

**PENERAPAN METODE Mencari Pasangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi pada Materi Virus pada Siswa Kelas X IPA-1 SMA Negeri 5 Langsa pada Masa *NEW NORMAL***

Erna Zanti<sup>1\*)</sup> M. Danil<sup>2\*)</sup>

<sup>1</sup>SMA Negeri 5 Langsa

<sup>2</sup>Universitas Almuslim Bireuen Aceh

\*)Email : [ernazantiyusuf@gmail.com](mailto:ernazantiyusuf@gmail.com)

\*)Email : [m.danil81@gmail.com](mailto:m.danil81@gmail.com)

Diterima 12 Oktober 2021 /Disetujui 30 November 2021

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar biologi peserta didik kelas X IPA-1 SMA Negeri 5 Langsa Tahun Pelajaran 2020/2021 melalui penggunaan metode permainan mencari pasangan pada materi Virus. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode permainan mencari pasangan yang dilaksanakan pada September sampai dengan November. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 (dua) siklus, dengan 4 kali pertemuan. Alat pengumpulan data dilakukan dengan tes evaluasi dan lembar observasi tentang aktifitas peserta didik pada saat penelitian. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penggunaan metode permainan mencari pasangan pada pembelajaran Biologi terutama pada materi Virus memiliki peran yang sangat penting, hal ini terkait dengan karakteristik materi virus yang selama ini bersifat hafalan menjadi materi yang menyenangkan jika dipelajari sambil bermain; (2) penggunaan metode permainan mencari pasangan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar, peranan guru yang selama ini dominan di dalam kelas dapat dikurangi. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian bahwa aktivitas peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media gambar meningkat dari siklus I (49,31%) dan pada siklus II (81,19%); (3) pada saat pembelajaran Biologi menggunakan metode permainan mencari pasangan peserta didik menjadi lebih semangat dalam pembelajaran dan pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Hal ini ditandai dengan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kondisi awal adalah 58,47 menjadi 60,5 pada siklus I dan 79,11 pada siklus II; (4) peningkatan hasil belajar sejarah juga dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang tuntas pada kondisi awal sebanyak 7 peserta didik (21,875%) menjadi 16 orang (56,25 %) pada siklus I hasil ini belum mencapai indikator ketercapaian yang ditentukan peneliti sehingga dilanjutkan pada siklus II. Pada akhir siklus II menjadi 26 (81,25%).

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Mencari Pasangan, *New Normal*

**PENDAHULUAN**

Tujuan belajar yang utama ialah apa yang dipelajari berguna dikemudian hari. Mager (1962) dalam Davies (1991:102) menyatakan tujuannya adalah adanya perubahan yang diharapkan pada diri Peserta didik, akan menjadi apa peserta didik bila mereka telah menyelesaikan dan berhasil dalam suatu pengalaman belajar. Pernyataan tersebut adalah suatu deskripsi tentang pola tingkah laku (perbuatan) yang diinginkan dapat dilakukan oleh peserta didik.

Setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang sesuai adalah menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang. Untuk pencapaian

kompetensi perlu dikembangkan strategi, pendekatan dan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Peserta didik perlu mendapatkan pengalaman yang bermakna, tahan lama serta bukan merupakan suatu yang verbalisme. Untuk itu pengalaman belajar harus dilakukan dengan metode yang bervariasi, aktif serta menyenangkan. Selanjutnya pengalaman belajar hendaknya juga memuat kecakapan hidup (*lifeskill*) yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kecakapan hidup merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan dan mampu mengatasinya (Depdiknas, 2007 : 7-8).

Lozanov (1978) dalam DePorter (2000: 11) menyatakan bahwa peran guru sangat menentukan kesuksesan peserta didik, pengaruh guru sangatlah jelas, menjadi faktor penting dalam lingkungan belajar dan kehidupan Peserta didik. Peran guru bukan sekedar pemberi ilmu pengetahuan tapi guru adalah rekan belajar, model, pembimbing, fasilitator.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem, dengan demikian pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dapat dimulai dengan menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran. Namun demikian komponen yang selama ini dianggap sangat mempengaruhi proses pembelajaran adalah komponen guru. Bagaimanapun bagus dan idealnya suatu rumusan kompetensi, pada akhirnya keberhasilan sangat tergantung kepada pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hal ini memang wajar, sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan Peserta didik sebagai subjek dan objek belajar. Bagaimanapun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, bagaimanapun lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikan nya maka semuanya akan kurang bermakna.

Hal di atas mengakibatkan rendahnya mutu pembelajaran. Sejalan dengan itu, Hidayanto (1998) dalam Nurdin (2005:8) menyatakan bahwa fenomena rendahnya mutu pembelajaran disebabkan sikap spekulatif dan intuitif guru dalam memilih metode dan strategi pembelajaran, oleh karena itu peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran.

Kondisi saat ini, sekolah dianggap suatu aktifitas yang menyenangkan justru di luar jam pelajaran. Alasan utama Peserta didik tidak mendengarkan atau tidak menyukai guru mereka adalah ada jurang antara dunia guru dan dunia Peserta didik, sehingga Peserta didik tidak dapat memahami manfaat belajar, tanpa merasakan manfaatnya Peserta didik tidak akan berminat. Jika tidak ada keikutsertaan emosional maka tidak akan ada belajar (DePorter, 2000:85).

Pada saat peserta didik merasa membutuhkan (*need*) maka peserta didik itu akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya, oleh karena itu guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman belajar dan materi belajar bagi kehidupan peserta didik, dengan demikian Peserta didik akan belajar bukan hanya untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong oleh keinginannya untuk memenuhi kebutuhan (Sanjaya, 2007 : 135).

Pada akhir bulan Agustus Tahun 2020, Pemerintah Kota Langsa telah mengizinkan melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan melaksanakan protokol kesehatan yang sangat ketat. Peserta didik dalam satu kelas dibagi dalam dua shift untuk kegiatan pembelajaran tatap muka dengan jadwal tatap muka seminggu sekali. Guru harus

menggunakan suatu metode yang membuat tidak bosan belajar pada masa pandemi ini dan tetap semangat belajarnya.

Berdasarkan uraian tersebut maka seorang guru harus membawa peserta didik keluar dari kondisi belajar yang membosankan menjadi menyenangkan pada masa pandemi ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan bermain, bermain merupakan hal yang paling disukai peserta didik. Tiap manusia berkembang dalam hidupnya sebagian besar dipengaruhi oleh kegiatan bermain, tetapi harus diingat bermain tidak sekedar bermain-main. Bermain tidak sekedar untuk memproduksi tawa dan tidak hanya senang-senang. Lebih jauh dari itu, bermain memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka.

Bagi guru, permainan merupakan kendaraan untuk belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*) untuk kepentingan siswa. Lewat permainan, peserta didik bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial, dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak sehingga membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

Melalui permainan, diharapkan hasil belajar peserta didik meningkat, upaya ini dilakukan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan peserta didik di kelas X IPA-1 yang pada kondisi awal kegiatan belajar hanya 7 orang (22,58%) yang memperoleh nilai ketuntasan 73, sesuai dengan Standar ketuntasan minimal pelajaran Biologi di SMAN 5 Langsa. Pentingnya menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai: "Penerapan Metode Mencari Pasangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi pada Materi Virus pada Siswa Kelas X IPA-1 SMA Negeri 5 Langsa pada Masa New Normal".

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Tes tertulis pada akhir siklus I dan II, teknik non tes meliputi observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan pada saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dan II, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data khususnya nilai mata pelajaran biologi.

Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembaran observasi dan tes berupa 10 soal pilihan ganda, yang disesuaikan dengan sub materi yang diajarkan pada tiap siklus.

Validasi data meliputi validasi hasil belajar dan validasi proses pembelajaran.

### **1. Validasi Hasil Belajar**

Validasi hasil belajar Peserta didik dikenakan pada instrumen penelitian yang berupa tes. Validasi

ini meliputi validasi teoritis dan validasi empiris. Validasi teoritis artinya mengadakan analisis instrumen yang terdiri atas *face validity* (tampilan tes), *content validity* (validitas isi). Validitas empiris artinya analisis terhadap butir-butir tes, yang dimulai dari pembuatan kisi-kisi soal, penulisan butir-butir soal, kunci jawaban dan kriteria pemberian skor.

2. Validasi proses pembelajaran

Validasi proses pembelajaran dilakukan dengan teknik triangulasi yang meliputi triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan observasi terhadap subyek penelitian dan kolaborasi dengan teman sejawat yang mengajar bidang studi biologi. Triangulasi metode dilakukan dengan penggunaan metode dokumentasi serta metode observasi. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang diperlukan dalam proses pembelajaran biologi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yang meliputi:

- a. Analisis deskriptif komparatif hasil belajar dengan cara membandingkan hasil belajar sisiwa pada siklus I dengan siklus II.
- b. Analisis deskriptif kualitatif hasil observasi dengan cara membandingkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I dan siklus II.

Indikator keberhasilan penelitian adalah Peserta didik mencapai tuntas belajar kognitif apabila Peserta didik mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau tujuan pembelajaran minimal 75 dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas diperoleh dari jumlah Peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal nilai 73 sekurang-kurangnya 75% dari jumlah Peserta didik yang mengikuti tes.

**HASIL PENELITIAN**

**Siklus I**

Aktivitas peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Aktivitas Peserta didik Pada Siklus I

No.	Kegiatan/Aktivitas Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Total	Persentase (%)
1.	Memperhatikan penjelasan guru	20	32	62,50
2.	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	12	32	37,50
3.	Tidak malu untuk mengikuti setiap kegiatan dikelas	15	32	46,87
4.	Hadir pada saat pembelajaran	32	32	100,00
5.	Menyelesaikan	10	32	31,25

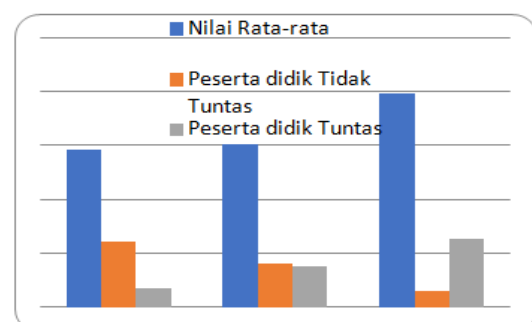
	tugas secara mandiri			
6.	Antusias dalam mengikuti permainan	18	32	56,25
7.	Tidak mengeluh saat diberikan tugas	10	32	31,25
8.	Berani menyampaikan pendapat	12	32	37,50
9.	Mengumpulkan tugas tepat waktu	13	32	40,63
	Jumlah			443,75
	Rata-rata			49,31

**Siklus II**

Aktivitas peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Aktivitas Peserta didik Pada Siklus II

No.	Kegiatan/Aktivitas Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Total	Persentase (%)
1.	Memperhatikan penjelasan guru	28	32	87,50
2.	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	20	32	62,50
3.	Tidak malu untuk mengikuti setiap kegiatan dikelas	28	32	87,50
4.	Hadir pada saat pembelajaran	32	32	100,00
5.	Menyelesaikan tugas secara mandiri	20	32	62,50
6.	Antusias dalam mengikuti permainan	28	32	87,50
7.	Tidak mengeluh saat diberikan tugas	25	32	78,13
8.	Berani menyampaikan pendapat	26	32	83,87
9.	Mengumpulkan tugas tepat waktu	25	32	81,25
	Jumlah			730,75
	Rata-rata			81,19



## **Pembahasan**

Pelaksanaan pembelajaran Biologi secara konvensional didominasi oleh metode ceramah sehingga yang ada difikiran peserta didik biologi merupakan pelajaran yang bersifat hafalan. Biologi menjadi pelajaran yang kurang menarik, peserta didik merasa kurang bergairah dalam mengikuti pelajaran, ini terlihat dari hasil belajar yang diperoleh pada kondisi awal terdapat 25 Peserta didik (78,125%) yang belum tuntas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan mencari pasangan. Melalui penggunaan metode ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta untuk ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, membawa peserta didik dalam kondisi belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain melihat mengenal virus.

Penggunaan metode permainan ini menggunakan gambar virus dan ciri-ciri virus serta nama virus, sehingga peserta didik mengenal macam-macam virus sesuai bentuknya. Pembelajaran yang menyenangkan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar siklus I yang tidak tuntas mengalami penurunan dari 25 peserta didik (78,125%) pada kondisi awal menjadi 16 orang (50%) pada siklus I dan menjadi 6 peserta didik (18,75%) pada siklus II.

Terjadi penurunan pada jumlah peserta didik yang belum tuntas dan terjadi peningkatan pada jumlah peserta didik yang tuntas pada kondisi awal 7 orang (21,875%) dan terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 18 Peserta didik (56,25%) dan pada siklus II menjadi 26 (81,25%).

Dari hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan mencari pasangan pada materi virus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kata lain penggunaan metode permainan mencari pasangan pada materi virus sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat di ambil kesimpulan bahwa Penggunaan metode permainan mencari pasangan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu dari 58,47 pada kondisi awal menjadi 60,5 pada siklus I dan meningkat menjadi 79,11 pada siklus II dan dapat dilihat juga dari ketuntasan klasikal yaitu pada kondisi awal 21,87 % menjadi 50% pada siklus I dan 81,25% pada siklus II.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Davies (1991). *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2008. *Departemen Pendidikan Nasional. Materi Pelatihan Terintegrasi. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama*. Jakarta.
- DePorter & Hernacki (2000). *Quantum Learning*. Bandung : Kaifa.
- DePorter Et.al (2000). *Quantum Teaching*. Bandung : Kaifa.
- Dimiyati & Mudjiono (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cita.
- Dryden & Jeannette (2002), *Refolusi Cara Belajar*. Bandung Kaifa.
- Dwiyogo, D (2009). *Taksonomi Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.
- Sanjaya ( 2007 ). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta : Kencana.