

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, diperoleh data aktivitas belajar siswa, hasil belajar kognitif siswa, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu permainan melalui strategi *Think Pair Share* dan angket respon siswa terhadap pembelajaran. Data tersebut disajikan sebagai berikut:

1. Aktivitas Siswa

Data hasil observasi aktivitas siswa di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.1 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 4.2 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
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

2. Hasil Belajar Kognitif

Data hasil belajar kognitif pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara individu dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Pretes dan Postes pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol

No.	NIS	Kelas eksperimen		NIS	Kelas kontrol	
		Pretes	Postes		Pretes	Postes
1.	5870	56	87	5742	67	70
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
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

3. Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Permainan melalui Strategi *Think Pair Share* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia

Data observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 dan 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.4 Data Rekapitulasi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran menggunakan Media Kartu Permainan melalui Strategi *Think Pair Share* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia pertemuan I

Sintaks Pembelajaran	Aktivitas guru	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pendahuluan			
Kegiatan Awal	1. Guru mengucapkan salam dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran.	√	-
	2. Guru menanyakan kehadiran siswa, mengondisikan kelas dan kesiapan siswa, serta mengecek kelengkapan media pembelajaran.	√	-
	3. Guru memberikan pretes pada siswa.	√	-
Orientasi siswa pada pembelajaran	4. Menjelaskan strategi pembelajaran Kooperatif <i>Think Pair Share</i> berbantu media kartu permainan serta tugas-tugas yang akan diberikan selama pembelajaran	√	-
	5. Melakukan apersepsi dengan memotivasi siswa untuk mendorong rasa ingin tahu	√	-

	dengan mengajukan pertanyaan		
Menyajikan Informasi	6. Membimbing siswa untuk mengamati gambar struktur organ reproduksi pria dan wanita, gambar tahapan gametogenesis.	√	-
	7. Memfasilitasi siswa untuk bertanya dari permasalahan yang muncul.	√	-
	8. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai serta pentingnya mempelajari materi sistem reproduksi.	√	-
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar	9. Membagi siswa dalam kelompok.	√	-
	10. Memberikan set kartu permainan kepada setiap kelompok untuk didiskusikan secara berpasangan. (<i>Pair</i>)	√	-
	11. Menjelaskan bagaimana cara bermain media kartu yang berisikan berbagai masalah yang harus dipecahkan oleh siswa.	√	-
Kegiatan Inti			
Membimbing kelompok belajar dan bekerja	Mengumpulkan Data		
	1. Membimbing siswa untuk bisa melakukan studi literatur terkait pertanyaan maupun masalah yang ada pada kartu permainan dan mengawasi jalannya permainan. (<i>Think</i>)	√	-
	2. Membimbing siswa untuk saling bertukar jawaban pada pasangannya. (<i>Share</i>)	√	-
Evaluasi	Mengomunikasikan		
	3. Menunjuk perwakilan siswa yang akan melakukan presentasi hasil diskusinya di depan kelas. (<i>Share</i>)	√	-
	Mengasosiasikan		
	4. Meminta siswa yang lain untuk memberikan tanggapan atau penjelasan tambahan.	√	-
Kegiatan Penutup			
Menyimpulkan materi, memberikan Penghargaan dan pemberian tugas	1. Melakukan refleksi dan mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran tentang sistem reproduksi.	√	-
	2. Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan peringkat “super team”.	-	√
	3. Memberikan motivasi kepada kelompok yang belum mendapat peringkat super team.	-	√
	4. Memberikan tugas yang harus di kerjakan siswa di rumah.	√	-
	5. Menutup pelajaran.	√	-
	Pengelolaan waktu	√	-
Pengamatan suasana kelas	1. Berpusat pada siswa	√	-
	2. Guru antusias	√	-
	3. Siswa antusias	√	-

Tabel 4.5 Data Rekapitulasi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran menggunakan Media Kartu Permainan melalui Strategi *Think Pair Share* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia pertemuan II

Sintaks Pembelajaran	Aktivitas guru	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pendahuluan			
Kegiatan Awal	1. Guru mengucapkan salam dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran	√	-
	2. Guru menanyakan kehadiran siswa, mengondisikan kelas dan kesiapan siswa, serta mengecek kelengkapan media pembelajaran.	√	-
Orientasi siswa pada pembelajaran	3. Melakukan apersepsi dengan memotivasi siswa untuk mendorong rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan.	√	-
Menyajikan Informasi	4. Membimbing siswa untuk mengamati video siklus menstruasi dan proses fertilisasi pada layar.	√	-
	5. Memfasilitasi siswa untuk bertanya dari permasalahan yang muncul.	√	-
	6. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan pentingnya mempelajari materi sistem reproduksi.	√	-
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar	7. Membagi siswa secara berkelompok sesuai pada pertemuan sebelumnya.	√	-
	8. Memberikan set kartu permainan kepada setiap kelompok untuk didiskusikan secara berpasangan seperti pada pertemuan sebelumnya. (<i>Pair</i>)	√	-
Kegiatan Inti			
Membimbing kelompok belajar dan bekerja	Mengumpulkan Data		
	1. Membimbing siswa untuk bisa melakukan studi literatur terkait pertanyaan maupun masalah yang ada pada kartu permainan dan mengawasi jalannya permainan. (<i>Think</i>)	√	-
	2. Membimbing siswa untuk saling bertukar jawaban pada pasangannya. (<i>Share</i>)	√	-
Evaluasi	Mengomunikasikan		
	3. Menunjuk perwakilan siswa yang akan melakukan presentasi hasil diskusinya di depan kelas. (<i>Share</i>)	√	-
	Mengasosiasikan		
	4. Meminta siswa yang lain untuk memberikan tanggapan atau penjelasan tambahan.	√	-
Kegiatan Penutup			
Menyimpulkan materi, memberikan Penghargaan dan pemberian tugas	1. Melakukan refleksi dan mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran tentang sistem reproduksi.	√	-
	2. Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan peringkat "super team".	√	-
	3. Memberikan motivasi kepada kelompok yang belum mendapat peringkat super team.	√	-
	4. Memberikan tugas yang harus di kerjakan siswa di rumah.	-	√
	5. Memberikan postes pada siswa	√	-
	6. Menutup pelajaran.	√	-

	Pengelolaan waktu	√	-
Pengamatan suasana kelas	1. Berpusat pada siswa	√	-
	2. Guru antusias	√	-
	3. Siswa antusias	√	-

4. Respon Siswa

Data hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media kartu permainan melalui strategi *Think Pair Share* pada materi sistem reproduksi manusia pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.6 dan 4.7 di bawah ini:

Tabel 4.6 Data Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Kartu Permainan Melalui Strategi *Think Pair Share* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia pada Kelas eksperimen

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Penggunaan media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	30	0
2.	Penggunaan media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> dapat memotivasi belajar	28	2
3.	Penggunaan media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> memudahkan dalam memahami materi	30	0
4.	Penggunaan media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> memberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	25	5
5.	Aturan dalam media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> sudah cukup jelas	27	3
6.	Penggunaan media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> dapat melatih kemampuan dalam: a. Berpikir b. Berpendapat c. Berbagi	28	2
7.	Kalian ingin belajar dengan menggunakan media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> lagi	28	2

Tabel 4.7 Data Respon Siswa terhadap Pembelajaran menggunakan Metode Konvensional pada Materi Sistem Reproduksi Manusia pada Kelas kontrol

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Penggunaan metode konvensional (ceramah) membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	2	28
2.	Penggunaan metode konvensional (ceramah) dapat memotivasi belajar	3	27
3.	Penggunaan metode konvensional (ceramah) memudahkan dalam memahami materi	5	25
4.	Penggunaan metode konvensional (ceramah) memberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	0	30
5.	Penggunaan metode konvensional (ceramah)	0	30

	dapat melatih kemampuan dalam: a. Berpikir b. Berpendapat c. Berbagi		
6.	Kalian ingin belajar dengan menggunakan metode konvensional (ceramah) lagi	2	28

B. Analisis Data

1. Analisis Data Deskriptif

a. Aktivitas Belajar

Analisis hasil data aktivitas belajar siswa secara individu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada setiap aspek dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini:

Tabel 4.8 Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa terhadap pembelajaran pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol

No.	NIS	Kelas eksperimen			NIS	Kelas kontrol		
		Skor	%	Ket		Skor	%	Ket
1.	5870	6	75	Baik	5742	5	63	Baik
2.	5885	5	63	Baik	5795	4	50	Cukup
3.	5855	5	63	Baik	5896	5	63	Baik
4.	5887	7	86	Sangat Baik	5751	3	38	Cukup
5.	5806	6	75	Baik	5717	4	50	Cukup
6.	5909	6	75	Baik	5767	6	75	Baik
7.	5875	5	63	Baik	5827	4	50	Cukup
8.	5743	5	63	Baik	5830	4	50	Cukup
9.	5889	7	86	Sangat Baik	5897	5	63	Baik
10.	5865	5	63	Baik	5878	3	38	Cukup
11.	5866	5	63	Baik	5829	3	38	Cukup
12.	5834	5	63	Baik	5839	4	50	Baik
13.	5876	5	63	Baik	5762	5	63	Baik
14.	5778	8	100	Sangat Baik	5873	4	50	Cukup
15.	5736	5	63	Baik	5817	5	63	Baik
16.	5867	6	75	Baik	5898	3	38	Cukup
17.	5851	5	63	Baik	5822	6	75	Baik
18.	5771	6	75	Baik	5788	4	50	Cukup
19.	5890	5	63	Baik	5755	3	38	Cukup
20.	5809	7	86	Sangat Baik	5862	3	38	Cukup
21.	5798	5	63	Baik	5856	4	50	Cukup
22.	5818	5	63	Baik	5766	3	38	Cukup
23.	5786	5	63	Baik	5800	4	50	Baik
24.	5740	5	63	Baik	5801	4	50	Cukup
25.	5836	5	63	Baik	5748	6	75	Baik
26.	5716	6	75	Baik	5899	3	38	Cukup
27.	5821	8	100	Sangat Baik	5835	4	50	Cukup
28.	5758	5	63	Baik	5763	3	38	Cukup
29.	5735	5	63	Baik	5883	3	38	Cukup

30.	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”.

b. Hasil Belajar Kognitif

Analisis hasil belajar kognitif pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara idividu dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini:

Tabel 4.9 Analisis Data Hasil Belajar Kognitif Pretes dan Postes pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol

NIS	Kelas eksperimen				NIS	Kelas kontrol			
	Pre	Ket	Pos	Ket		Pre	Ket	Pos	Ket
5870	56	TT	87	T	5742	67	TT	70	TT
5885	72	TT	92	T	5795	80	T	89	T
5855	67	TT	87	T	5896	45	TT	81	T
5887	58	TT	82	T	5751	56	TT	74	TT
5806	70	TT	89	T	5717	72	TT	79	T
5909	68	TT	86	T	5767	80	T	83	T
5875	80	T	90	T	5827	69	TT	83	T
5743	70	TT	86	T	5830	71	TT	79	T
5889	69	TT	80	T	5897	70	TT	77	T
5865	58	TT	85	T	5878	56	TT	79	T
5866	65	TT	90	T	5829	80	TT	81	T
5834	70	TT	83	T	5839	68	TT	76	T
5876	75	TT	80	T	5762	59	TT	72	TT
5778	67	TT	87	T	5873	69	TT	78	T
5736	72	TT	82	T	5817	70	TT	77	T
5867	74	TT	80	T	5898	70	TT	79	T
5851	80	T	85	T	5822	72	TT	76	T
5771	68	TT	89	T	5788	64	TT	74	TT
5890	62	TT	85	T	5755	62	TT	78	T
5809	60	TT	90	T	5862	60	TT	76	T
5798	61	TT	85	T	5856	61	TT	87	T
5818	77	TT	90	T	5766	40	TT	72	TT
5786	68	TT	83	T	5800	56	TT	82	T
5740	67	TT	80	T	5801	67	TT	87	T
5836	56	TT	87	T	5748	70	TT	76	T
5716	50	TT	93	T	5899	61	TT	81	T
5821	67	TT	80	T	5835	59	TT	76	T
5758	60	TT	82	T	5763	72	TT	77	T
5735	70	TT	80	T	5883	55	TT	69	TT
5759	75	TT	85	T	5799	67	TT	80	T
$\sum X$	2017		2560			1948		2348	
\bar{X}	67		85			65		78	
Tuntas	2		30			2		24	

Tidak Tuntas	28		0			28		6	
Klasikal	7%		100%			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).

c. Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Permainan melalui Strategi *Think Pair Share* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia pertemuan ke-I dan ke-II

Analisis data observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada tabel 4.10 dan 4.11 di bawah ini:

Tabel 4.10 Analisis Data Rekapitulasi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran menggunakan Media Kartu Permainan melalui Strategi *Think Pair Share* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia pertemuan I

Sintaks Pembelajaran	Aktivitas guru	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pendahuluan			
Kegiatan Awal	1. Guru mengucapkan salam dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran.	√	-
	2. Guru menanyakan kehadiran siswa, mengondisikan kelas dan kesiapan siswa, serta mengecek kelengkapan media pembelajaran.	√	-
	3. Guru memberikan pretes pada siswa.	√	-
Orientasi siswa pada pembelajaran	4. Menjelaskan strategi pembelajaran Kooperatif <i>Think Pair Share</i> berbantu media kartu permainan serta tugas-tugas yang akan diberikan selama pembelajaran	√	-
	5. Melakukan apersepsi dengan memotivasi siswa untuk mendorong rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan	√	-
Menyajikan Informasi	6. Membimbing siswa untuk mengamati gambar struktur organ reproduksi pria dan wanita, gambar tahapan gametogenesis.	√	-
	7. Memfasilitasi siswa untuk bertanya dari permasalahan yang muncul.	√	-

	8. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai serta pentingnya mempelajari materi sistem reproduksi.	√	-
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar	9. Membagi siswa dalam kelompok.	√	-
	10. Memberikan set kartu permainan kepada setiap kelompok untuk didiskusikan secara berpasangan. (<i>Pair</i>)	√	-
	11. Menjelaskan bagaimana cara bermain media kartu yang berisikan berbagai masalah yang harus dipecahkan oleh siswa.	√	-
Jumlah		11	0
Presentase		100%	-
Kriteria		Sangat Baik	
Kegiatan Inti			
Membimbing kelompok belajar dan bekerja	Mengumpulkan Data		
	1. Membimbing siswa untuk bisa melakukan studi literatur terkait pertanyaan maupun masalah yang ada pada kartu permainan dan mengawasi jalannya permainan. (<i>Think</i>)	√	-
	2. Membimbing siswa untuk saling bertukar jawaban pada pasangannya. (<i>Share</i>)	√	-
Evaluasi	Mengomunikasikan		
	3. Menunjuk perwakilan siswa yang akan melakukan presentasi hasil diskusinya di depan kelas. (<i>Share</i>)	√	-
	Mengasosiasikan		
	4. Meminta siswa yang lain untuk memberikan tanggapan atau penjelasan tambahan.	√	-
Jumlah		4	0
Presentase		100%	
Kriteria		Sangat Baik	
Kegiatan Penutup			
Menyimpulkan materi, memberikan Penghargaan dan pemberian tugas	1. Melakukan refleksi dan mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran tentang sistem reproduksi.	√	-
	2. Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan peringkat "super team".	-	√
	3. Memberikan motivasi kepada kelompok yang belum mendapat peringkat super team.	-	√
	4. Memberikan tugas yang harus di kerjakan siswa di rumah.	√	-
	5. Menutup pelajaran.	√	-
Jumlah		3	2
Presentase		60%	
Kriteria		Baik	
	Pengelolaan waktu	√	-
Pengamatan suasana kelas	1. Berpusat pada siswa	√	-
	2. Guru antusias	√	-
	3. Siswa antusias	√	-
Jumlah		4	
Presentase		100%	
Kriteria		Sangat Baik	
Jumlah keseluruhan		22	2

Persentase	92%	8%
Kriteria	Sangat Baik	

Tabel 4.11 Analisis Data Rekapitulasi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran menggunakan Media Kartu Permainan melalui Strategi *Think Pair Share* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia pertemuan II

Sintaks Pembelajaran	Aktivitas guru	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pendahuluan			
Kegiatan Awal	1. Guru mengucapkan salam dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran.	√	-
	2. Guru menanyakan kehadiran siswa, mengondisikan kelas dan kesiapan siswa, serta mengecek kelengkapan media pembelajaran.	√	-
Orientasi siswa pada pembelajaran	3. Melakukan apersepsi dengan memotivasi siswa untuk mendorong rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan.	√	-
Menyajikan Informasi	4. Membimbing siswa untuk mengamati video siklus menstruasi dan proses fertilsasi pada layar.	√	-
	5. Memfasilitasi siswa untuk bertanya dari permasalahan yang muncul.	√	-
	6. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan pentingnya mempelajari materi sistem reproduksi.	√	-
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar	7. Membagi siswa secara berkelompok sesuai pada pertemuan sebelumnya.	√	-
	8. Memberikan set kartu permainan kepada setiap kelompok untuk didiskusikan secara berpasangan seperti pada pertemuan sebelumnya. (<i>Pair</i>)	√	-
Jumlah		8	0
Presentase		100%	
Kriteria		Sangat Baik	
Kegiatan Inti			
Membimbing kelompok belajar dan bekerja	Mengumpulkan Data		
	1. Membimbing siswa untuk bisa melakukan studi literatur terkait pertanyaan maupun masalah yang ada pada kartu permainan dan mengawasi jalannya permainan. (<i>Think</i>) 2. Membimbing siswa untuk saling bertukar jawaban pada pasangannya. (<i>Share</i>)	√ √	- -
Evaluasi	Mengomunikasikan		
	3. Menunjuk perwakilan siswa yang akan melakukan presentasi hasil diskusinya di depan kelas. (<i>Share</i>) Mengasosiasikan 4. Meminta siswa yang lain untuk memberikan tanggapan atau penjelasan tambahan.	√ √	- -
Jumlah		4	0
Presentase		100%	

		Kriteria	Sangat Baik	
Kegiatan Penutup				
Menyimpulkan materi, memberikan Penghargaan dan pemberian tugas	1. Melakukan refleksi dan mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran tentang sistem reproduksi.		√	-
	2. Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan peringkat "super team".		√	-
	3. Memberikan motivasi kepada kelompok yang belum mendapat peringkat super team.		√	-
	4. Memberikan tugas yang harus di kerjakan siswa di rumah.		-	√
	5. Memberikan postes kepada siswa.		√	-
	6. Menutup pelajaran.		√	-
Jumlah			5	1
Presentase			83%	
		Kriteria	Sangat Baik	
	Pengelolaan waktu		√	-
Pengamatan suasana kelas	1. Berpusat pada siswa		√	-
	2. Guru antusias		√	-
	3. Siswa antusias		√	-
Jumlah			4	0
Presentase			100%	
		Kriteria	Sangat Baik	
Jumlah keseluruhan			21	1
Presentase			95%	
		Kriteria	Sangat Baik	

Dari hasil analisis rekapitulasi keterlaksanaan pembelajaran pertemuan pertama, diketahui bahwa keterlaksanaannya sudah berada pada kriteria sangat baik dengan presentase 92%. Pada pertemuan kedua mengalami peningkatana menjadi 95% yang berarti masuk dalam kriteria sangat baik.

d. Respon Siswa

Analisis data hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media kartu melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.12 dan 4.13 di bawah ini:

Tabel 4.12 Analisis Data Hasil Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Kartu melalui Strategi *Think Pair Share* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia pada Kelas eksperimen

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Penggunaan media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	100%	0%
2.	Penggunaan media kartu permainan melalui strategi	93%	7%

	<i>Think Pair Share</i> dapat memotivasi belajar		
3.	Penggunaan media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> memudahkan dalam memahami materi	100%	0%
4.	Penggunaan media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> memberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	83%	17%
5.	Aturan dalam media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> sudah cukup jelas	90%	10%
6.	Penggunaan media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> dapat melatih kemampuan dalam: a. Berpikir b. Berpendapat c. Berbagi	93%	7%
7.	Kalian ingin belajar dengan menggunakan media kartu permainan melalui strategi <i>Think Pair Share</i> lagi	93%	7%
Rata-rata		93%	7%
Kriteria		Sangat Baik	Kurang Baik

Tabel 4.13 Analisis Data Hasil Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Metode Konvensional pada Materi Sistem Reproduksi Manusia pada Kelas Kontrol

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Penggunaan metode konvensional (ceramah) membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	7%	93%
2.	Penggunaan metode konvensional (ceramah) dapat memotivasi belajar	10%	90%
3.	Penggunaan metode konvensional (ceramah) memudahkan dalam memahami materi	17%	83%
4.	Penggunaan metode konvensional (ceramah) memberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	0%	100%
5.	Penggunaan metode konvensional (ceramah) dapat melatih kemampuan dalam: a. Berpikir b. Berpendapat c. Berbagi	0%	100%
6.	Kalian ingin belajar dengan menggunakan metode konvensional (ceramah) lagi	7%	93%
Rata-rata		7%	93%
Kriteria		Kurang Baik	Sangat Baik

5. 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:

- a. Jika nilai sig < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika nilai sig > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

- c. H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar biologi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d. H_a : Ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar biologi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

a. Hasil Belajar Kognitif

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 ($\alpha = 0,05$). Hasil analisis hasil belajar kognitif siswa dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.14 Hasil Uji-T Hasil Belajar Kognitif

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.345	.559	6.289	58	.000	7.067	1.124	4.817	9.316
	Equal variances not assumed			6.289	55.970	.000	7.067	1.124	4.816	9.318

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.

C. Pembahasan

a. Secara Statistik Hasil Belajar Kognitif

Pada pengolahan 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.

b. Secara Deskriptif

1. Hasil Belajar Kognitif

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 pasangan 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 dikonsept 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.

2. Aktivitas Belajar

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.

3. Keterlaksanaan Pembelajaran menggunakan Media Kartu Permainan melalui Strategi *Think Pair Share*

Berdasarkan tabel 4.10 pada pertemuan pertama hasil pengukuran keterlaksanaan penggunaan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada setiap aspek sudah menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pada setiap kegiatan yang dimulai dari aspek kegiatan pendahuluan, diperoleh rata-rata sebesar 100% (Sangat Baik), pada aspek kegiatan inti juga diperoleh rata-rata sebesar 100% (Sangat Baik), aspek kegiatan penutup dengan rata-rata 60% (Baik), aspek pengelolaan waktu dan suasana kelas diperoleh rata-rata sebesar 100% (Sangat baik). Rata-rata keseluruhan sebesar 92% yang berarti Sangat Baik. Pada pertemuan pertama belum mencapai keterlaksanaan sebesar 100% karena ada beberapa indikator pada aspek yang belum dapat terlaksana pada proses pembelajaran. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah karena sudah tidak adanya waktu yang tersedia.

Pada pertemuan kedua nilai rata-rata terlihat meningkat apabila dibandingkan dengan pertemuan pertama. Hasil tersebut karena telah melalui proses evaluasi dari keterlaksanaan pada pertemuan pertama. Hasil pengukuran keterlaksanaan pertemuan kedua pembelajaran menggunakan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada setiap aspek menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini terlihat dapat dilihat dari nilai rata-rata aspek pendahuluan dengan rata-rata 100% (Sangat Baik), pada aspek kegiatan ini juga 100% (Sangat Baik), pada aspek kegiatan penutup sebesar 80% (Sangat Baik), nilai rata-rata pengelolaan waktu dan suasana kelas juga 100% (Sangat baik), dan secara keseluruhan diperoleh peningkatan rata-rata menjadi 95% yang berarti Sangat Baik.

4. Respon Siswa

Respon siswa terhadap penggunaan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada kelas eksperimen dan dengan metode konvensional pada kelas kontrol semuanya menunjukkan respon yang positif. Apabila dibandingkan antara respon setiap aspek dari kelas eksperimen dan kontrol, kelas eksperimen memberikan respon yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil rata-rata respon positif dari siswa yaitu 93% dengan penggunaan media kartu permainan melalui strategi *Think Pair Share* membuat belajar menjadi lebih menyenangkan, dapat memotivasi belajar, memudahkan dalam memahami materi, memberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dapat melatih kemampuan berpikir, berpendapat, dan berbagi serta para siswa ingin belajar dengan menggunakan media kartu permainan melalui strategi *Think Pair Share* lagi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu permainan melalui strategi *Think Pair Share* bisa lebih membuat siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan menjadikan setiap siswa lebih aktif sehingga menghidupkan suasana pembelajaran di dalam kelas. Siswa juga bisa lebih memahami materi yang diajarkan bila dibanding dengan metode konvensional. Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa (Kasih, 2012).