Ekosistem Kelas VIIIE MTs*

Negeri Surakarta II.
Skripsi.UMS. Surakarta.

Trianto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.