

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISTEM GERAK PADA TUMBUHAN
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN *LINK AND MATCH* DENGAN
PEMBELAJARAN MULTI MODEL PADA SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 22 SURAKARTA**

Herni Budiati

SMP Negeri 22 Surakarta, Jl. Irawan Makam Bergola Serengan Surakarta

Email : Hernibudiati@yahoo.co.id

ABSTRAK

Herni Budiati. 2010. *Perbedaan Hasil Belajar Sistem Gerak pada Tumbuhan Menggunakan Media Permainan Link and Match dengan Pembelajaran multi Model pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 22 Surakarta.*

Kegiatan pembelajaran konvensional di dalam kelas sering kali membuat siswa menjadi bosan, jenuh, bahkan mungkin putus asa. Mempelajari biologi tidak harus dengan berkulat dengan buku, praktikum maupun observasi yang menyita waktu. Padahal, sebenarnya biologi sangat menarik dan menyenangkan, juga sarat dengan fenomena alam yang dapat dilihat sehari-hari. Materi pelajaran biologi memiliki beberapa konsep yang tidak cukup dijelaskan guru atau sekedar dibaca dan dipahami kemudian dihafalkan. Guna mempermudah siswa untuk menguasai konsep gerak esionom pada tumbuhan dengan baik maka perlu pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai. Salah satu strategi yang bisa digunakan adalah membuat media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar sistem gerak pada tumbuhan menggunakan media kartu permainan *link and match* dengan pembelajaran multi model pada siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Surakarta.

Penelitian ini merupakan *quasi eksperimen* dengan desain penelitian yang dilaksanakan menggunakan rancangan disain statis dengan dua kelompok. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 22 Surakarta pada semester genap tahun pelajaran 2009/2010. Subjek penelitian menggunakan populasi siswa kelas VIII SMPN 22 Surakarta dengan penentuan sampel secara *purposive sampling*. Dalam penelitian ini kelas yang diambil sebagai sampel adalah siswa kelas VIII A yang terdiri dari 35 siswa sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan strategi pembelajaran multimodel, dan kelas VIII D yang terdiri dari 37 siswa sebagai kelompok eksperimen dengan mendapat strategi pembelajaran menggunakan media permainan kartu *link and match*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kajian dokumen, observasi, penyebaran angket, catatan lapangan, wawancara dan hasil tes kognitif. Data dianalisis secara dekriptif kuantitatif menggunakan analisis statistik melalui Uji-t.

Hasil analisis data secara statistik dari hasil belajar sistem gerak pada tumbuhan memperoleh nilai t_{hitung} dengan taraf signifikansi 0,05 sebesar 2,9575. Oleh karena t_{hitung} dengan derajat kebebasan (db) 64 menunjukkan nilai 2,000, maka $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hasil perhitungan ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar kelompok kontrol yang



menggunakan strategi pembelajaran multimodel dengan kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan kartu *link and match* dalam pembelajarannya.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran multimodel dengan pembelajaran menggunakan media permainan kartu *link and match*. Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka guru mata pelajaran biologi hendaknya memperhatikan dan mempertimbangkan pendekatan, metode maupun media pembelajaran yang tepat sebagai strategi dalam mengajar. Strategi yang digunakan hendaknya dapat membantu siswa untuk mampu meningkatkan kompetensi siswa. Dengan demikian dapat mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran dan tercapainya tujuan akhir pembelajaran.

Kata Kunci: Gerak pada Tumbuhan, *Link and Match*, Multi Model.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran konvensional di dalam kelas sering kali membuat siswa menjadi bosan, jenuh, bahkan mungkin putus asa. Sebagai guru bidang studi biologi kadang kala serba salah dalam menempatkan posisi ilmu biologi di hati para siswa. Guru sulit menentukan siapa yang salah, jika selama ini terlanjur ada persepsi bahwa biologi adalah ilmu yang cukup hanya dibaca kemudian dihafal tetapi juga memberi kesan harus banyak menggunakan perhitungan serta penalaran yang terlalu sistematis.

Mata pelajaran biologi sangat menarik dan menyenangkan, juga sarat dengan fenomena-fenomena alam yang dapat kita lihat sehari-hari. Kenyataan seperti ini adalah fakta konkrit yang tidak bisa dipungkiri. Mempelajari biologi tidak harus dengan berkulat dengan buku, praktikum, observasi yang menyita waktu, atau kegiatan lain yang semakin menimbulkan kesan bahwa biologi selalu harus serius.

Siswa dapat dirangsang berpikir melalui kegiatan menggunakan indera mereka dengan kegiatan yang lebih bervariasi dari pada hanya mendengarkan ceramah guru. Materi pelajaran biologi memiliki beberapa konsep yang tidak cukup dijelaskan guru atau sekedar dibaca dan dipahami kemudian dihafalkan. Melakukan pengamatan secara langsung sebagai pengalaman belajar juga penting, tetapi kondisi kelas dengan jumlah siswa yang tidak ideal sangat sulit bagi guru dalam mengamati siswa secara individu. Guru juga sulit menentukan apakah suatu kompetensi telah berhasil dicapai seluruh siswa atau belum. Siswa perlu mempertajam penguasaan sebuah konsep dengan alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan. Di sinilah pentingnya dikembangkan proses pembelajaran yang PAIKEM yaitu Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Komunikatif, Efektif sekaligus Menyenangkan.

Gerak esionom pada tumbuhan adalah konsep ringan bila mengetahui sudut-sudut penting yang harus dikuasai. Siswa yang tidak menguasainya akan menganggap bahwa materi tersebut menjadi konsep yang seolah-olah hanya materi hafalan saja. Guna mempermudah siswa untuk menguasai konsep gerak esionom pada tumbuhan dengan baik maka perlu pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai. Salah satu strategi yang bisa digunakan adalah membuat media



pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hal ini memunculkan ide untuk membawa siswa dalam dunia permainan yang menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan jenis permainan yang telah akrab dengan siswa seusia SMP. Penggunaan permainan yang mirip permainan kartu empat-satu ini memiliki aturan permainan yang hampir seluruh siswa menguasainya. Guru juga tidak perlu pusing-pusing menjelaskannya. Kartu dalam permainan ini harus dipasangkan dan dicari hubungan satu dengan yang lainnya. Kartu tersebut berisi informasi-informasi yang berkaitan dengan konsep macam-macam gerak esionom pada tumbuhan.

Penggunaan permainan ini merupakan salah satu bentuk penerapan metode *quantum learning* pada proses pembelajaran. *Quantum learning* ialah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Salah satu teknik yang digunakan bertujuan untuk membantu para siswa menjadi responsif dan bergairah dalam menghadapi tantangan. *Quantum learning* berakar dari upaya Georgi Lozanov, pendidik berkebangsaan Bulgaria. Ia melakukan eksperimen yang disebutnya *suggestology* (*suggestopedia*). Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detil apa pun memberikan sugesti positif atau negatif. Untuk mendapatkan sugesti positif, beberapa teknik digunakan, di antaranya murid di dalam kelas dibuat menjadi nyaman dan menghilangkan kesan dipaksa untuk memahami tentang suatu konsep. (Deporter & Hernacki, 2005:14)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar sistem gerak pada tumbuhan menggunakan media kartu permainan *link and match* dengan pembelajaran multi model pada siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Surakarta.

Gagne dalam Sadiman (1996: 6) mendefinisikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs dalam Sadiman (1996: 6) juga berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Sardiman (1992: 203) peranan media dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut: (1) Menghemat waktu belajar, (2) Memudahkan pemahaman, (3) Meningkatkan perhatian siswa, (4) Meningkatkan aktivitas siswa, dan (5) Mempertinggi daya ingat siswa.

Sedangkan Nana Sudjana (2001: 2-3) mengungkapkan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar



siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan, dan (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Alasan kedua mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkrit menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Lebih lanjut Sudjana (2001: 7) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa. Media mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mempertinggi interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan model mengajar yang dipergunakan guru.

Menurut Sardiman (1992: 203), suatu media pembelajaran dapat dikatakan baik, apabila bersifat efisien dan efektif serta komunikatif. Suatu media dikatakan *efisien* apabila penggunaannya mudah, dalam waktu yang singkat dapat mencakup isi yang luas dan tempat yang diperlukan tidak terlalu luas. Penempatan media perlu diperhatikan ketepatannya agar dapat diamati dengan baik oleh seluruh siswa. *Efektif* artinya memberikan hasil guna yang tinggi ditinjau dari segi pesannya dan kepentingan siswa yang sedang belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan *komunikatif* ialah bahwa media tersebut mudah untuk dimengerti maksudnya.

Gerak esionom merupakan gerak pada tumbuhan yang dipengaruhi rangsangan yang berasal dari luar tumbuhan. Sumber rangsangannya bermacam-macam, antara lain cahaya, air, gravitasi, suhu, sentuhan, getaran, singgungan, suasana gelap, dan zat kimia. Gerak esionom ini dapat dibedakan menjadi tiga yaitu tropisme, nasti, dan taksis. Perbedaan ketiganya cukup sederhana meliputi bagian tubuh tumbuhan yang bergerak dan arah gerakan dari tumbuhan tersebut. Dalam pembelajaran secara umum materi ini hanya disajikan dalam bentuk definisi jenis-jenis gerak beserta contoh masing-masing. Kesulitannya adalah siswa tidak dengan mudah memahami dan membedakan tiga jenis gerak ini. Agar mendukung metode permainan *link and match* ini maka perbedaan tropisme, nasti, dan taksis lebih mudah dipahami apabila disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:



Tabel 1. Perbedaan Gerak Tropisme, Nasti, dan Taksis

Perbedaan	Gerak esionom		
	Tropisme	Nasti	Taksis
Bagian tubuh tumbuhan yang bergerak	Sebagian tubuh tumbuhan	Sebagian tubuh tumbuhan	Seluruh bagian tubuh tumbuhan
Arah gerakan	Ditentukan arah datangnya rangsangan	Tidak ditentukan arah datangnya rangsangan	Ditentukan arah datangnya rangsangan

Penamaan jenis-jenis gerak pada gerak esionom disesuaikan dengan sumber rangsangan yang mempengaruhinya. Sebagai contoh, gerak mekarnya bunga tulip setelah suhu lingkungan naik 1°C, disebut gerak termonasti. Peristiwa ini sumber rangsang dari luar tumbuhan berupa suhu, bagian tubuh tumbuhan yang bergerak hanya sebagian yaitu bunga saja dan arah gerakannya tidak ditentukan oleh arah datangnya rangsangan. Demikian pula gerak geotropisme positif, bagian tubuh tumbuhan yang bergerak hanya akar saja, arah gerakannya ditentukan oleh arah datangnya rangsangan yang berupa gravitasi, sehingga pertumbuhan akar secara umum ke bawah menuju pusat gravitasi bumi.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen, karena banyak situasi penelitian pendidikan yang tidak dapat diteliti dengan menggunakan disain eksperimen sejati. Hal ini disebabkan tidak dapat dilakukan pengendalian penuh atas pemberian kondisi eksperimental. Kadang-kadang tidak mungkin memasukkan subyek ke dalam kelompok secara acak. (Susilo, 2003:96). Disain yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan disain statis dengan dua kelompok (Furchan,1982:353). Disain dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok, dan hanya satu di antaranya yang diberi perlakuan eksperimental. Kedua kelompok ini diasumsikan sama dalam semua segi yang relevan dan hanya berbeda dalam pemberian perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 22 Surakarta pada semester genap tahun pelajaran 2009/2010. Subjek penelitian menggunakan populasi siswa kelas VIII SMPN 22 Surakarta dengan penentuan sampel secara *purposive sampling*, karena karakteristik sampel sudah ditentukan dan diketahui lebih dulu berdasarkan ciri dan sifat populasinya. (Winarsunu, 2006:14) Dalam penelitian ini kelas yang diambil sebagai sampel adalah siswa kelas VIII A yang terdiri dari 35 siswa sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan strategi pembelajaran multimodel, dan kelas VIII D yang terdiri dari 37 siswa sebagai kelompok eksperimen dengan mendapat strategi pembelajaran menggunakan media permainan kartu *link and match*.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: (a) Data awal mengenai kemampuan siswa secara umum; (b) Data awal mengenai nilai ulangan harian sistem gerak pada tumbuhan yang berasal dari tahun-tahun sebelumnya. (c) Data proses pembelajaran yang berlangsung di SMPN 22 Surakarta; (d) Catatan lapangan selama proses pembelajaran; (e) Data hasil wawancara (interview) dengan guru maupun siswa; (f) Data persepsi siswa terhadap pelaksanaan strategi pembelajaran (Pembelajaran menggunakan media kartu permainan *Link and*



Match); (g) Data hasil tes kemampuan kognitif sistem gerak pada tumbuhan; (h) Dokumentasi berupa foto-foto proses kegiatan pembelajaran di kelas selama berlangsungnya penelitian. Data hasil tes kemampuan kognitif dianalisis secara dekriptif kuantitatif menggunakan analisis statistik melalui Uji-t.

Instrumen pembelajaran dalam penelitian ini meliputi silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai sistem gerak pada tumbuhan. Instrumen penilaian berupa instrumen penilaian afektif berupa angket persepsi siswa terhadap strategi pembelajaran menggunakan media kartu permainan *Link and Match*. Jenis angket yang digunakan adalah angket langsung dan sekaligus menyediakan alternatif jawaban. Observasi siswa dalam pembelajaran dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung yang dilakukan oleh pengamat lain

Secara operasional, langkah-langkah penelitian meliputi: (a) Penentuan kelas yang digunakan untuk penelitian; (b) Penentuan materi pembelajaran sistem gerak pada tumbuhan, sekaligus menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (c) Menyusun instrumen penelitian antara lain: media pembelajaran berupa kartu permainan *Link and Match*, soal evaluasi akhir sistem gerak pada tumbuhan, dan angket respon siswa terhadap strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila diperoleh perbedaan hasil belajar penerapan strategi pembelajaran menggunakan media kartu permainan *Link and Match* dengan strategi pembelajaran multimodel. Selain memanfaatkan statistik guna melihat perbedaan hasil belajar dalam penelitian ini juga membandingkan jumlah siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Perbandingan ini dilakukan terhadap kelompok kontrol yaitu kelas VIII A yang menggunakan strategi pembelajaran multimodel dengan kelompok eksperimen yaitu kelas VIII D yang menerapkan strategi pembelajaran menggunakan media kartu permainan *Link and Match*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

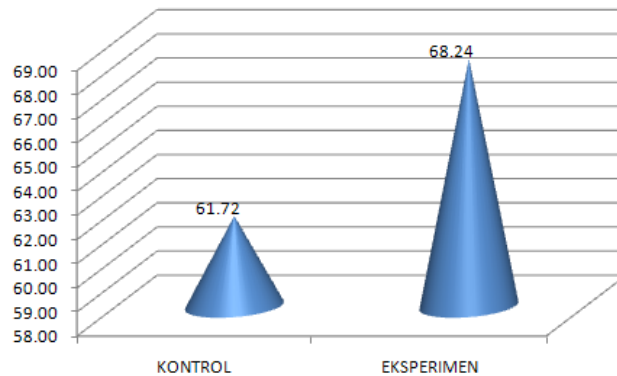
Hasil analisis data secara statistik dari hasil belajar sistem gerak pada tumbuhan memperoleh nilai t_{hitung} dengan taraf signifikansi 0,05 sebesar 2,9575. Oleh karena t_{tabel} dengan derajat kebebasan (db) 64 menunjukkan nilai 2,000, maka $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hasil perhitungan ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok kontrol yang menggunakan strategi pembelajaran multimodel dengan kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan kartu *link and match* dalam pembelajarannya. Berdasarkan hasil perhitungan statistik di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran multimodel dengan pembelajaran menggunakan media permainan kartu *link and match*.

Rata-rata nilai hasil evaluasi akhir sistem gerak pada tumbuhan siswa kelas VIII A sebagai kelompok kontrol adalah sebesar 61,72. Sedangkan siswa kelas VIII D sebagai kelompok eksperimen memperoleh rata-rata nilai evaluasi akhir 68,24. Dengan demikian pemilihan media kartu permainan *Link and Match* yang digunakan sebagai strategi pembelajaran inovatif memiliki



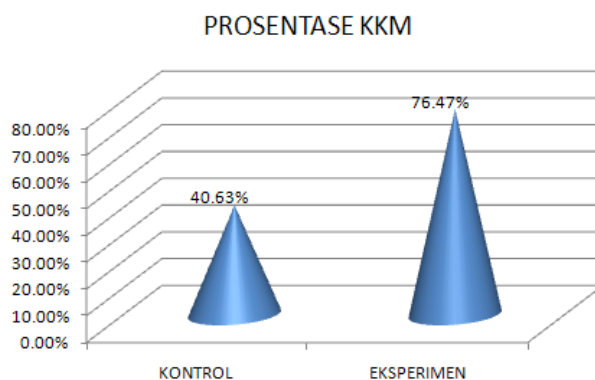
nilai lebih jika dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan strategi multimodel.

Berikut adalah diagram batang rerata nilai evaluasi akhir sistem gerak pada tumbuhan yang diperoleh oleh kelompok kontrol dan kelompok eksperimen



Gambar 1. Diagram Batang Rerata Nilai Hasil Evaluasi Akhir Sistem Gerak pada Tumbuhan

Secara statistik telah terbukti terdapat perbedaan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Hal lain yang mampu mendukung kelebihan penggunaan media kartu permainan Link and Match adalah jumlah siswa kelas VIII D sebagai kelompok eksperimen yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih banyak dibandingkan dengan siswa kelas VIII A sebagai kelompok kontrol. Siswa kelas VIII D yang hasil evaluasi akhirnya memenuhi KKM sebanyak 26 siswa, sedangkan siswa kelas VIII A yang memenuhi KKM sebanyak 13 siswa. Sebagai gambaran agar lebih mudah dipahami perbandingan tersebut, berikut disajikan diagram batang mengenai prosentase siswa yang memenuhi KKM pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.



Gambar 2. Diagram Batang Prosentase Siswa yang Memenuhi KKM pada Evaluasi Akhir Sistem Gerak pada Tumbuhan

Hasil wawancara guru dengan beberapa siswa kelas VIII D menunjukkan antusiasme, minat, dan ketertarikan yang besar selama mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu permainan *Link and Match*. Hal ini tampak dari kegairahan siswa yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung. Menurut para siswa suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.



Mereka juga merasa menjadi lebih tertantang untuk kreatif dan tertuntut untuk mengasah kemampuan kompetisinya.

Angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran kartu permainan *Link and Match* menunjukkan bahwa 100 % siswa menyatakan setuju, tertarik, dan berminat mengikuti pembelajaran sistem gerak pada tumbuhan menggunakan media tersebut. 100 % juga siswa menghendaki pembelajaran serupa yang inovatif baik dalam pembelajaran biologi maupun mata pelajaran yang lain.

Kartu permainan *Link and Match* yang digunakan dalam pembelajaran sistem gerak pada tumbuhan memiliki kelebihan tersendiri sebagai media yang membantu mempermudah siswa dalam memahami ruang lingkup materi ini. Kelebihan tersebut di antaranya: (1) Sederhana, karena pembuatannya, mudah, tidak rumit dan tidak melibatkan teknologi khusus; (2) Praktis, karena ringan dan berukuran kecil sehingga mudah dibawa kemana saja dan kapan saja; (3) Murah, karena pembuatannya menggunakan bahan yang mudah didapat dengan harga terjangkau; (4) Mudah, karena penggunaannya cukup mudah dipahami bagi siswa dengan kemampuan rendah hingga kemampuan tinggi; (5) Menarik, karena memiliki warna-warna cerah yang menyegarkan pandangan. Warna-warna yang berbeda pada kartu-kartu tersebut membantu siswa lebih nyaman dalam berkonsentrasi membedakan komponen pada tiap kartu, sebab satu warna tertentu memiliki makna yang berbeda. (6) Menyenangkan, karena selain permainan ini telah cukup dikenal oleh sebagian besar siswa usia SMP, juga mampu membangkitkan suasana hati menjadi gembira; (7) Mengasah kemampuan berkompetisi secara logis dan sehat, karena dalam permainan ini setiap siswa dituntut untuk menjadi yang terbaik.

Dalam Sugiharto (2010:70) dinyatakan bahwa, penentuan strategi pembelajaran meliputi pemilihan media yang tepat. Media merupakan sesuatu yang digunakan agar informasi dapat sampai pada penerima dalam hal ini sampai kepada peserta didik. Hakikatnya proses pembelajaran mencakup pemilihan, penyusunan, dan cara penyampaian informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dan cara siswa berinteraksi dengan informasi tersebut.

Dikemukakan pula oleh Wartono (2004:16) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan, bila semua itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuannya dalam:

- a. Memberikan perangsangan yang sama
- b. Mempersamakan pengalaman
- c. Menimbulkan persepsi yang sama

Media pembelajaran secara nyata akan turut mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik, hal ini didukung oleh pernyataan Sadiman (1996: 16) yang menerangkan bahwa kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:



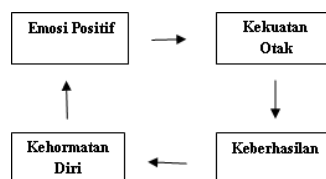
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
 - d. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan sifat dan pengalaman yang ada pada siswa, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - e. Memberikan perangsang yang sama
 - f. Mempersamakan pengalaman
 - g. Menimbulkan persepsi yang sama

Permainan merupakan bentuk kegiatan yang menyenangkan, apalagi bagi siswa seusia SMP. Media kartu permainan yang digunakan dalam pembelajaran sistem gerak pada tumbuhan mengadopsi permainan kartu empat-satu yang sedikit dimodifikasi. Guru tidak terlalu dituntut secara detil dan menghabiskan banyak waktu hanya untuk menjelaskan aturan mainnya. Nyaris sebagian siswa telah paham bagaimana memainkan kartu dengan teknik tersebut. Belajar dengan perasaan yang senang akan membuat kondisi psikis siswa lebih terpacu untuk mau belajar dengan lebih baik lagi.

Hal ini sejalan dengan penerapan metode Quantum Learning dalam pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh DePorter & Hernacki (2005:14) *Quantum learning* ialah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Salah satu teknik yang digunakan bertujuan untuk membantu para siswa menjadi responsif dan bergairah dalam menghadapi tantangan.

Quantum learning berakar dari upaya Georgi Lozanov, pendidik berkebangsaan Bulgaria. Ia melakukan eksperimen yang disebutnya *suggestology* (*suggestopedia*). Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detil apa pun memberikan sugesti positif atau negatif. Untuk mendapatkan sugesti positif, beberapa teknik digunakan, di antaranya murid di dalam kelas dibuat menjadi nyaman dan menghilangkan kesan dipaksa untuk memahami tentang suatu konsep.

Siswa dalam hal ini diajak untuk memahami lebih dalam tentang sistem gerak pada tumbuhan melalui permainan yang menyenangkan. Perasaan senang siswa akan membawa dampak timbulnya emosi positif. Menurut DePorter & Hernacki (2005:40) Emosi positif meningkatkan kekuatan otak, keberhasilan, dan kehormatan diri. Skema keterkaitan ini adalah sebagai berikut



Gambar 3. Skema Keterkaitan Emosi Positif dengan keberhasilan Belajar



Dalam penelitian ini siswa yang mendapat perlakuan penerapan strategi pembelajaran menggunakan media kartu permainan *Link and Match* jelas telah mendapat sugesti positif yang secara berkelanjutan membawa dampak baik bagi suasana pembelajaran yang kondusif. Keadaan ini terbukti membawa perbedaan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang dalam pembelajarannya tidak menggunakan media kartu permainan *Link and Match*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar penerapan strategi pembelajaran menggunakan media kartu permainan *Link and Match* dengan strategi pembelajaran multimodel pada siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Surakarta tahun pelajaran 2009/2010.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Banowo, Sri Untari, A.T Rachmadi. 2007. *IPA Terpadu Kelas VIII*. Surakarta: Buana Raya
- Arif Furchan 1982. Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan. Surabaya: Usaha Nasional.
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito. 1996. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bobbi DePorter & Mike Hernacki .2005. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Bowo Sugiharto dkk. 2010. *Buku Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Herawati Susilo. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Malang: Jurusan Biologi F MIPA Universitas Negeri Malang.
- Istamar Syamsuri. 2007. *Biologi untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Nana Sudjana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sardiman, A M. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Septiawan Santana Kurnia, *Quantum Learning* bagi Pendidikan Jurnalistik: (Studi pembelajaran jurnalistik yang berorientasi pada *life skill*); on line : Editorial Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan www.depdiknas.go.id
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tulus Winarsunu. 2006. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wartono dkk. 2004. *Materi Pelatihan Terintegrasi Sains*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

