

## **ABSTRACT**

### **Development of Learning Media Group Cards Games to on Classification of Living Things for Class X Senior High School**

**Herry Eko Putra Jaya**

Based on the results of the preliminary research conducted for 50 students at the Ar Risalah Islamic Boarding School in Padang, known to 76% of students stated that biology was interesting but it was difficult for them. When investigated further main cause of students learning difficulties, it is known that 35% of students stated because biology uses many scientific terms, 24% of them stated it has many the subject matter, 18% stated because the lesson is rarely repeated at home, 7% said because the material is difficult to understand, and 16% for other reasons. It thus subsequently decrease the activity and student learning outcomes.

This research aims to develop learning media to overcome the difficulties students in understanding and memorizing many scientific terms, used to simplify the discussion of the subject matter and enjoy to repeat lessons outside of school by using the valid, practical and effective group cards game. Development is done by using a Plomp educational design research model. Data were obtained from the validation by four experts, observers and the results of trials on the subject at Ar Risalah Islamic Boarding School.

The results of the validation expert on group cards media development shows the average value of 90.50 for the monera series group cards and 88.31 for the protists series group cards. This means both of group cards that have been developed fulfill the very valid criteria. In addition, students give the average value of 96.02 and teacher gives an average value of 95.00 for practicalities level, it means that the media is very practical to be used. Using group cards media can increase the activity of students with grades 85.94 compared to the control classes using powerpoint media with a value of 68.75. The achievement of learning outcomes in the class using the group cards was known significantly higher at the level of 5% through the independent sample t test using Microsoft Office Excel 2016. The comparison of learning outcomes average in the class uses group cards with a class use powerpoint is 80.83:68.50. Thus, it can be concluded that the media group cards which developed is valid, practical and effective.

## **ABSTRAK**

### **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berkelompok (Group Cards) pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA)**

**Herry Eko Jaya Putra**

Berdasarkan hasil investigasi awal yang dilakukan kepada 50 orang siswa di MAS Perguruan Islam Ar Risalah Padang, diketahui 76% siswa menyatakan bahwa pelajaran biologi itu menarik namun terasa sulit bagi mereka. Saat diselidiki lebih lanjut penyebab utama kesulitan belajar siswa tersebut, diketahui bahwa 35% siswa menyatakan karena pelajaran biologi menggunakan banyak istilah ilmiah, 24% menyatakan materi pelajaran biologi yang banyak, 18% menyatakan karena jarang mengulang pelajaran di rumah, 7% menyatakan karena materinya sulit dimengerti, dan 16% karena alasan lainnya. Hal demikian kemudian berdampak pada menurunnya aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami dan mengingat istilah ilmiah yang banyak dijumpai, menyederhanakan pembahasan materi pelajaran dan mengasyikkan untuk mengulang pelajaran di luar sekolah dengan menggunakan kartu permainan group cards yang valid, praktis dan efektif. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model penelitian pengembangan Plomp. Data penelitian diperoleh dari validasi oleh empat orang ahli, pengamat dan hasil uji coba pada subjek ujicoba di MAS Perguruan Islam Ar Risalah Padang.

Hasil validasi ahli terhadap pengembangan media group cards menunjukkan nilai rata-rata 90,50 untuk group card seri monera dan 88,31 untuk group card seri protista. Ini berarti kedua group cards yang telah dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Selain itu, para siswa memberikan nilai rata-rata 96,02 dan guru memberikan nilai rata-rata 95,00 untuk tingkat kepraktisan, artinya media ini sangat praktis saat digunakan. Penggunaan media group cards mampu meningkatkan aktivitas siswa dengan nilai 85,94 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media powerpoint dengan nilai 68,75. Capaian hasil belajar pada kelas yang menggunakan group cards diketahui lebih tinggi secara signifikan pada taraf kepercayaan 5% melalui uji independent sample t test menggunakan program Microsoft Office Excel 2016. Perbandingan rata-rata hasil belajar kelas yang menggunakan group cards dengan kelas biasa yang menggunakan powerpoint adalah 80,83 : 68,50. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media group cards yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif.