



Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu bergambar terhadap motivasi dan hasil belajar materi Invertebrata siswa SMA N 1 Kayen

Nurjayanti, Ary Susatyo Nugroho, Maria Ulfah

Program Studi Pendidikan Biologi Universitas PGRI Semarang

ABSTRAK - Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman guru mengenai pemanfaatan model dan media pembelajaran, sehingga mengakibatkan motivasi dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu perlu adanya solusi untuk meningkatkannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu bergambar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi invertebrata. Penelitian dilaksanakan di SMA N 1 Kayen, Kabupaten Pati mulai dari tanggal 20 April sampai dengan 8 Mei 2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-7 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 40 orang dan kelas X-9 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 40 orang. Penelitian ini dilakukan menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Data awal diambil dari nilai *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan data akhir diambil dari nilai *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Analisis data terdiri dari (uji normalitas, homogenitas, dan uji t dua pihak). Berdasarkan hasil analisis akhir uji t motivasi belajar siswa menggunakan lembar angket diperoleh t_{hitung} 4,1348 untuk dk 78 dengan taraf signifikan 5% didapat t_{tabel} 1,98. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Sedangkan hasil analisis akhir uji t motivasi belajar siswa menggunakan lembar observasi diperoleh t_{hitung} 4,4099 untuk dk 78 dengan taraf signifikan 5% didapat t_{tabel} 1,98. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Sementara itu hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh t_{hitung} 3,5614 dengan taraf signifikan 5% dk 78 didapat t_{tabel} 1,98, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Kayen pada materi invertebrata.

Kata kunci : kartu bergambar, *problem based learning*, motivasi belajar, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswa melalui proses pembelajaran.

Biologi merupakan salah satu mata pelajaran penting untuk menambah pengetahuan alam yang banyak diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya pada mata pelajaran biologi khususnya materi sistem invertebrata adalah bagian dari materi biologi yang mempunyai ruang lingkup luas dan pemahaman yang sangat sulit. Di SMA N 1 Kayen Kabupaten Pati materi invertebrata merupakan salah satu materi dalam pembelajaran biologi yang sangat sulit dicapai siswa. Pemahaman konsep dalam materi invertebrata ini sangat banyak dan dilengkapi dengan penggunaan nama ilmiah. Hal ini menyebabkan konsep tersebut sulit untuk dipahami. Hasil belajar siswa terkait materi invertebrata belum memuaskan. Akibatnya hasil belajar siswa tidak optimal. Hasil belajar siswa rata-rata yang diperoleh masih berkisar dibawah nilai batas tuntas KKM mata pelajaran biologi, yaitu 76.

Permasalahan tersebut muncul karena guru belum mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan

menyenangkan. Akibatnya, banyak siswa yang tidak termotivasi dalam mengikuti mata pelajaran biologi. Banyak siswa yang asyik berbicara sendiri dengan teman sebangku, tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Motivasi siswa untuk mempelajari mata pelajaran biologi juga tergolong masih rendah. Salah satu upaya untuk memperbaiki motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran biologi yang ada di SMA N 1 Kayen adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media kartu bergambar. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai ketrampilan mengarahkan diri.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu bergambar terhadap motivasi dan hasil belajar materi invertebrata siswa SMA N 1 Kayen". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu bergambar terhadap motivasi dan hasil belajar materi invertebrata pada siswa SMA N 1 Kayen tahun ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design* untuk menguji hipotesis dengan

rancangan penelitian dimana kedua sampel diberi perlakuan yang berbeda. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2014 – Mei 2015 tahun ajaran 2014/2015. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA N 1 Kayen yaitu kelas X-1 sampai X-11 tahun ajaran 2014/2015, dengan sampel yang digunakan adalah kelas X-7 dan X-9 yang diambil melalui *Cluster Random Sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar angket, lembar tes tertulis, lembar observasi siswa dan dokumentasi.

Analisis data hasil penelitian menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Rumus uji t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan}$$

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

- \bar{x}_1 : Nilai rata-rata sampel 1
- \bar{x}_2 : Nilai rata-rata sampel 2
- n_1 : Banyak anggota sampel 1
- n_2 : Banyak anggota sampel 2
- S_1^2 : Varians kelompok 1
- S_2^2 : Varians kelompok 2
- S : Simpangan baku atau deviasi standart
- t : Uji hipotesis

(Sudjana, 2005: 239)

Penilaian motivasi belajar siswa dengan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Hasil perhitungan normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 1 dan 2 berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	<i>Pretest</i>		
		L_0	L_{tabel}	Ket.
1	eksperimen	0.1141	0.14	Normal
	n	3		
2	kontrol	0.0961	0.14	Normal
	n	4		

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	<i>Posttest</i>		
		L_0	L_{tabel}	Ket.
1	eksperimen	0.1225	0.14	Normal
	n	9		
2	kontrol	0.1337	0.14	Normal
	n	0		

Perhitungan uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan berdistribusi normal, karena hasil perhitungan menunjukkan bahwa $L_0 < L_{\text{tabel}}$. Kelas eksperimen diperoleh L_0 0,12259 dengan L_{tabel} 0,140. Sedangkan kelas kontrol diperoleh L_0 0,13370 dengan L_{tabel} 0,140.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

N	Nilai	X_{hitung}	X_{tabel}
1	Pretest eksperimen-kontrol	1.357	3.841
2	Posttest eksperimen-kontrol	2.722	3.841

Perhitungan uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh X_{hitung} 1,357 dengan α 5% dan dk 39 = 3,841. Karena $X_{hitung} < X_{tabel}$ maka dapat dikatakan homogen. Uji homogenitas pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh X_{hitung} 2.722 dengan α 5% dan dk 39 = 3,841. Maka dapat dikatakan bahwa kedua data homogen.

Uji Hipotesis

Motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Lembar angket

Motivasi belajar dari siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dari lembar angket dihitung dengan menggunakan uji t sebagai berikut:

Tabel 4. Uji t Hasil Lembar Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai	Uji t		Keterangan
		t_{hitung}	t_{tabel}	
1	Motivasi	4.134	1,9	H_0 ditolak
		8	8	

Hasil analisis uji t dari hasil rata-rata motivasi, dimana dk = 78 dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{tabel} 1,98. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 3,2990 > 2,021, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga ada perbedaan yang

signifikan antara motivasi belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Lembar Observasi

Motivasi belajar dari siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dari lembar angket dihitung dengan menggunakan uji t sebagai berikut:

Tabel 5. Uji t Hasil Lembar Observasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai	Uji t		Keterangan
		t_{hitung}	t_{tabel}	
1	Motivasi	4.409	1,9	H_0 ditolak
		9	8	

Hasil analisis uji t dari hasil rata-rata motivasi, dimana dk = 78 dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{tabel} 1,98. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 4,4099 > 2,021, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Uji t *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 6 Uji t Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai	Uji t		keterangan
		t_{hitung}	t_{tabel}	
1	<i>Pretest</i>	-1,0271	1,98	H_0 diterima

Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang artinya H_0 diterima.

Uji t *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 7 Uji t Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai	Uji t		Keterangan
		t_{hitung}	t_{tabel}	
1	<i>Posttest</i>	3,5614	1,98	H_0 ditolak
	<i>t</i>		8	

Uji hipotesis *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $t_{hitung} = 3,5614$ untuk $dk = 40+40-2 = 78$, dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} 1,98$. Berdasarkan hasil penelitian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

PEMBAHASAN

Motivasi Belajar

Hasil motivasi belajar siswa pada penelitian ini dilihat dari lembar angket dan lembar observasi. Hasil analisis motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan lembar angket terdapat perbedaan yang signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil perhitungan hipotesis uji t motivasi dengan α 5% yang didapatkan $t_{hitung} = 4,1348$ untuk $dk = 40+40-2 = 78$ dan $t_{tabel} 1,98$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,1348 > 1,98$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan lembar observasi terdapat perbedaan yang signifikan pula. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil perhitungan hipotesis uji t motivasi dengan α 5% yang didapatkan $t_{hitung} = 4,4099$ untuk $dk =$

$40+40-2 = 78$ dan $t_{tabel} 1,98$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,4099 > 1,98$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ada perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, yaitu kondisi siswa, kondisi lingkungan, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa. Pada kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa media kartu bergambar dengan model pembelajaran *problem based learning*, dimana pada saat pembelajaran berlangsung siswa dilatih untuk memecahkan masalah, berkomunikasi dan berpikir, sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan melatih siswa untuk aktif.

Kondisi lingkungan dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran dalam kelas. Model pembelajaran *problem based learning* lebih menekankan pertukaran pendapat dan berbagi pengalaman dalam pemecahan masalah. Selain itu, upaya guru dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi motivasi siswa. Dalam proses pembelajaran menggunakan model *problem based learning* guru hanya berperan sebagai fasilitator, sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih tertarik untuk meng-*explore* pengetahuan dan berkeinginan untuk mengetahui suatu hal baru guna memecahkan masalah yang berhubungan dengan dunia nyata. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* akan lebih inovatif dengan bantuan media kartu bergambar yang digunakan oleh guru untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan gambar berfungsi

untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, atau mengilustrasikan suatu objek.

Pada penelitian Trisnawati (2013) tentang “ Pengaruh Penggunaan Kartu Bergambar Melalui Model Pembelajaran STAD Terhadap Aktivitas Dan Penguasaan Materi Siswa” juga menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran siswa sangat senang dan antusias mengerjakan LKS dengan menggunakan kartu bergambar, siswa termotivasi untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan pada LKS. Hal ini sesuai dengan pendapat (Hamalik, 2009:161) bahwa motivasi mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.

Penelitian Wasilah (2012) tentang “Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA Melalui Penggunaan Kartu” mengemukakan bahwa pembelajaran bermakna yang menyenangkan dapat diciptakan oleh guru dengan menggunakan media yang ada di sekitarnya. Penggunaan media dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Media kartu alir (*flow card*) adalah salah satu bentuk perantara untuk menyebarkan ide sehingga ide itu dapat sampai pada perantara.

Berdasarkan penelitian Bekti (2013) tentang “ Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK” juga menyebutkan bahwa konsep pemecahan masalah pada model pembelajaran *problem based learning* dilakukan dengan cara diskusi kelompok. Model pembelajaran *problem based learning* lebih menekankan pada pertukaran pendapat dan berbagi pengalaman dalam pemecahan masalah. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih tertarik untuk meng-*explore*

pengetahuan dan berkeinginan untuk mengetahui suatu hal baru guna memecahkan masalah yang berhubungan dengan dunia nyata.

Dalam penelitian Erlinda (2014) tentang “ Penerapan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan Konstruksi Pola Dasar Mata Pelajaran Membuat Pola Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 10 Medan” menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan media gambar lebih mengutamakan pembelajaran yang interaktif dan dinamis, yang berlangsung secara timbal balik antara guru dengan siswa. Dengan demikian siswa akan termotivasi dan berminat dalam belajar sehingga pengetahuan yang diperoleh pun dapat bertahan lama.

Penggunaan media kartu bergambar dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa termotivasi dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada penelitian ini diambil dari nilai evaluasi *pretest* dan *posttest*. Pada data hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan adalah sepadan. Hal ini dapat dilihat dari penilaian hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana pada kelas eksperimen diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 0% dengan nilai rata-rata 19,2. Sementara itu pada kelas kontrol ketuntasan klasikal yaitu 0% dengan nilai rata-rata 21,2. Hasil perhitungan uji kesepadanan kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh t_{hitung} sebesar -1,0271 untuk $dk = 78$ dengan taraf

signifikan 5% diperoleh $t_{\text{tabel}} 1,98$. Berdasarkan hasil tersebut $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sepadan.

Fakta yang ditemukan peneliti dalam proses pembelajaran dapat dipahami karena adanya faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari proses pembelajaran yang digunakan guru. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa tersebut dapat diamati dari motivasi siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi adalah proses pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu bergambar yang digunakan dapat membantu siswa menguatkan konsep dari permasalahan yang disajikan dalam media kartu bergambar. Penggunaan media kartu bergambar pada proses pembelajaran, membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang ada pada materi invertebrata dengan mengingat gambar yang sesuai dengan konsepnya tanpa harus menghafal terlalu banyak.

Media visual ini memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran juga lebih bervariasi karena pemberian konsep tidak sepenuhnya dari guru, siswa dapat membentuk pengetahuannya sendiri melalui media kartu bergambar yang berisi materi singkat. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* juga membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar karena siswa dituntut aktif mengumpulkan data dan menyelesaikan masalah, sehingga siswa mampu membentuk

pengetahuannya sendiri. Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut diketahui karena motivasi belajar siswa yang meningkat.

Berdasarkan penelitian Winda (2013) tentang “ Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jamur di SMA” juga menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa. Hal ini karena pembelajaran menggunakan media kartu bergambar yang menampilkan gambar-gambar yang menarik dan materi singkat dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar sehingga lebih memahami materi yang diajarkan. Kegiatan pembelajaran juga lebih bervariasi karena pemberian konsep tidak sepenuhnya dari guru, siswa dapat membentuk pengetahuannya sendiri melalui media kartu bergambar yang berisi materi singkat.

Pada penelitian Hakim (2012) tentang “ Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* Disertai Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Pelajaran 2011/2012” menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar dengan cara mengamati, mengidentifikasi, membuat hipotesis, merencanakan penelitian atau percobaan, mengumpulkan data, mengorganisasi dan memaknakan data, membuat kesimpulan, dan mengkomunikasikan hasil penelitian atau percobaannya. Serangkaian kegiatan siswa tersebut menjadikan pemahaman siswa terhadap bahan pembelajaran yang disajikan lebih jelas dan bermakna.

Pada penelitian Anggarawati (2014) tentang “ Pengaruh *Make A Match* Berbantuan

Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD” juga menjelaskan bahwa perpaduan materi IPS dengan bantuan media kartu gambar di dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* menghasilkan dasar-dasar pengetahuan yang mendalam dimana siswa kaya dengan pemahaman masalah dan cara untuk menyelesaikannya, meningkatkan motivasi, kerjasama, rasa tanggung jawab, komunikasi dan gairah dalam melakukan tugas sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang lebih baik dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Penelitian Ida (2012) tentang “Implementasi *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau Dari *Intelligence Quotient (IQ)*” juga menjelaskan bahwa Model *Problem Based Learning* menampilkan konteks nyata sebagai awal dari proses pembelajaran. Dengan adanya konteks nyata ini kelihatan bahwa belajar biologi ada manfaatnya dalam kehidupan siswa. Karena biologi dipandang ada manfaatnya, maka siswa cenderung berminat mempelajari biologi dan didorong oleh motivasi sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Pembelajaran yang mementingkan motivasi intrinsik akan menimbulkan dorongan dari dalam diri siswa untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan dan cara mencapainya dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Siswa diberi kebebasan menyampaikan ide-idenya sendiri dalam belajar maupun dalam menyelesaikan masalah. Disamping itu pembelajaran lebih menekankan pada dunia nyata. Dengan penekanan pada dunia nyata, siswa belajar tampak jelas manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian serupa oleh Elviarni (2012) tentang “ Pengaruh Penggunaan *Problem Based Learning* Secara Kooperatif Terhadap

Hasil Belajar Fisika SMA Di SMK-TR Raksana Medan” juga menjelaskan bahwa *problem based learning* secara kooperatif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar fisika siswa hal ini dikarenakan *problem based learning* secara kooperatif merupakan pengajaran yang realita dan sesuai dengan aktifitas siswa sehari-hari.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu bergambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan motivasi dan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media kartu bergambar dengan model pembelajaran *problem based learning* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional atau tanpa menggunakan media kartu bergambar dengan model pembelajaran *problem based learning*.

DAFTAR PUSTAKA

Anggarawati, Ary.dkk.2014. “ Pengaruh *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD”. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Vol 2, No 1. (Diakses 04 Juni 2014).

- Bekti, Wulandari. 2013. "Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC Di SMK". Universitas Negeri Yogyakarta Vol 3, No 2. (Diakses 04 Juni 2014).
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sekjen Depdiknas.
- Elviarni.2012. " Pengaruh Penggunaan *Problem Based Learning* Secara Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Fisika SMA Di SMK-TR Raksana Medan". (Diakses 04 Juni 2014).
- Erlinda.2014. " Penerapan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan Konstruksi Pola Dasar Mata Pelajaran Membuat Pola Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 10 Medan". Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh. Vol 3,No 1. (Diakses 04 Juni 2014).
- Hakim, Luqman.2012. " Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* Disertai Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Pelajaran 2011/2012". Universitas Sebelas Maret. (Diakses 04 Juni 2014).
- Ida.2012. "Implementasi *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau Dari *Intelligence Quotient (IQ)*". Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. (Diakses 04 Juni 2014).
- Sudjana, Nana.2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar*.Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Trisnawati, dkk.2013. " Pengaruh Penggunaan Kartu Bergambar Melalui Model Pembelajaran STAD Terhadap Aktivitas Dan Penguasaan Materi Siswa". (Diakses 04 Juni 2014).
- Wasilah, E.B.2012. "Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA Melalui Penggunaan Kartu". UNNES Semarang. (Diakses 04 Juni 2014).
- Winda dkk. 2013. "Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur Di SMA". FKIP Untan. (Diakses 04 Juni 2014).

TANYA JAWAB

1. Rita

Pertanyaan:

Yang ingin saya tanyakan ini tentang pelaksanaan penelitiannya, Dari presentasi anda, waktunya dari november 2014-mei 2015, kenapa harus membutuhkan waktu selama itu?

Jawaban :

- Sebenarnya dari bulan november-mei itu, untuk penulisan proposal sampai selesai penelitiannya. Untuk penelitiannya sendiri dari bulan April-Mei.

2. Indriyati

Pertanyaan:

- a. Berapa banyak kartu bergambar yang anda gunkan? Apakah dari semua kelas ada gambarnya?
- b. Kenapa anak-anak tidak anda suruh membawa sendiri preparatnya? Bagaimana mereka tauh ciri-cirinya?

Jawaban :

- Tidak semua kelas ada gambarnya, hanya perwakilan dari setiap film (2). Sebelum pembahsan dikelas, siswa

diberikan tugas untuk belajar terlebih dahulu dirumah dari sumber-sumber. Pada kartu bergambar ini, terdapat gambar dan ciri-ciri nya.