

**PENGUNAAN MEDIA KARTU PERMAINAN
MELALUI STRATEGI *THINK PAIR SHARE*
TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF BIOLOGI
SISWA SMA**

Fathurrohmi Fithriyani¹, Lina Listiana²
1,2) Universitas Muhammadiyah Surabaya
e-mail: fathurrohmi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Biologi siswa kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experiment* dengan menggunakan *Non-Equivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes hasil belajar, angket respon dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah: (1) Adanya pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 70% termasuk dalam kriteria aktivitas "Baik". (2) Adanya pengaruh Penggunaan Media Kartu Permainan melalui Strategi *Think Pair Share* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia terhadap hasil belajar kognitif siswa. Nilai rata-rata ketuntasan secara klasikal pada kelas Eksperimen mencapai 100%.

Kata Kunci: Strategi *Think Pair Share*, media kartu permainan, aktivitas belajar, dan hasil belajar kognitif.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect on the increase in Learning Activity and Biological Cognitive Learning Outcomes of students in class XI Science 1 Muhammadiyah 3 Senior High School Surabaya. This research is a Quasi Experiment research using Non-Equivalent Control Group Design. Data collection techniques used observation, learning outcomes test, response questionnaire and documentation. Data analysis techniques used quantitative descriptive analysis. The results of this research are: (1) The influence on students' learning activities in the experimental class is 70% included in the criteria of "Good" activity. (2) The influence of the Use of Game Card Media through Think Pair Share Strategies on the Human Reproduction System Materials on students' cognitive learning outcomes. The average grade of classical completeness in the Experiment class reaches 100%.

Keywords: Think Pair Share Strategy, Game Card Media, Learning Activities, and Cognitive Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang seiring perubahan zaman juga semakin berkembang. Akan tetapi pada kenyataannya, pendidikan di Indonesia saat ini masih banyak permasalahan dan jauh dari harapan. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran.

Mata pelajaran Biologi di SMA pada dasarnya untuk membekali siswa dengan berbagai kemampuan tentang cara mengetahui konsep ataupun fakta secara mendalam. Sehingga seringkali siswa masih merasa kesulitan untuk memahami materi dan konsep-konsep dalam biologi yang bersifat sistematis, khususnya pada materi sistem reproduksi manusia. Materi ini merupakan materi yang paling diminati oleh siswa pada umumnya. Hal yang membuat siswa lebih tertarik dengan sistem reproduksi yaitu remaja berada dalam potensi seksual yang aktif karena berkaitan dengan dorongan seksual yang dipengaruhi hormon (Rahayu, 2015). Meskipun di dalam buku sudah terdapat materi yang lengkap dan dengan disertai gambar, namun hanya beberapa siswa saja yang mau untuk membuka dan membacanya. Siswa hanya akan membuka dan membaca apabila diperintah oleh guru. Bahkan siswa lebih gemar mencari informasi dari internet. Sehingga aktivitas siswa di dalam kelas nampak monoton.

Mengatasi berbagai masalah di atas, perlu upaya suatu strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa dan penyajian materi biologi dengan lebih menarik serta menjadikan suasana di dalam kelas terasa lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu penerapan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing (Slavin, 2009).

Hasil penelitian Jill dalam Wardhani, dkk (2014), menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran kooperatif juga lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran kompetitif maupun pembelajaran individualistik. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Kooperatif tipe *Think Pair Share* sangat efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi dengan sintak pembelajaran yang dimulai dari proses *think* (berpikir), *pair* (berpasangan) dan *share* (berbagi).

Dalam suatu pembelajaran, media pembelajaran juga sangat dibutuhkan untuk menunjang jalannya pembelajaran agar mencapai tujuan yang diinginkan. Agar tercapai tujuan pembelajaran yang aktif dan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Salah satu media yang akan digunakan peneliti dalam proses pembelajaran pada penelitian ini adalah kartu permainan. Kata kartu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kertas tebal yang tidak terlalu besar dan berbentuk persegi panjang. Kartu merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah atau memperjelas penyampaian materi atau ide (Arsyad, 2005). Hasil penelitian Wahdah (2012), mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Oleh karena itu peneliti ingin menjadikan media kartu permainan sebagai media pembelajaran yang berisikan pertanyaan-pertanyaan maupun gambar, baik deskriptif maupun analisis melalui strategi *Think Pair Share* yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan berperan langsung di dalam melakukan proses pembelajaran serta mengolah proses berpikir kritis dan menganalisis jawaban. Diharapkan nantinya akan berpengaruh pada kemampuan dan hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada materi sistem Reproduksi yang selama ini cukup membutuhkan pemahaman yang lebih dalam mempelajarinya.

Dengan begitu, ketika suasana di kelas sudah seperti belajar sambil bermain, diharapkan siswa akan lebih dengan mudah untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Permainan melalui Strategi *Think Pair Share* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Siswa”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experiment*. Desain penelitian ini menggunakan *Non-Equivalent Control Group Design*. Adapun desainnya sebagai berikut:

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	—	O ₄

(Sumber: Arifin, 2009)

Keterangan:

E	= Kelas eksperimen	O ₃	= Pretes kelas kontrol
K	= Kelas kontrol	O ₄	= postes kelas kontrol
O ₁	= Pretes kelas eksperimen	X	= Perlakuan
O ₂	= postes kelas eksperimen	—	= Tanpa perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya jalan Gadung III No. 7, Jagir, Wonokromo, Surabaya. Waktu Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Desember 2017 sampai dengan bulan Juni 2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 3 Surabaya, sedangkan sebagai sampelnya adalah siswa kelas XI IPA 1 dan siswa kelas XI IPA 3 yang telah ditentukan oleh sekolah. Sekolah juga menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol bagi peneliti. Hasilnya menentukan kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol. Kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 masing-masing dengan jumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data yang pertama adalah tes. Pretes diberikan sebagai langkah awal penelitian terhadap siswa untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran, sedangkan postes diberikan setelah dilakukan perlakuan terhadap siswa untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah dilaksanakannya proses pembelajaran. dan teknik yang kedua adalah non-tes dengan observasi dan angket respon siswa. Data aktivitas belajar siswa dari hasil observasi dianalisis secara deskriptif, sedangkan data hasil belajar kognitif yang didapat dari pretes dan postes dianalisis secara deskriptif dan uji statistik menggunakan uji-T melalui SPSS versi 23 ($\alpha = 0,05$) pada tingkat kesalahan 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa data hasil observasi aktivitas belajar siswa selama perlakuan dan hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dari pretes dan postes.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa selama Pembelajaran pada kelas Eksperimen

No.	NIS	Aspek Aktivitas Belajar								Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	5870	√	√	√	√	-	√	-	√	6
2.	5885	√	√	√	√	-	-	-	√	5
3.	5855	√	√	√	√	-	-	-	√	5
4.	5887	√	√	√	√	√	-	√	√	7
5.	5806	√	√	√	√	-	√	-	√	6
6.	5909	√	√	√	√	-	√	-	√	6
7.	5875	√	√	√	√	-	-	-	√	5
8.	5743	√	√	√	√	-	-	-	√	5
9.	5889	√	√	√	√	√	-	√	√	7
10.	5865	√	√	√	√	-	-	-	√	5
11.	5866	√	√	√	√	-	-	-	√	5
12.	5834	√	√	√	√	-	-	-	√	5
13.	5876	√	√	√	√	-	-	-	√	5
14.	5778	√	√	√	√	√	√	√	√	8
15.	5736	√	√	√	√	-	-	-	√	5
16.	5867	√	√	√	√	-	√	-	√	6
17.	5851	√	√	√	√	-	-	-	√	5
18.	5771	√	√	√	√	-	√	-	√	6
19.	5890	√	√	√	√	-	-	-	√	5
20.	5809	√	√	√	√	-	√	√	√	7
21.	5798	√	√	√	√	-	-	-	√	5
22.	5818	√	√	√	√	-	-	-	√	5
23.	5786	√	√	√	√	-	-	-	√	5
24.	5740	√	√	√	√	-	-	-	√	5
25.	5836	√	√	√	√	-	-	-	√	5
26.	5716	√	√	√	√	-	-	√	√	6
27.	5821	√	√	√	√	√	√	√	√	8
28.	5758	√	√	√	√	-	-	-	√	5
29.	5735	√	√	√	√	-	-	-	√	5
30.	5759	√	√	√	√	-	-	-	√	5

Tabel 2. Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa selama Pembelajaran pada kelas Kontrol

No.	NIS	Aspek Aktivitas Belajar								Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	5742	√	√	√	√	-	-	-	√	5
2.	5795	√	√	-	√	-	-	-	√	4
3.	5896	√	√	√	√	-	-	-	√	5
4.	5751	√	√	-	-	-	-	-	√	3
5.	5717	√	√	-	√	-	-	-	√	4
6.	5767	√	√	-	√	√	-	√	√	6
7.	5827	√	√	-	√	-	-	-	√	4
8.	5830	√	√	-	√	-	-	-	√	4
9.	5897	√	√	√	√	-	-	-	√	5
10.	5878	√	√	-	-	-	-	-	√	3

No.	NIS	Aspek Aktivitas Belajar								Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
11.	5829	√	√	-	-	-	-	-	√	3
12.	5839	√	√	√	-	-	-	-	√	4
13.	5762	√	√	√	√	-	-	-	√	5
14.	5873	√	√	-	√	-	-	-	√	4
15.	5817	√	√	√	√	-	-	-	√	5
16.	5898	√	√	-	-	-	-	-	√	3
17.	5822	√	√	√	√	-	-	√	√	6
18.	5788	√	√	-	√	-	-	-	√	4
19.	5755	√	√	-	-	-	-	-	√	3
20.	5862	√	√	-	-	-	-	-	√	3
21.	5856	√	√	-	√	-	-	-	√	4
22.	5766	√	√	-	-	-	-	-	√	3
23.	5800	√	√	√	-	-	-	-	√	4
24.	5801	√	√	-	√	-	-	-	√	4
25.	5748	√	√	-	√	√	-	√	√	6
26.	5899	√	√	-	-	-	-	-	√	3
27.	5835	√	√	-	√	-	-	-	√	4
28.	5763	√	√	-	-	-	-	-	√	3
29.	5883	√	√	-	-	-	-	-	√	3
30.	5799	√	√	-	√	-	-	-	√	4

Tabel 3. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Pretes dan Postes pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol

No.	NIS	Kelas eksperimen		NIS	Kelas kontrol	
		Pre	Pos		Pre	Pos
		1.	5870		56	87
2.	5885	72	92	5795	80	89
3.	5855	67	87	5896	45	81
4.	5887	58	82	5751	56	74
5.	5806	70	89	5717	72	79
6.	5909	68	86	5767	80	83
7.	5875	80	90	5827	69	83
8.	5743	70	86	5830	71	79
9.	5889	69	80	5897	70	77
10.	5865	58	85	5878	56	79
11.	5866	65	90	5829	80	81
12.	5834	70	83	5839	68	76
13.	5876	80	80	5762	59	72
14.	5778	67	87	5873	69	78
15.	5736	72	82	5817	70	77
16.	5867	74	80	5898	70	79
17.	5851	80	85	5822	72	76
18.	5771	68	89	5788	64	74
19.	5890	62	85	5755	62	78
20.	5809	60	90	5862	60	76
21.	5798	61	85	5856	61	87
22.	5818	77	90	5766	40	72
23.	5786	68	83	5800	56	82
24.	5740	67	80	5801	67	87
25.	5836	56	87	5748	70	76

No.	NIS	Kelas eksperimen		NIS	Kelas kontrol	
		Pre	Pos		Pre	Pos
26.	5716	50	93	5899	61	81
27.	5821	67	80	5835	59	76
28.	5758	60	82	5763	72	77
29.	5735	70	80	5883	55	69
30.	5759	75	85	5799	67	80

Analisis data Aktivitas Belajar Siswa terhadap pembelajaran pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol

Tabel 4. Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa terhadap pembelajaran pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol

NIS	Kelas eksperimen			NIS	Kelas kontrol		
	Skor	%	Ket		Skor	%	Ket
5870	6	75	Baik	5742	5	63	Baik
5885	5	63	Baik	5795	4	50	Cukup
5855	5	63	Baik	5896	5	63	Baik
5887	7	86	Sangat Baik	5751	3	38	Cukup
5806	6	75	Baik	5717	4	50	Cukup
5909	6	75	Baik	5767	6	75	Baik
5875	5	63	Baik	5827	4	50	Cukup
5743	5	63	Baik	5830	4	50	Cukup
5889	7	86	Sangat Baik	5897	5	63	Baik
5865	5	63	Baik	5878	3	38	Cukup
5866	5	63	Baik	5829	3	38	Cukup
5834	5	63	Baik	5839	4	50	Baik
5876	5	63	Baik	5762	5	63	Baik
5778	8	100	Sangat Baik	5873	4	50	Cukup
5736	5	63	Baik	5817	5	63	Baik
5867	6	75	Baik	5898	3	38	Cukup
5851	5	63	Baik	5822	6	75	Baik
5771	6	75	Baik	5788	4	50	Cukup
5890	5	63	Baik	5755	3	38	Cukup
5809	7	86	Sangat Baik	5862	3	38	Cukup
5798	5	63	Baik	5856	4	50	Cukup
5818	5	63	Baik	5766	3	38	Cukup
5786	5	63	Baik	5800	4	50	Baik
5740	5	63	Baik	5801	4	50	Cukup
5836	5	63	Baik	5748	6	75	Baik
5716	6	75	Baik	5899	3	38	Cukup
5821	8	100	Sangat Baik	5835	4	50	Cukup
5758	5	63	Baik	5763	3	38	Cukup
5735	5	63	Baik	5883	3	38	Cukup
5759	5	63	Baik	5799	4	50	Cukup
$\sum X$	168	2105			121	1520	
\bar{X}	5,6	70%	Baik		4,0	50%	Cukup Baik

Dari hasil analisis, dapat diketahui bahwa hasil aktivitas belajar kelas eksperimen dengan presentase rata-rata 70% yang berada dalam kriteria “Baik”. Sedangkan pada kelas kontrol presentase rata-rata sebesar 50% yang berada dalam kriteria “Cukup baik”.

Tabel 5. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif Pretes dan Postes pada Kelas eksperimen

NIS	Kelas eksperimen			
	Pre	Ket	Pos	Ket
5870	56	TT	87	T
5885	72	TT	92	T
5855	67	TT	87	T
5887	58	TT	82	T
5806	70	TT	89	T
5909	68	TT	86	T
5875	80	T	90	T
5743	70	TT	86	T
5889	69	TT	80	T
5865	58	TT	85	T
5866	65	TT	90	T
5834	70	TT	83	T
5876	75	TT	80	T
5778	67	TT	87	T
5736	72	TT	82	T
5867	74	TT	80	T
5851	80	T	85	T
5771	68	TT	89	T
5890	62	TT	85	T
5809	60	TT	90	T
5798	61	TT	85	T
5818	77	TT	90	T
5786	68	TT	83	T
5740	67	TT	80	T
5836	56	TT	87	T
5716	50	TT	93	T
5821	67	TT	80	T
5758	60	TT	82	T
5735	70	TT	80	T
5759	75	TT	85	T
ΣX	2017		2560	
X	67		85	
Tuntas	2		30	
Tidak Tuntas	28		0	
Klasikal	7%		100%	

Tabel 6. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif Pretes dan Postes pada Kelas kontrol

NIS	Kelas kontrol			
	Pre	Ket	Pos	Ket
5742	67	TT	70	TT
5795	80	T	89	T
5896	45	TT	81	T
5751	56	TT	74	TT
5717	72	TT	79	T
5767	80	T	83	T
5827	69	TT	83	T

NIS	Kelas kontrol			
	Pre	Ket	Pos	Ket
5830	71	TT	79	T
5897	70	TT	77	T
5878	56	TT	79	T
5829	80	TT	81	T
5839	68	TT	76	T
5762	59	TT	72	TT
5873	69	TT	78	T
5817	70	TT	77	T
5898	70	TT	79	T
5822	72	TT	76	T
5788	64	TT	74	TT
5755	62	TT	78	T
5862	60	TT	76	T
5856	61	TT	87	T
5766	40	TT	72	TT
5800	56	TT	82	T
5801	67	TT	87	T
5748	70	TT	76	T
5899	61	TT	81	T
5835	59	TT	76	T
5763	72	TT	77	T
5883	55	TT	69	TT
5799	67	TT	80	T
$\sum X$	1948		2348	
X	65		78	
Tuntas	2		24	
Tidak Tuntas	28		6	
Klasikal	7%		80%	

Dari hasil analisis, dapat diketahui bahwa pada saat pretes kelas eksperimen maupun kontrol masih banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Ketuntasan klasikal hanya sebesar 7%. Sedangkan pada saat postes setelah melakukan proses pembelajaran dengan berbeda perlakuan, diketahui bahwa kelas eksperimen mencapai rata-rata 85 dengan presentase ketuntasan klasikan sudah mencapai 100%. Sedangkan pada kelas kontrol, hanya mencapai 80% saja. Masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Analisis Data Statistik Uji-T

Menentukan hipotesis dengan menggunakan statistik uji-T yang akan diolah melalui program SPSS versi 23. Adapun kriteria uji hipotesis sebagai berikut:

- Jika nilai sig < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai sig > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar biologi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol
- H_a : Ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar biologi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data hasil belajar kognitif terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Kemudian dianalisis menggunakan uji-T (*Independent Sample Test*) dengan tingkat kesalahan ($\alpha = 0,05$).

Setelah dianalisis menggunakan uji-T (*Independent Sample Test*) menunjukkan bahwa nilai $p < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia efektif berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hasil belajar kognitif didapat dari tes yang dilakukan sebelum proses pembelajaran (pretes) dan tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran (postes). Pada hasil pretes kelas eksperimen maupun kontrol dari semua jumlah siswa yang berjumlah 30 siswa, hanya ada masing-masing 2 siswa yang tuntas. Sedangkan pada hasil postes kelas eksperimen hasil belajar kognitifnya secara individual semuanya tuntas. Pada hasil ketuntasan belajar kognitif pada hasil pretes kelas eksperimen dengan rata-rata 67 dan ketuntasan secara klasikal sebesar 7%. Dari data yang telah dianalisis dapat dikatakan tuntas apabila hasil belajar kognitif siswa secara klasikal sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 76 dan berarti proses pembelajaran yang peneliti terapkan pada kelas eksperimen dapat dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan hasil postes secara individu menunjukkan rata-rata 85 dan ketuntasan secara klasikal sebesar 100%.

Peningkatan hasil belajar tersebut disebabkan karena adanya pengaruh integrasi media kartu permainan dengan strategi *think pair share* serta adanya sintak pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam sintaknya, penggunaan media kartu permainan melalui strategi *Think Pair Share* ini mengharuskan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran seperti berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain (Sanjaya, 2014). Siswa yang dibentuk secara berpasangan akan lebih efektif untuk sama-sama terlibat dalam pembelajaran dibandingkan dengan kelompok yang dalam jumlah lebih besar (tidak berpasangan). Kemudian siswa diberi media kartu permainan yang berisikan masalah yang harus diselesaikan secara individu terlebih dahulu, disinilah proses “*Think*”, lalu siswa mendiskusikan hasil pemikirannya dengan pasangannya di sebelahnya untuk memperoleh jawaban yang sama, yaitu proses “*Pair*” dan akhirnya siswa membagikan dan menjelaskan hasil jawaban masing-masing kelompok di depan kelas dan ditanggapi oleh kelompok lain, proses “*Share*”.

Oleh karena itu pola berpasangan pada *Think Pair Share* memang sangat cocok dengan pembelajaran yang dikonsepsi dengan permainan, karena dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas. Apabila aktivitas siswa di dalam kelas sudah meningkat itu berarti motivasi siswa untuk belajar juga akan meningkat dan pada akhirnya siswa dapat memiliki kemampuan dalam memahami konsep materi yang diajarkan dengan baik pula, yang nantinya tentu akan berpengaruh pada hasil belajar kognitif siswa sehingga dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Kasih, dkk. (2014), hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X SMAN 12 Bandar Lampung.

Pada pengolahan statistik data hasil belajar kognitif, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data terlebih dahulu. Hasil uji normalitas dan uji homogenitas hasil belajar kognitif siswa menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikan $> 0,05$ yang berarti H_0 diterima. Karena data berdistribusi normal maka langsung dilakukan statistik uji-t. Hasil statistik uji-t hasil belajar kognitif siswa yaitu dengan nilai signifikan = 0,000 yang

menunjukkan nilai signifikan $< 0,05$ yang artinya H_a diterima, dengan begitu ada pengaruh penggunaan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia terhadap hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Sedangkan aktivitas belajar dalam penelitian ini adalah mencakup beberapa indikator yaitu membaca materi, memperhatikan guru, menjawab pertanyaan, diskusi dengan teman, mencatat hasil diskusi, presentasi hasil diskusi, menanggapi jawaban, dan mengerjakan tes tertulis individu. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa di kelas dapat dilakukan dengan pengamatan oleh *observer* yang sudah diberi lembar observasi beserta rubrik penilaian aktivitas belajar oleh peneliti sesuai aspek yang akan diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil observasi aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen dengan menggunakan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* menunjukkan presentase aktivitas sebesar 70% yang termasuk dalam kriteria aktivitas yang “Baik”. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, dihasilkan presentase aktivitas sebesar 50% yang termasuk dalam kriteria aktivitas yang “Cukup Baik”. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media kartu permainan pada kelas eksperimen yang dikonsepsi dengan pola permainan berpasangan yang efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa. Siswa terlihat lebih aktif di kelas ketika setiap siswa saling berpasangan (*Pairing*) untuk berdiskusi dan bertukar jawaban atas permasalahan. Sesuai dengan kelebihan *Think Pair Share* yang menjadikan interaksi lebih mudah dan setiap siswa mempunyai lebih banyak kontribusi untuk kelompoknya. Didukung oleh pendapat Pemugari, dkk (2012) yang mengemukakan bahwa strategi pembelajaran *think pair share* berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa. Juga pendapat Wahdah (2012) dalam hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SD Negeri Pontianak Barat. Terbukti pada presentase aktivitas kelas eksperimen yang lebih baik jika dibandingkan dengan presentase aktivitas kelas kontrol.

SIMPULAN

Dari hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Surabaya dan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia pada kelas eksperimen semuanya menunjukkan respon yang positif.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian ini yaitu guru dapat menerapkan pembelajaran menggunakan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia maupun pada materi yang lainnya, karena dapat lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa di dalam kelas sehingga suasana di dalam kelas akan lebih hidup dan tujuan serta kompetensi yang diharapkan akan tercapai.

Perlu juga adanya penelitian lebih lanjut mengenai media kartu permainan melalui strategi *Think Pair Share* dalam pembelajaran Biologi dengan metode permainan yang lebih menyenangkan.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pemugari, Meylany. 2012. *Penerapan Metode Think-Pair-Share untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teori Pkk di SMP Negeri 3 Margasari – Tegal*. (Skripsi). PDF. Diakses pada 30 Januari 2018, 21:11 WIB.
- Rahayu, Vita Citra. 2015. *Pengembangan LKS Berbasis Inquiry Materi Sistem Reproduksi Manusia untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis*. (Skripsi). PDF. Diakses pada tanggal 30 Januari 2018, pukul 20:21:26 WIB.
- Slavin, Robert. E. 2009. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik* (Alih Bahasa: Nurulita). Bandung: Nusa Media.
- Wahdah, M. Tahir. 2018. *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa menggunakan Media Kartu Bilangan pada Pembelajaran Matematika*. (Skripsi). PDF. Diakses pada tanggal 30 Januari 2018, pukul 20:25:10 WIB.
- Wardhani, Aisah Ika. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Think Pair Share (TPS) Menggunakan Strategi Peta Konsep dan Peta Pikiran terhadap Prestasi Belajar Siswa Materi Ikatan Kimia Kelas XI SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia Vol. 3 No. 2 Tahun 2014 Hal. 36-44*. Diakses dari: <http://www.neliti.com/media/publications/123607-ID-pengaruh-pembelajaran-kooperatif-model-pdf>. April, 2018.