

**ABSTRAK****PENGUNAAN MEDIA EDUKATIF PERMAINAN DOMINO  
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI  
SISWA KELAS XE SMA TARUNA NUSA HARAPAN MOJOKERTO  
PADA MATERI *PLANTAE***

**Desi Sasmita Nugraha  
Universitas Sanata Dharma  
2016**

Hasil belajar siswa SMA Taruna Nusa Harapan Mojokerto pada materi *Plantae* hanya 27,3% siswa yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 56,87 dengan demikian masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XE SMA Taruna Nusa Harapan Mojokerto pada materi *Plantae* dengan menerapkan penggunaan media edukatif permainan domino.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian yaitu siswa kelas XE tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus di mana setiap siklusnya terdiri 2 kali pertemuan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan hasil *test* pada setiap akhir siklus dan lembar observasi.

Cara analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif didukung dengan data kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk penjabaran dalam pembahasan hasil data yang diperoleh sedangkan Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung data yang berupa angka dari hasil *test* yang dilakukan.

Hasil penelitian menunjukkan untuk aspek kognitif rata-rata pada siklus I 47,53 meningkat menjadi 71,78 pada siklus II, sedangkan aspek afektif pada siklus I dan siklus II mencapai 100%, dan aspek psikomotor pada siklus I 82,14% meningkat menjadi 100% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media edukatif permainan domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XE SMA Taruna Nusa Harapan Mojokerto pada materi *Plantae*.

Kata Kunci :Hasil belajar, *Plantae*, Media permainan domino

**ABSTRACT****THE USE OF EDUCATIONAL MEDIA OF DOMINO GAME AS AN EFFORT TO IMPROVE BIOLOGY LEARNING OUTCOMES OF XE CLASS OF TARUNA NUSA HARAPAN SENIOR HIGH SCHOOL STUDENT MOJOKERTO REGARDING PLANTAE TOPIC**

**Desi Sasmita Nugraha**  
**Sanata Dharma University**  
**2016**

*The students learning result of Taruna Nusa Harapan Senior High School Mojokerto on Plantae topics only 27.3% of students who reached the minimum completeness criteria (KKM) with average score 56.87. Thus, there are still many students who have not reached the KKM. Therefore, this study aims to improve the students learning outcomes of XE class of Taruna Nusa Harapan Senior High School Mojokerto on Plantae topic by implementing the use of domino game as educational media.*

*This research was classroom action research (PTK) with 28 students of academic year 2015/2016 XE class as the research subjects. This research was conducted in two cycles which each cycle consists of 2 meetings starting from the planning, implementation, observation, and reflection. This research measured the students learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor aspects. The data collection was conducted by using the test results in each end of the cycle and the observation sheets.*

*This research used qualitative data analysis supported by quantitative data. Qualitative analysis is used for explanation in the discussion of the acquired data results while quantitative analysis is used to calculate the data which consist numbers from the tests has done.*

*The results showed that the cognitive aspects increased from 47.53 in the first cycle to 71.78 in the second cycle, while the affective aspect in the first cycle and the second cycle reached 100%, and psychomotor aspects increased from 82.14% in the first cycle to 100% in the second cycle.*

*Based on these results, it can be concluded that the use of educational media of domino game can improve the students learning outcomes of XE class of Taruna Nusa Harapan Senior High School Mojokerto regarding Plantae topic.*

*Keywords: Learning Outcomes, Plantae, Media of Domino Game*