

ABSTRAK

**PERMAINAN KARTU KWARTET UNTUK MENINGKATKAN MINAT
DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI INVERTEBRATA
KELAS X SMA NEGERI 1 WURYANTORO**

Novelania Trimonika

Universitas Sanata Dharma

2015

Minat dan hasil belajar siswa rendah. Kartu kwartet dapat digunakan untuk belajar sambil bermain sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat dan hasil belajar menggunakan permainan kartu kwartet pada materi Invertebrata (filum nematoda, annelida, mollusca, arthropoda, dan echinodermata) untuk siswa kelas X SMA Negeri Wuryantoro.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2015 dengan subjek penelitian 24 siswa. Penelitian mengacu pada kurikulum KTSP. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, siklus I dengan empat kali pertemuan dan siklus II tiga kali pertemuan. Dua aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah minat belajar dan hasil belajar aspek kognitif. Minat menggunakan instrumen penelitian kuisisioner dan observasi serta didukung dengan wawancara. Aspek kognitif menggunakan instrumen penelitian tes tertulis. Data hasil penelitian dianalisa menggunakan analisa data campuran (kualitatif dan kuantitatif).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu kwartet dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi Invertebrata. Hasil minat belajar siswa mengalami peningkatan hasil kuisisioner. Prosentase kategori untuk siswa sangat berminat pada awal siklus adalah 16,67 % menjadi 29,17 % di akhir penelitian. Data hasil observasi juga menunjukkan bahwa kartu kwartet berhasil meningkatkan minat belajar siswa, terlihat dari aktivitas selama kegiatan pembelajaran dan ketertarikan siswa terhadap permainan kartu kwartet yang ditunjukkan pada data hasil wawancara. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan rata-rata nilai siswa pada siklus I sebesar 64,17 sedangkan pada siklus II mencapai 75,94. Prosentase siswa yang tuntas KKM pada siklus II mencapai 79,16 % atau 20 siswa sedangkan siklus I yang hanya mencapai 16,67 % atau 4 siswa.

Kata kunci : permainan kartu kwartet, hasil belajar kognitif, minat siswa

ABSTRACT

***IMPLEMENTING QUARTET CARDS GAME IN RELATION TO
INVERTEBRATA SUBJECT MATTER TO IMPROVE STUDENTS'
INTERESTS AND LEARNING OUTCOMES FOR 10th GRADE OF
WURYANTORO STATE SENIOR HIGH SCHOOL.***

Novelania Trimonika

Sanata Dharma University

2015

Students' interest and learning outcomes were low. Implementing quartet cards game can be used to study while playing to make learning process more interesting. This research is aims to improve students' interests and learning outcomes by implementing quartet cards game in relation to Invertebrata subject matter (phylum: nematoda, annelida, mollusca, arthropoda, and echinodermata) for 10th grade of Wuryantoro State Senior High School.

This classroom action research was conducted on April until May 2015 with 24 students as research subjects. The research refers to KTSP curriculum. This research consisted of two cycles, first cycle with four meetings dan the second cycle with three meetings. Two aspects measured in this research are interest in learning and learning outcomes in cognitive aspect. Interest in learning was measured by questionnaire and class observation supported with interview. Cognitive aspect measured by written test. The method of data analysis is qualitative method supported by quantitative data analysis.

The result showed that using quartet cards game could increase students' interests in learning and learning outcomes in relation to Invertebrata subject matter. Percentages of students' questionnaire result increased students' interests in learning for category very interested from 16,67 % to 29, 17 %. The result of observation data also showed that quartet cards game could increase students' interests in learning by class activities and students anxieties from the result of the data interview. Cognitive learning outcomes showed in the average of written test score which increased from 64,17 in the first cycle to 75,94 in last cycle. Percentage of students who passed the KKM in second cycle is 79,16 % or twenty students and the first cycle is 16,67 % or five students only.

Key word : quartet cards game, cognitive learning outcomes, interest in learning