

**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

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN MOTTO	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PENGAJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xii
I. PENDAHULUAN	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
II. TINJAUAN PUSTAKA	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
III. METODE PENELITIAN	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
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Hasil Penelitian	23
4.2 Hasil Analisis Data.....	27
4.3 Pembahasan	29
V. SIMPULAN DAN SARAN	34
5.1 Simpulan.....	34
5.2 Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	38