

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BIOLOGI MELALUI PERMAINAN  
KARTU KWARTET DENGAN PEMBANDING PEMBELAJARAN  
KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI KONSEP  
SISTEM GERAK**

Skripsi

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan tugas akhir studi  
Strata Satu Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan MIPA  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember



Oleh:

**ELOK HASTUTIK**  
**NIM. 010210103173**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2005**

## ABSTRAK

Elok Hastutik, April 2005, **Efektivitas Pembelajaran Biologi melalui Permainan Kartu Kwartet dengan Pemanding Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Sistem Gerak.**

Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan MIPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pembimbing I. Drs. Slamet Hariyadi, M.Si

II. Sulifah Aprilya H, S.Pd

Strategi Pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pembelajaran yang mengkaitkan antara materi dan situasi dunia nyata siswa yang dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan, bebas, santai, dan menggairahkan sehingga hasil belajar dapat tercapai. Strategi pembelajaran tersebut dapat diciptakan melalui permainan, salah satunya adalah permainan kartu kwartet. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi permainan kartu kwartet dan pembelajaran konvensional dan mengetahui efektivitas relatif pembelajaran tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi, observasi, interview, tes dan angket. Data yang diperoleh sebagai hasil belajar terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. data-data tersebut dianalisis menggunakan  $t_{test}$  dan dihitung efektivitas relatifnya. Dari penelitian ini diperoleh  $t_{tabel} = 1,99$  dan  $t_{hitung}$  pada aspek kognitif 3,65; pada aspek afektif 13,05; serta  $t_{hitung}$  pada aspek psikomotorik 6,33 menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran melalui permainan kartu kwartet dengan pembelajaran konvensional pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Nilai rata-rata aspek kognitif pada kelas permainan kartu kwartet sebesar  $66,81 \pm 6,74$  dan rata-rata aspek kognitif pada kelas konvensional sebesar  $60,93 \pm 8,36$ . Nilai rata-rata pada aspek afektif untuk kelas permainan kartu kwartet sebesar  $87,31 \pm 13,28$  dan untuk kelas konvensional sebesar  $56,24 \pm 8,65$ . Sedangkan nilai rata-rata aspek psikomotorik untuk kelas permainan kartu kwartet sebesar  $83,35 \pm 15,05$  dan untuk kelas konvensional sebesar  $60,23 \pm 19,10$ . Nilai efektivitas kelas permainan kartu kwartet yaitu sebesar 9,65 % untuk aspek kognitif, 55,25 % untuk aspek afektif, dan 38,39 % untuk aspek psikomotorik. Untuk penelitian selanjutnya idealnya kelas yang efektif jika tiap kelas tidak lebih dari 20 siswa dan perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran melalui permainan dengan mengkombinasikan metode permainan dengan metode yang lain agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kata Kunci: Pembelajaran Biologi, Kartu Kwartet, Hasil Belajar Biologi

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>ABSTRAK</b> .....	xii
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Definisi Operasional.....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Belajar.....	7
2.2 Pembelajaran Biologi .....	8
2.2.1 Contextual Teaching Learning .....	10
2.2.2 Quantum Teaching .....	12
2.2.3 Quantum Learning.....	13
2.3 Pembelajaran Konvensional .....	14
2.4 Pembelajaran melalui Permainan Kartu Kwartet.....	14
2.5 Hasil Belajar Biologi .....	16
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	18
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	18
3.2 Desain Penelitian.....	18

3.3 Penentuan Daerah Penelitian .....	19
3.4 Penentuan Responden Penelitian .....	19
3.5 Pengumpulan Data .....	20
3.5.1 Metode Dokumentasi.....	20
3.5.2 Metode Interview.....	20
3.5.3 Metode Observasi.....	20
3.5.4 Metode Tes.....	21
3.5.5 Metode Angket.....	21
3.6 Analisis Data.....	21
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	23
4.2 Hasil Analisis Data.....	27
4.3 Pembahasan .....	29
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>34</b>
5.1 Simpulan.....	34
5.2 Saran.....	34
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>35</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>38</b>