

# **MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN PRESTASI BELAJAR BIOLOGI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU DOMINO PADA SISWA KELAS XI IPA 1 SMAN 1 SEMBALUN TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**BUDIMAN, SUPRIADI**

Guru SMAN 1 Sembalun Lombok Timur  
Sembalun-Lombok Timur

Email : Budiman.sri@gmail.com

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan (2) mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Oktober 2016 sampai dengan bulan Mei 2017. Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah penelitian *Classroom Action Research*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMAN 1 Sembalun tahun pelajaran 2016/2017. Berdasarkan data yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan kartu domino: (1) dapat meningkatkan aktifitas belajar. Peningkatan ini dapat dilihat dari perolehan skor rata-rata pada siklus I sebesar 71,87 (tergolong cukup aktif), siklus II sebesar 81,67 (tergolong aktif), (2) dapat meningkatkan prestasi belajar. Peningkatan ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 60,00, siklus II sebesar 72,71. Berarti ada peningkatan sebesar 12,71. Sedangkan presentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 37,50%, pada siklus II sebesar 83,33%, sehingga terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 45,83%.

**Kata kunci:** aktifitas dan prestasi belajar, media kartu domino

## **ABSTARCT**

This study aims to: (1) determine whether using game-based learning media using dominoes can improve student learning activities, and (2) find out whether using game-based learning media using dominoes can improve student learning achievement. This research was conducted from October 2016 to May 2017. The type of research used by researchers was Classroom Action Research. The subject of this study was the XI IPA class students of SMAN 1 Sembalun 2016/2017 academic year. Based on the data obtained it can be concluded that learning media based on domino card games: (1) can improve learning activities. This increase can be seen from the acquisition of the average score in the first cycle of 71.87 (classified as quite active), the second cycle of 81.67 (classified as active), (2) can improve learning achievement. This increase can be seen from the acquisition of the average value of students in the first cycle of 60.00, the second cycle of 72.71. That means there is an increase of 12.71. While the percentage of students' mastery learning in the first cycle was 37.50%, in the second cycle it was 83.33%, so there was an increase from cycle I to cycle II at 45.83%.

**Keywords:** learning activities and achievements, domino media

## PENDAHULUAN

Taraf berfikir yang berbeda dan adanya kesulitan siswa dalam memecahkan suatu masalah, maka dengan keterampilan dan keahlian yang dimiliki seorang guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa menguasai pelajaran sesuai dengan target yang akan dicapai dalam kurikulum. Selain itu memang perlu dilakukannya pembaharuan dalam pembelajaran fisika sebagai respon melemahnya kualitas proses dan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh masih banyaknya siswa yang pemahaman dan penguasaan fisiknya rendah.

Sebagai ilmu dasar, Biologi seharusnya menjadi satu pelajaran yang diminati dan disenangi oleh siswa. Namun kenyataan secara umum bahwa rata-rata prestasi siswa pada mata pelajaran biologi masih rendah. Demikian halnya di SMAN 1 Sembalun, khususnya kelas XI IPA yang prestasi belajar fisiknya masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang nilai rata-rata Mid semester I pada mata pelajaran Biologi siswa kelas XI IPA pada SMAN 1 Sembalun tahun pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi bahwa prestasi belajar siswa kelas XI IPA khususnya pada materi SEL pada tahun 2016/2017 belum mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 50, sementara itu nilai ketuntasan belajar minimal 65. Berangkat dari permasalahan tersebut, perlu kiranya diadakan suatu penelitian dalam pembelajaran dengan menerapkan berbagai macam pendekatan pembelajaran.

Setelah melakukan interview dengan guru bidang studi Biologi di SMAN 1 Sembalun salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi dan aktivitas belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Biologi, bahwa sebagian besar metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran dengan melakukan tindakan yang melibatkan seluruh siswa untuk lebih

aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun pendekatan yang dimaksud adalah pendekatan kontekstual dengan media pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan kartu domino pada materi plantae.

Winkel (1996:53) menyatakan bahwa belajar adalah "suatu aktivitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relative konstan." Dapat dikatakan bahwa belajar adalah "Suatu proses yang dilakukan dengan sadar untuk mengetahui sesuatu yang belum kita ketahui menjadi tau.

Dalam penyampaian materi tentu dibutuhkan media. *Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Usman, dkk,2002:11). Agar seorang guru dalam menggunakan media pendidikan yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan/ pengajaran.

Agar berhasil guna, maka media yang dipilih harus palikatif dan menarik bagi siswa. Sudjana (2003) menyebutkan bahwa permainan (*game*) digunakan untuk menyampaikan informasi kepada para peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya. Kartu domino sebagai media adalah permainan yang cocok untuk anak pada usia 10-15 tahun karena pada usia ini anak lebih antusias dan lebih banyak bermain disamping itu mereka lebih senang melakukan kegiatan dengan cara berkelompok. Hal ini sangat mendukung jika kartu domino ini dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya di Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA).

Singkatnya bahwa, dalam proses belajar mengajar tradisional, guru lebih mendominasi kegiatan siswa, guru lebih aktif dan lebih berinisiatif sedangkan siswa bersifat pasif. Aktivitas anak terbatas pada

mendengar, mencatat dan menjawab bila guru membrikan pertanyaan. Siswa hanya bekerja menurut perintah dan cara berpikir yang telah digariskan oleh guru.

Sistem media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino adalah salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino diharapkan siswa lebih aktif dan menemukan sendiri bahan yang dipelajari, sehingga hasil yang diperoleh lebih optimal dan dapat dirasakan lebih oleh siswa sendiri. Pada akhirnya nanti akan meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran biologi pada umumnya dan materi SEL pada khususnya.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Oktober 2016 sampai dengan bulan Mei 2017. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Sembalun Lombok Timur. Jenis penelitian yang dipakai adalah *Classroom Action Research* /PenelitianTindakan Kelas (PTK) (Suyanto, 1996: 2). Disamping itu juga penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan plantae kelas X IPA SMAN 1 Sembalun.

Pendekatan dipakai oleh peneliti adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan data menggunakan kuisisioner dan observasi. Peneliti juga memantau perkembangan atau perubahan yang ada (Arikunto, 1999).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 di SMAN 1 Sembalun Kecamatan Sembalun Kabupaten Lombok Timur. Adapun, objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino pada materi plantae.

Adapun tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan dalam siklus I adalah sebagai Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi dan Evaluasi, serta Refleksi

Pengumpulan Data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar

observasi baik terkait RPP, kuisisioner, kegiatan siswa, dan tes.

Data yang terkumpul dianalisis sesuai dengan aspek yang dibutuhkan yakni:

### a. Prestasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang dilihat dari daya serap belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino, Hasil belajar dianalisis secara deskriptif yaitu dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

KB = Persentase ketuntasan belajar siswa

P = Banyak siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$

N = Banyak siswa

### b. Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa dianalisis dengan cara sebagai berikut :

$$A = \frac{\sum T}{N}$$

Keterangan :

M = Mean (skor rata-rata aktivitas belajar siswa)

$\sum T$  = Total skor aktivitas belajar seluruh siswa

N = Banyak siswa

Singkatnya, dengan penerapan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa dapat dikatakan berhasil apabila setelah proses belajar mengajar dilakukan dengan implementasi pembelajaran 80% siswa mencapai daya serap ( hasil belajar)  $\geq 65$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian

Data yang di dapatkan dari hasil evaluasi dan observasi pada setiap siklus adalah sebagai berikut:

#### Siklus I

Hasil Evaluasi Belajar Siswa dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1 : Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I

Uraian	Hasil Analisis
Jumlah seluruh siswa	24 orang
Jumlah siswa yang ikut tes	24 orang
Nilai terendah	45
Nilai tertinggi	80
Rata-rata	60,00
Jumlah siswa yang tuntas	9 orang
Jumlah siswa yang tidak tuntas	15 orang
Persentase ketuntasan	37,50 %

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai. Hal ini menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa masih kurang dari 80% yaitu dengan nilai ketuntasan belajar 37,50% dengan rata-rata nilai siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  (tidak tuntas) adalah 9 orang sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\leq 65$  (tidak tuntas belajar) adalah 15 orang. Oleh karena itu khusus untuk siswa yang tidak tuntas belajar perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Selanjutnya, hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2 : Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Kategori	Jumlah	Persentase
Sangat aktif	1	4,16 %
Aktif	4	16,67 %
Cukup aktif	12	50,00 %
Kurang aktif	7	29,17 %
Sangat kurang aktif	0	0 %
Jumlah siswa	24	-
Jumlah skor	1725	-
Skor rata-rata	71,87	-

Berdasarkan kriteria penggolongan aktivitas siswa yang telah diobservasi secara individu, diperoleh 29,17% siswa yang berkategori kurang aktif dan 50,00% siswa berkategori cukup aktif dan 16,67% siswa berkategori aktif serta 4,16% siswa yang berkategori sangat aktif. Skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 71,87. hal

ini berarti bahwa kategori aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran siklus I tergolong cukup aktif.

Dilihat dari hasil observasi aktivitas kegiatan belajar siswa serta analisis evaluasi pada siklus I persentase ketuntasan belajar belum tercapai yaitu 65%. Belum maksimalnya ketuntasan belajar pada siklus I disebabkan oleh adanya kekurangan-kekurangan pada siklus I akan diadakan penyempurnaan dan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Penyempurnaan dan perbaikan terhadap kekurangan tersebut antara lain:

- 1) Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran masih kurang. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang tidak membawa perlengkapan belajar seperti buku tulis, alat tulis dan perlengkapan belajar lainnya, oleh karena itu guru perlu menghimbau dan mengingatkan siswa agar mempersiapkan perlengkapan belajar dari rumah sehingga proses belajar mengajar akan lebih baik.
- 2) Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) yaitu pada proses pembelajaran sebagian besar siswa mengerjakan pekerjaan lain, serta ragu-ragu dalam merespon materi pelajaran. Oleh karena itu guru dalam proses belajar mengajar agar diberikan pancingan-pancingan dan berupa pujian-pujian, hadiah sehingga siswa tertarik untuk bertanya dan mengerjakan tugas.
- 3) Siswa masih kesulitan dalam belajar kelompok karena masih belum memahami sepenuhnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino. Sehingga guru perlu menjelaskan kembali tentang cara bermain menggunakan kartu domino.
- 4) Kurangnya kerjasama kelompok sehingga siswa belum mampu bertanya kepada temannya terhadap materi yang belum jelas. Kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga interaksi antara siswa dengan guru juga masih kurang. Untuk mengatasi hal tersebut guru memberikan kesempatan kepada siswa

untuk bebas mengaktualisasikan pengetahuan-pengetahuan yang dimilikinya.

- 5) Perhatian guru hanya berpusat pada kelompok tertentu saja, untuk mengatasi masalah tersebut guru harus meningkatkan cara membimbing siswanya dan berusaha memberikan perhatian untuk semua kelompok.

### Siklus II

Hasil Evaluasi Belajar Siswa dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3 : Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus II

Uraian	Hasil Analisis
Jumlah seluruh siswa	24 orang
Jumlah siswa yang ikut tes	24 orang
Nilai terendah	60
Nilai tertinggi	95
Rata-rata	72,71
Jumlah siswa yang tuntas	20 orang
Jumlah siswa yang tidak tuntas	4 orang
Persentase ketuntasan	83,33 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar yang dicapai siswa pada siklus II adalah 83,33% dengan rata-rata 72,71%. Persentase ketuntasan yang tercantum dalam Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) secara klasikal yaitu sebesar 80% siswa mendapat nilai minimal 65, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4 : Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Kategori	Jumlah	Persentasi
Sangat aktif	2	8,33 %
Aktif	18	75,00 %
Cukup aktif	3	12,50 %
Kurang aktif	1	4,17 %
Sangat kurang aktif	0	0 %
Jumlah siswa	24	-
Jumlah skor	1960	-
Skor rata-rata	81,67	-

Berdasarkan tabel di atas, bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari kriteria penggolongan yang telah ditetapkan diperoleh 8,33% siswa berkategori sangat aktif, 75,00% siswa yang berkategori aktif, 12,50% siswa yang berkategori cukup aktif dan 4,17% siswa yang berkategori kurang aktif. Skor sata-rata aktivitas siswa sebesar 81,67 berarti bahwa kategori aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran siklus II ini tergolong aktif.

Pada siklus II ini persentase ketuntasan evaluasi belajar mengalami peningkatan sebesar 45,83% dari siklus I. Dari hasil diperoleh pada siklus II dapat ditentukan ketuntasan belajar siswa sebesar 83,33%. hal ini menunjukkan ketuntasan belajar yang telah ditetapkan dalam KKM secara klasikal telah tercapai. Sedangkan untuk hasil observasi aktivitas siswa, rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 9,8 dari siklus I. Dari hasil penelitian yang dilakukan dalam 2 siklus dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino pada materi cahaya pada siswa kelas X IPA SMAN 1Sembalun.

Dari tindakan siklus II dapat diketahui bahwa target yang telah ditetapkan tercapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) secara klasikal telah tercapai yaitu mencapai 80% siswa mendapat nilai di atas 65. Dengan demikian, maka siklus berikutnya dihentikan. Namun mengingat masih ada beberapa siswa dibawah target, maka perlu mendapat perhatian dan penanggulangan khusus dari guru bidang studi yang bersangkutan.

### b. Pembahasan

Dari analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Perolehan nilai hasil evaluasi dan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 : Rekapitulasi Evaluasi Belajar dan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Jenis Data	Hasil Evaluasi Siswa		Aktivitas Siswa	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Jumlah skor nilai	288	349	1725	1960
Nilai rata-rata	60,00	72,71	71,87	81,67
Jumlah siswa yang tuntas/ aktif	9	20	4	18
Jumlah siswa yang tidak tuntas/ cukup aktif	15	4	12	3
Presentase Ketuntasan	37,50 %	83,33 %	-	-

Berdasarkan hasil analisis di atas, pemberian tindakan pada siklus I sudah dikatakan berhasil untuk mengajak siswa supaya berperan lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa yakni 71,87. sedangkan persentase ketuntasan belajar sebesar 37,50% dengan nilai rata-rata sebesar 60,00. menurut terगत KKM secara klasikal bahwa proses belajar siswa minimal 80%. Berdasarkan hal tersebut, maka hasil belajar siswa pada siklus I baik dilihat dari aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa belum mencapai target yang ditetapkan.

Hal yang menyebabkan tindakan pada siklus I belum tuntas belajar yaitu siswa belum terbiasa dan belum mempunyai pengalaman belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino, kurangnya kemampuan guru untuk mengarahkan siswa bekerja kelompok, serta kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru sehingga kemampuan untuk bertanya dari materi yang disampaikan juga masih rendah.

Berdasarkan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan dan perbaikan siklus I, maka pada siklus II diberikan tindakan dan perbaikan dari kekurangan yang muncul pada siklus I. Adapun tindakan yang dimaksud adalah siswa diberikan penjelasan kembali mengenai media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino, membimbing dan mengarahkan siswa untuk lebih aktif belajar kelompok dan paling utama adalah guru lebih mempersiapkan diri dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga mutu dan kualitas pertanyaan siswa lebih baik.

Walaupun sudah dikatakan cukup aktif pada siklus I ini, namun siswa belum aktif dalam bertanya, kurang aktif dalam menyelesaikan soal-soal, dan yang paling utama yaitu siswa belum mampu menyimpulkan hasil belajar kelompok. Untuk itu, pada siklus II perlu diberikan tindakan dan perbaikan dari kekurangan yang muncul pada siklus I. Adapun tindakan yang dimaksud adalah guru berupaya semaksimal mungkin memberikan bimbingan kepada kelompok-kelompok yang masih mengalami kesulitan dalam memahami maksud dari materi yang tertera dalam kartu domino, guru memberikan tugas masing-masing kelompok beberapa soal-soal yang bersifat menantang. Kemudian dari setiap kelompok menunjuk salah seorang dari anggota kelompok untuk maju ke depan mengerjakan soal di papan tulis dengan konsekuensi jika siswa yang ditunjuk maju ke depan mewakili kemampuan teman sekelompok bisa mengerjakan soal tersebut maka semua anggota kelompok tersebut dikatakan berhasil. Namun sebaliknya jika siswa yang ditunjuk maju ke depan mewakili kemampuan teman sekelompok tidak bisa mengerjakan soal tersebut maka semua anggota kelompok tersebut dapat menyebabkan nilai berkurang. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok harus mempersiapkan diri sebaik-baiknya dan yang tidak kalah pentingnya yaitu guru sangat perlu untuk mengarahkan dan memberikan bimbingan dalam membuat kesimpulan dari hasil diskusi kelompok agar hasil diskusi lebih baik dan berkualitas.

Pada siklus II ketuntasan belajar yang dicapai adalah 83,33% mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 45,83%,

ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II telah memenuhi target dalam KKM, sedang rata-rata dan analisis data aktivitas siswa diperoleh rata-rata 81,67 mengalami peningkatan skor rata-rata dari siklus I sebesar 9,8. Siklus II ini dilaksanakan seperti halnya pada siklus I, sedangkan pemberian tindakan dilakukan dengan penyempurnaan kekurangan-kekurangan pada siklus I.

Walaupun penelitian ini dikatakan berhasil yaitu dengan adanya peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa, namun kendala-kendala selama berlangsungnya penelitian ini antara lain:

- 1) Siswa belum terbiasa belajar kelompok
- 2) Sifat ketergantungan siswa pada guru masih tinggi
- 3) Sulit mengarahkan siswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah
- 4) Sulit mengarahkan siswa untuk mengemukakan pendapatnya serta bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran selanjutnya peneliti memberikan hasil sebagai rekomendasi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru memperhatikan aktivitas dan taraf kemampuan siswa untuk dapat memberikan tindakan yang tepat sehingga aktivitas dan prestasi belajar siswa yang diperoleh optimal.
- 2) Guru membuat RPP sehingga pembagian waktunya jelas
- 3) Guru harus melatih siswanya agar mau mengemukakan pendapatnya dalam mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya maupun oleh guru.
- 4) Guru memotivasi siswa untuk membuat kesimpulan
- 5) Guru melatih siswa untuk menemukan sendiri pemecahan masalah yang dihadapi sebelum ditanyakan pada orang lain

Dari kedua siklus tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini,

menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino jika diterapkan secara optimal, maka aktivitas dan prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan sampai mencapai ketuntasan dalam belajar.

## SIMPULAN DAN SARAN

Mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan pada Bab I, penelitian ini telah berhasil meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar biologi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino. Berdasarkan pada tujuan yang telah dirumuskan dan hasil analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino pada materi cahaya dapat meningkatkan aktivitas belajar biologi Kelas X IPA SMAN 1 Sembalun . Peningkatan ini dapat dilihat dari perolehan skor rata-rata siswa pada siklus I sebesar 71,87 (tergolong cukup aktif), siklus II sebesar 81,67 (tergolong aktif). Dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,8.
- 2) Menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino pada materi cahaya dapat meningkatkan prestasi belajar biologi Kelas X IPA SMAN 1 Sembalun . Peningkatan ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 60,00, siklus II sebesar 72,71. Berarti ada peningkatan sebesar 12,71 dari siklus I ke siklus II. Sedangkan presentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 37,50%, pada siklus II sebesar 83,33%, sehingga terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 45,83% .

Adapun saran-saran yang diajukan oleh penulis berdasarkan kesimpulan di atas sebagai berikut:

- 1) Kepada guru, dengan melihat hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian ini diharapkan dapat

- menerapkan model pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu domino pada materi cahaya.
- 2) Kepada guru, apabila ingin meningkatkan aktivitas belajar siswa, hendaknya lebih merangsang siswa untuk aktif bertanya serta menerangkan materi pelajaran yang telah dipelajari melalui belajar kelompok sehingga diharapkan mampu menyimpulkan sendiri materi yang telah dipelajari.
  - 3) Kepada Sekolah, diharapkan agar dapat meningkatkan penyediaan sarana-prasarana seperti buku paket dan sebagainya sehingga siswa dapat belajar secara aktif di rumah dan dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri sehingga menghasilkan kualitas yang tinggi.
  - 4) Kepada pembaca maupun peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mencoba dan menyempurnakan laporan penelitian ini sehingga menghasilkan penelitian yang lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_ 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, Sutrisno, 1978. *Metodologi Research Jilid I*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Psikologi UGM.
- Hamalik, Oemar, 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasani, Muh Zul. 2008. *Pengaruh Media Kartu Kuartet Sains Biologi Terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN 1 dan SDN 2 Kelayu Selatan Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur Tahun Ajaran 2007/2008*. Skripsi.
- Khaeruddin, 2002. *Remi Fisika Sebagai Model Pembelajaran Suplemen di SMP 11 Mataram*, Skripsi.
- Kanginan Marthen, 2002. *IPA Fisika Untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Malik abdul, 2008. *Penerapan Sistem Permainan Domino Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa pada Pokok Pembahasan Bilangan Bulat*. Makalah. Pendidikan Matematika. Mataram: UNRAM.
- Nurkencana, Wayan dan Sumartana, P.P.N.1990 . *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Rahayu, Satutik. 2008. *Hand Out Metodologi Penelitian*. Selong: STKIP Hamzanwadi.
- \_\_\_\_\_ 2008. *Pedoman penulisan Kolokium dan Karya Ilmiah*. Selong: HMPS Fisika STKIP Hamzanwadi.
- Ridwan, 2008. *Artikel Belajar, Minat, Motivasi, Prestasi Belajar*. Tersedia pada <http://www.edukasi.net/fisika>. Diakses pada tanggal 04 Oktober 2009.
- Sadiman, Arief S.dkk. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soemanto, Wasty. 1983. *Psikologi Pendidikan*. Malang: Bina Aksara.
- Suicide, 2009. *Posted in Unkategorized*. Tersedia pada <http://www.edukasi.net/fisika>. diakses pada tanggal 04 Oktober 2009.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suruji. Muhammad, 2008. *Pedoman Skripsi STKIP Hamzanwadi*. Selong. STKIP Hamzanwadi.
- Tim IPA, 2008. *IPA 2 Terpadu*. Bogor: Yudhistira.
- Usman,dkk.2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Whitherlington. *Psikologi Pendidikan*, Alih Bahasa Oleh M. Buchori. Jakarta : Rineka Cipta