

Penggunaan Lembar Materi Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Plantae Di Kelas X M1A1 SMAN 2 Bangkinang Kota Tahun Pelajaran 2018/2019

Tuti Masni

SMA Negeri 2 Bangkinang Kota, Kampar, Riau, Indonesia
e-mail: tutimasni@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengalaman penulis dan observasi selama mengajar, bahwa materi Plantae, terutama Lumut dan Paku cukup sulit untuk dipahami siswa. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Bangkinang Kota, pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 pada bulan Januari dan Februari pada materi Plantae (KD.3.8). Adapun Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 1 yang berjumlah 32 orang. Siswa laki-laki berjumlah 12 orang dan siswa perempuan berjumlah 20 orang. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus (Siklus I dan II) dan pada masing-masing Siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu Perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Pada Siklus I jumlah siswa yang tuntas 28 orang (87,5%) dan jumlah siswa tidak tuntas 4 orang (12,5%) dan daya serap 81,4% dengan kategori Baik sedangkan pada Siklus II meningkat yaitu : jumlah siswa yang tuntas 31 orang (96,8 %) dan tidak tuntas 1 orang (3,12%) dan daya serap 90,28% dengan kategori Amat Baik.

Kata kunci: Hasil belajar, Lembar Materi Bergambar.

Abstract

This research is motivated by the experience of writers and observations during teaching, that the material of Plantae, especially Lumut and Nails is quite difficult for students to understand. This is evidenced by the low value of student learning outcomes. This study aims to improve student learning activities and outcomes and can be used as an alternative for teachers to improve the learning process in improving student learning outcomes. This research is Classroom Action Research. The research was carried out at SMAN 2 Bangkinang Kota, in the odd semester of the 2018/2019 academic year in January and February in the Plantae material (KD.3.8). The subjects of this study were 32 X MIA 1 students. There are 12 male students and 20 female students. This research was conducted in 2 cycles (Cycle I and II) and in each Cycle consisted of 4 stages, namely Planning, action, observation and reflection. The results of the study proved an increase in student learning activities and student learning outcomes. In Cycle I the number of students who completed 28 people (87.5%) and the number of students who did not complete 4 people (12.5%) and absorption of 81.4% with the Good category while in Cycle II increased: the number of students who completed 31 people (96.8%) and incomplete 1 person (3.12%) and absorptive capacity 90.28% with Very Good category.

Keywords: Learning outcomes, Picture Material Sheet.

PENDAHULUAN

Dalam bidang Pendidikan, berbagai isme dilontarkan oleh pakar mengenai makna pendidikan. Penganut eksistensialisme melihat pengertian pendidikan sebagai proses perubahan menuju pendewasaan, pencerdasan dan pematangan diri individu melalui kegiatan belajar yang direncanakan, materi terorganisasi, terjadwal dalam system pengawasan dan diberikan evaluasi berdasarkan pada tujuan yang telah ditetapkan. (Iskandar Agung, 2012).

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar."

Model yang digunakan dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal diperlukan model dan strategi pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran tersebut.

Adapun hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Nana Sudjana, 2009).

Pelajaran biologi adalah salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA). Biologi diajarkan melalui suatu proses pembelajaran. Menurut siswa pembelajaran Biologi merupakan pelajaran yang sulit karena mencakup banyak materi tentang makhluk hidup dan tidak semuanya dapat dilihat langsung. Salah satunya materi *Plantae (KD.3.7) yang meliputi materi tentang Bryophyta (lumut), Pteridophyta (Paku), dan Spermatophyta (tumbuhan berbiji)*.

Sulitnya untuk melihat berbagai spesies lumut dan paku secara langsung menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi ini. Untuk menghindari rendahnya hasil belajar siswa karena keterbatasan ini maka guru berupaya membantu siswa dengan memberikan lembar materi bergambar. Berdasarkan pengalaman sebelumnya, hasil belajar siswa pada materi Protista rendah, diperoleh data : 9 orang mendapat nilai sangat baik (28%), dan 11 orang mendapat nilai baik (34%) serta 12 orang mendapat nilai rendah atau dibawah KKM (38%) dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Materi Protista ini jika dilihat dari gambaran umum materinya hampir sama dengan materi *Plantae*, yaitu meliputi : Ciri-ciri, klasifikasi, daur hidup dan peranannya dalam kehidupan manusia. Jadi dikawatirkan nilai hasil belajar siswa pada materi *Plantae* ini juga akan rendah.

Untuk mengantisipasi terjadinya hal yang sama, maka perlu dicarikan solusi dalam mengatasi masalah tersebut. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berupa Lembar materi bergambar. Dengan menggunakan lembar materi bergambar ini diharapkan siswa mendapatkan konsep yang benar dan objek sebenarnya dapat diwakili oleh gambar.

Dalam pelaksanaan model ini siswa dibagi atas beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Selanjutnya siswa akan menjawab pertanyaan dan berdiskusi menyusun kesimpulan dari lembar materi dengan pengawasan dan bimbingan dari guru. Selanjutnya salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain menanggapi. Model ini diharapkan dapat mengajak peserta didik berperan aktif dalam

belajar, sehingga peserta didik dapat belajar dengan semangat, aktif serta kreatif sehingga hasil belajar akan meningkat.

Belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengubah pola pikir serta perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Slameto (2003 : 2) mengemukakan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang diharapkan.

Djamarah dan Zain (2010 : 28) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pengertian belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang individu sehingga terciptanya perubahan tingkah laku yang berbeda antara sebelum belajar dan sesudah belajar. Jadi bisa disimpulkan jika seseorang telah belajar namun hasilnya nol besar berarti dia belum bisa dikatakan belajar. Karena sudah jelas dipaparkan di atas bahwa arti belajar yang sesungguhnya harus mencapai sebuah hasil (setelah belajar) yaitu perubahan.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang disengaja dan bertujuan agar siswa memperoleh hasil belajar. Dalam kegiatan ini pembelajaran terjadi karena interaksi siswa dan guru. Sudjana (2004 : 28) Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Menurut Komalasari (2011:3) Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada siswa melalui perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi yang berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Perubahan dalam pengelolaan pemahaman yang diperoleh siswa dari proses belajar disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Suprijono (2010) mengemukakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan. Bloom *dalam* Suprijono (2010) mengklasifikasi hasil belajar peserta didik ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi

2. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem pengajaran yang menjadi faktor dominan untuk menunjang berhasilnya proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu media pembelajaran juga membantu agar kegiatan belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan siswa lebih variatif sehingga menimbulkan minat siswa serta memberi rangsangan untuk belajar.

Menurut Arsyad (2006) bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah: media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Lembar materi bergambar merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa. Jadi dapat kita simpulkan bahwa Lembar materi bergambar akan dapat meningkatkan hasil belajar jika langkah penggunaannya benar dan optimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat – sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Dalam hubungan ini Dick dan Carey Arif S. Sadiman, dkk., (1990: 86) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: a. Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. b. Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitasnya. c. Faktor yang menyangkut keluesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama d. Efektivitas biasanya dalam jangka waktu yang panjang.

Media gambar adalah bentuk bahan pembelajaran yang didesain dalam bentuk gambar. Guru dapat menggambar benda-benda yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar siswa menjadi tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Kelebihan Media Gambar a) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata. b) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman. c) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas. d) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. e) Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Dari definisi-definisi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada dirinya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa media sudah selayaknya tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih dari itu media adalah alat penyalur dari pemberi pesan ke penerima pesan yang tidak hanya dapat digunakan oleh guru tetapi dapat pula digunakan oleh murid. Sedangkan gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas, kayu dan sebagainya seperti; lukisan, foto, poster dan lain-lain.

macam/ jenis gambar diantaranya:

1. Realita yakni benda-benda yang nyata, digunakan sebagai bahan belajar. contohnya: Pemandangan dari alam dan lain sebagainya.
2. Model yakni benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda yang sebenarnya. contohnya: rumah-rumahan dan lain sebagainya.
3. Benda Grafis yakni gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan.
4. Display yakni bahan dari pameran yang dipasang di tempat tertentu.

Sedangkan Lembar materi adalah lembaran-lembaran bahan ajar yang berisi materi pelajaran berupa konsep-konsep yang harus dipahami siswa. Jadi dapat dijelaskan bahwa Lembar materi bergambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lembaran berisi materi pelajaran yang disertai dengan gambar untuk menampilkan gambaran objek yang ingin diamati dan sebagai pengganti objek langsung.

Pembelajaran yang bernaung dalam teori konstruktivis adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif (Trianto, 2007).

Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar (Faiq, 2010).

Dalam pembelajaran kooperatif siswa tetap tinggal dalam kelompoknya selama beberapa kali pertemuan. Mereka diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama dengan baik dengan kelompoknya, seperti menjadi pendengar aktif, memberikan penjelasan kepada teman sekelompoknya dengan baik, berdiskusi dan sebagainya. Agar terlaksana dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang isinya pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan (Trianto, 2007)

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yaitu kegiatan penelitian dengan mencermati kegiatan proses pembelajaran yang sengaja diberikan suatu tindakan dengan tujuan memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian dilakukan dengan mengadakan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran dan mempelajari akibat dari perubahan itu. Penelitian ini bersifat reflektif untuk melakukan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian partisipan, yaitu penulis terlibat secara penuh dan langsung dalam proses penelitian mulai dari awal sampai akhir.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 1 SMAN 2 Bangkinang Kota pada tahun Pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 32 orang siswa. Siswa Laki-laki berjumlah 13 orang dan siswa perempuan berjumlah 19 orang.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes tertulis yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Pada Siklus I tes dilaksanakan setelah proses pembelajaran menggunakan Lembar Materi Bergambar dilakukan selama 3 kali pertemuan dan pada siklus II tes dilaksanakan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan Lembar Materi Bergambar dilakukan selama 3 kali pertemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil dan Pembahasan Siklus I

Setelah siklus I berakhir, dilaksanakan tes tertulis untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan Lembar Materi Bergambar, data yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Daya Serap

Daya serap siswa pada materi *Plantae* (KD.3.8), dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 9. Daya Scrap Siswa pada Siklus 1

No	Interval	Kategori	Daya Serap (%)
1	85-100	Amat Baik	68,75
2	70-84	Baik	18,75
3	50-69	Cukup Baik	9,37
4	0-49	KURang Baik	3,12
Rata-rata 81.40% dengan kategori baik			

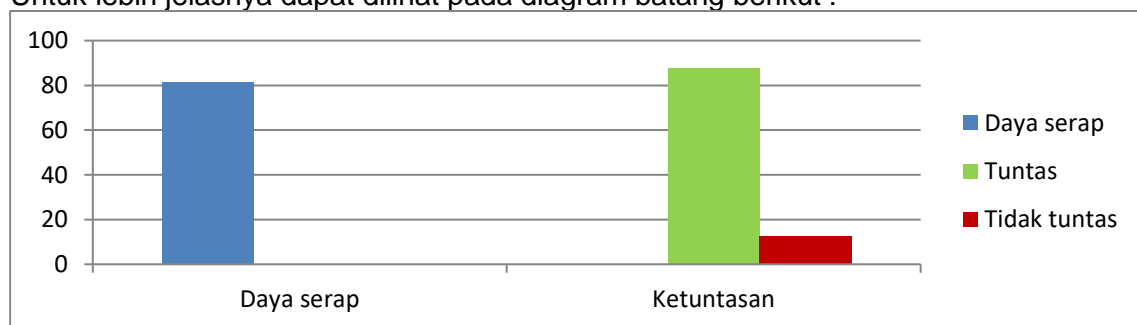
Dari tabel diatas diketahui bahwa rata-rata daya serap siswa kelas X MIA 1 di SMAN 2 Bangkinang Kota setelah tindakan kelas pada siklus I adalah 81.40 % dengan kategori baik. Jadi, rata-rata daya serap siswa pada materi pokok *Plantae* dengan penggunaan Lembar Materi Bergambar dinyatakan Baik.

b. Ketuntasan Adapun untuk Ketuntasan belajar siswadapat dilihat tabel dibawah ini ;

Tabel 10. Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I

Ketuntasan Belajar	Jumlah siswa yang tuntas (T)	28 orang	87,5%
	Jumlah siswa tidak tuntas (TT)	4 orang	12,5%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut :



Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Ketuntasan Siswa pada Siklus I

Pengamatan (observasi)

Pengamatan terhadap aktivitas siswa selama dalam proses pembelajaran dilakukan oleh observer dengan cara :

1. mengisi lembaran observasi yang telah disediakan berdasarkan fakta yang terjadi
2. membuat catatan lapangan mengenai fakta-fakta yang tidak terdapat dalam embaran observasi.

Dari hasil observasi diperoleh data bahwa aktivitas siswa pada Siklus I, / pada pertemuan Pertama masih tergolong rendah karena masih banyak siswa yang takut untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya .

Pada pertemuan Kedua dan Ketiga aktifitas mulai meningkat karena siswa diharuskan bekerjasama untuk menyusun rangkuman sesuai waktu yang ditentukan.

Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis dan mensintesis dari hasil observasi selama proses pembelajaran. Setelah data pada siklus I dianalisis, maka pada tahap ini akan dirumuskan perlakuan yang perlu diperbaiki, dipertahankan dan yang tidak dipakai, selanjutnya data ini digunakan untuk merencanakan perbaikan pembelajaran pada

pelaksanaan tindakan di siklus II. Pada tahap akhir siklus II juga didiskusikan perlu tidaknya melakukan siklus berikutnya. Dari hasil observasi dan data hasil belajar, maka pada tahap refleksi direncanakan perbaikan proses pembelajaran untuk Siklus II, seperti : merancang agar setiap anggota kelompok mampu menyusun rangkuman dalam waktu singkat dan mampu menjelaskan dalam diskusi kelas.

Dari data hasil belajar terlihat bahwa masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM, yaitu nilai kurang (1 orang) dan nilai cukup (3 orang). Pada tahap refleksi ditarik kesimpulan bahwa masih perlu dilaksanakan Siklus II.

Deskripsi Hasil dan Pembahasan Siklus II

Setelah pelaksanaan tes tertulis dilakukan pada Siklus II, didapatkan seperti pada tabel berikut : a. Daya Serap

Tabel 1. Daya Scrap Siswa pada Siklus II

No	Interval	Kategori	Daya serap (%)
1	85-100	Amat Baik	75%
2	70-84	Baik	25%
3	50-69	Cukup Baik	-
4	0-49	Kurang Baik	-
Rata-rata 90,28% dengan kategori Amat Baik			

Dari tabel diatas diketahui bahwa rata-rata daya serap siswa kelas X MIA ! di SMAN 2 Bangkinang Kota setelah penelitian tindakan kelas pada siklus II adalah 90,28% dengan kategori amat baik. Jadi, rata-rata daya scrap siswa pada materi Plantae dengan penggunaan media Lembar Materi Bergambar dinyatakan Amat Baik.

b. Ketuntasan

Adapun untuk Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat tabel dibawah ini : Tabel 12. Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus II

Ketuntasan Belajar	Jumlah siswa yang tuntas (T)	31 orang	96,87%
	Jumlah siswa tidak tuntas (TT)	1 orang	3,12%

Terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa, pada siklus I terdapat 3 orang memperoleh nilai Kurang dan 3 orang memperoleh nilai Cukup sedangkan pada Siklus II, siswa yang memperoleh nilai Cukup dan Kurang tidak ada tapi masih ada 1 orang Siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat grafik dibawah ini :

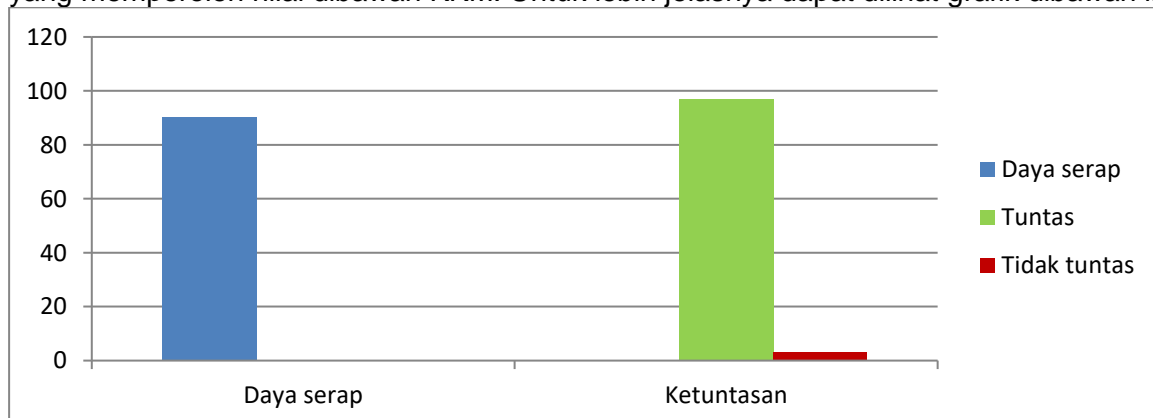
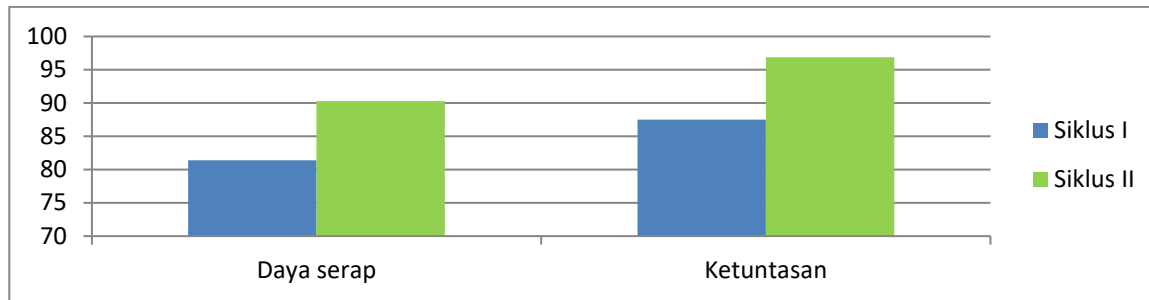


Diagram Batang : Daya Serap dan Ketuntasan Siswa pada Siklus II

Perbandingan Hasil Daya Serap Siswa pada Siklus I dan II

Setelah dianalisa dapat disajikan data perbandingan hasil belajar siswa pada pelaksanaan penggunaan Lembar Materi Bergambar Siklus I dan Siklus II seperti pada diagram berikut:



Gambar. Perbandingan Hasil Daya Serap Siswa pada Siklus I dan II

Pengamatan (Observasi)

Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan observasi tentang aktivitas yang dilakukan siswa dan didapat kesimpulan bahwa ada peningkatan aktivitas siswa dari Siklus I. Siswa sudah mulai terbiasa untuk bertanya dalam diskusi kelompok, berani mengajukan pendapat dan berani untuk presentasi di depan kelas.

Refleksi.

Setelah melakukan Tindakan pada Siklus II, lalu menganalisis data yang diperoleh maka pada tahap Observasi dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan dalam aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap Refleksi ini diambil keputusan bahwa tindakan hanya dilakukan sampai Siklus II karena penelitian telah berhasil. Dengan Kesimpulan bahwa Hipotesa diterima : Penggunaan Lembar Materi Bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media Puzzle Gambar Berantai dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pembelahan Sel di kelas X” MIA I SMA Negeri 2 Bangkinang Kota., Penggunaan media bagan dengan irama lagu dapat menjadi salah satu alternative bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Implikasi Penelitian tindakan kelas dengan penggunaan media Puzzle Gambar Berantai merupakan salah satu upaya yang dilakukan pendidik untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Masih banyak lagi upaya yang dapat dilakukan, namun setidaknya cara yang peneliti lakukan telah berhasil sehingga dapat menjadi a'temative pemecahan masalah rendahnya hasil belajar yang perlu mendapat pertimbangan untuk diterapkan.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini,dapat dikemukakan bahwa dalam geneparan penggunaan media Puzzle Gambar Berantai pada proses pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjalani proses pembelajaran dengan rasa senang, menarik dan menggairahkan sehingga hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Saran Berdasarkan kesimpulan dan Implikasi pada penelitian ini, peneliti memberikan saran :

1. Bagi para pendidik yang menghadapi masalah dalam mengajarkan konsep materi yang menyangkut objek yang luas dan sulit untuk dipahami, maka dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai solusi, yaitu dengan penggunaan media
2. Penggunaan media Lembar Materi Bergambar dapat menjadi lebih efektif jika pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik (siswa) untuk turut serta dalam membuat Lembar Materi Bergambar yang digunakan.
3. Sekolah sebagai tempat untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, dapat mendorong para guru (pendidik) untuk mencari cara-cam baru dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran dengan memberi peluang kepada guru untuk mengusulkan sejumlah dana yang dibutuhkan dalam pelaksanaan inovasi pembelajaran, misalnya untuk menciptakan media atau alat dan bahan untuk eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar, M. Si. 2012. Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Bestari Buana Mumi: Jawa Timur.
- Azhar dan Mitri Irianti. 2004. Hasil Belajar Fisika Siswa Dengan Pemberian Pola Umpan Balik Pada Konsep Listrik Statis di Kelas XI SMU Negeri Kampar. Pancaran Pendidikan. 18 (57).
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta, Jakarta Djamarah, Bahri, S., Zain, A. 2006. Strategi Belajar Mengajar, Rineka Cipta, Jakarta.
- Faiq, M. 2010. Tinjauan Umum Model Pembelajaran Kooperatif. Diakses, 17 Maret 2013 dari <http://zanikhan.multiply.com>
- Heru. 2011. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Retrieved. Diakses, 20 Maret 2012 dari <http://heru-id.blogspot.com/html>
- Irma, C. N., Nisa, K., & Sururiyah, S. K. (2019). Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini di TK Masyithoh 1 Purworejo. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 214-224.
- Nana Sujadna. 2009. Penelitian Hasil Belajar Mengajar. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Oemar Hamilik. 2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Bumi Aksara : Jakarta.
- Sadirman, A, M. 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta. Jakarta.
- Trianto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitas. Prestasi Pustaka Publisher. Jakarta.
- Wekamis. 2003. Strategi Mengajar dalam Proses Belajar Mengajar. Sutra Benta Perkasa. Pekanbaru.
- Sy, Asnaridawati. 2013. Penggunaan Model Kooperatif Tipe Jigsaw.
- Arief Sidharta (2006). Media Pembelajaran, Pusat Pengembangan dan Penataran Guru Ilmu Pengetahuan Alam