



## **PENERAPAN MEDIA *MYSTERIOUS CARD BOX* DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MIPA SMA NEGERI 7 BONE**

Riskah<sup>1</sup>, Muhammad Ali<sup>2</sup>, dan Sitti Asmah<sup>3</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone

---

### **Informasi Artikel**

#### **Sejarah Artikel:**

Diterima 20 Feb 2024

Perbaikan 25 Feb 2024

Disetujui 28 Feb 2024

---

#### **Kata Kunci:**

*Hasil Belajar,*

*Media Mysterious Card Box*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan fokus kajian untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang terdiri dari Siklus I dan siklus II. Penelitian bertujuan untuk mengetahui “Penerapan Media *Mysterious Card Box* dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Bone”. Sampel terdiri atas kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone. Teknik pengumpulan data yaitu Lembar observasi, lembar tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif berdasarkan analisis data. Jika Media *Mysterious Card Box* dalam Pembelajaran Biologi digunakan maka dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Bone”. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai hasil terakhir siklus I sebanyak 47,96% atau berada pada kategori rendah pada interval 40-54 kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87,77% atau berada pada kategori tinggi pada interval 75-89 dengan tingkat kenaikan persentase yaitu 39,81%.

---

© 2024 BEGIBUNG

---

\*Surat elektronik penulis: [riskah081@gmail.com](mailto:riskah081@gmail.com)

---

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan formal maupun non formal. Dalam bidang teknologi mengharuskan bidang pendidikan berbagai kebijakan telah ditempuh untuk menyesuaikan dengan peradaban yang pemerintah guna menyempurnakan sistem serba kompleks, karena pendidikan pada pendidikan, agar pendidikan benar-benar hakekatnya adalah usaha mencerdaskan manusia. berfungsi secara maksimal dalam upaya Dalam usaha mencerdaskan dan membudayakan membangun sumber daya manusia berkualitas manusia tersebut, pemerintah telah membangun (Martono, 2018). Oleh karena itu, Pendidikan berbagai sarana dan prasarana pendidikan baik mempunyai peran yang sangat strategis dalam

meningkatkan kualitas sumber daya dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah merumuskannya dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pembelajaran biologi merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah menengah atas. Beberapa alasan pentingnya pembelajaran biologi yaitu berguna bagi kehidupan dan pekerjaan anak dikemudian hari, melatih anak berfikir kritis, dan mempunyai nilai-nilai pendidikan yang dapat membentuk pribadi anak secara keseluruhan. Sesuai dengan nama mata pelajarannya yaitu pembelajaran biologi maka materi yang dibahas adalah yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi atau pengamatan langsung oleh peneliti, dapat diketahui di SMA Negeri 7 Bone tidak semua pembelajaran dapat mencapai

tujuan yang ditetapkan, tidak terkecuali pada pembelajaran biologi sehingga hasil belajar siswa rendah dengan melihat rata-rata yang diperoleh oleh siswa hanya sekitar 49% yang memenuhi standar KKM yang ditetapkan yaitu 78, dan sebaliknya terdapat 51% siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yakni 78. Melihat hal tersebut salah satu faktor yang menjadi penyebab ketidakmaksimalan pencapaian seorang guru dalam mengajar terutama pada pembelajaran biologi yaitu guru kurang dapat membangkitkan perhatian dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran biologi terutama pada materi yang seharusnya diberikan praktek langsung atau pelajaran yang harus diterima siswa pada mata pelajaran pada jam terakhir, hal tersebut dikarenakan guru cenderung dominan menggunakan pembelajaran langsung, metode tanya jawab, kelompok sehingga siswa cenderung pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, ribut, kurang berani bertanya, tidak dapat mengemukakan pendapat dan cepat merasa bosan selama proses pembelajaran. Demikian hal, ini tentu akan berpengaruh pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dan mengakibatkan nilai yang didapat siswa cenderung belummaksimal dan masih ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Belajar didefinisikan oleh banyak ahli dengan reaksi yang berbeda-beda, berbagai definisi yang diungkapkan tersebut pada hakikatnya memiliki pengertian dan prinsip serta

tujuan yang sama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar dalam hal ini dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan (Paisah, 2018).

Menurut Rahmawati (2019), mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari interaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, Arsyad dalam (Chandiany, *et al.*, 2020). Menurut Gerlach, Ely yang dikutip oleh Darmawan (2019), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Usia anak-anak adalah usia bermain, individu mengalami tiga tahapan belajar, yakni: a) tahap bermain; b) tahap bekerja; c) tahap symbol. Tahap bermain adalah tahapan belajar yang didominasi pelaksanaan aktivitas untuk memberikan kepuasan (kepuasan dalam bermain)

bagi individu. Jika anak-anak sangat bersemangat dalam bermain sambil belajar, dapat dikatakan bahwa mereka dalam tahap bermain. Melalui proses bermain, peserta didik belajar mengembangkan berbagai kemampuan dirinya yakni kognitif, psikomotor, dan afektif (Ahmad, 2019).

Media kotak kartu misterius (Kokami) merupakan gabungan antara media dan permainan. Media kokami ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa, Sani (2020).

Rahmawati (2019) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Patta (2018) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan fokus kajian untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 3 MIPA pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri7 Bone Kabupaten Bone dengan menerapkan Media *Mysterious Card Box* dalam pembelajaran biologi dan dilakukan secara bertahap yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan, evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA

3 SMA Negeri 7 Bone Kabupaten Bone yang berjumlah 27 orang dengan laki-laki 13 orang dan perempuan 14 orang dan akan dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Mei.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menyaring informasi yang menggambarkan variabel-variabel penelitian. Adapun instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian yaitu lembar observasi, lembar tes, serta dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu terdiri dari hasil obseravsi, tes dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan jenis kuantitatif yang digunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan rumus :

$$N =$$

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang memperoleh nilai 70 keatas}}{\text{Jumlah siswa yang diteliti}} \times 100\%$$

(Rusiana, 2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

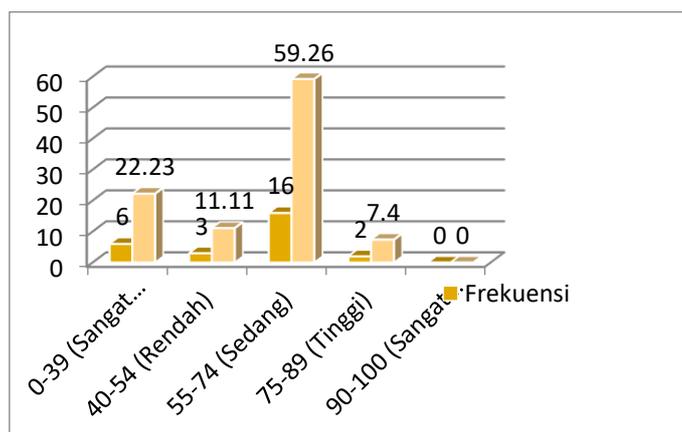
### Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone melalui penerapan media *Mysterious Card Box* (Kotak Kartu Misterius) diperoleh melalui pemberian tes hasil belajar pada Pembelajaran Biologi.

Dapat diketahui bahwa dari 27 siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone yang menjadi subjek penelitian mengenai penerapan media *Mysterious Card Box* (Kotak Kartu Misterius) pada siklus I, dari 27 orang siswa yang menjadi sampel penelitian penulis tidak ada orang siswa

yang mendapatkan hasil belajar pada kategori sangat tinggi dengan persentase (0%), 2 orang siswa yang mendapatkan hasil belajar pada kategori tinggi dengan persentase (7,40%), 16 orang siswa yang mendapatkan hasil belajar pada kategori sedang dengan persentase (59,26%), 3 orang siswa yang mendapatkan hasil belajar pada kategori rendah dengan persentase (11,11%) dan selanjutnya pada kategori sangat rendah dari 27 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat 6 orang siswa yang mendapatkan pada kategori tersebut dengan persentase (22,23%).

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone yang menjadi subjek penelitian mengenai penerapan media *Mysterious Card Box* (Kotak Kartu Misterius) dikategorikan masih rendah. Rata-rata hasil belajar siswa adalah 47,96 dan berada pada interval 40-54. Untuk memperjelas disajikan diagram distribusi frekuensi sebagai berikut :

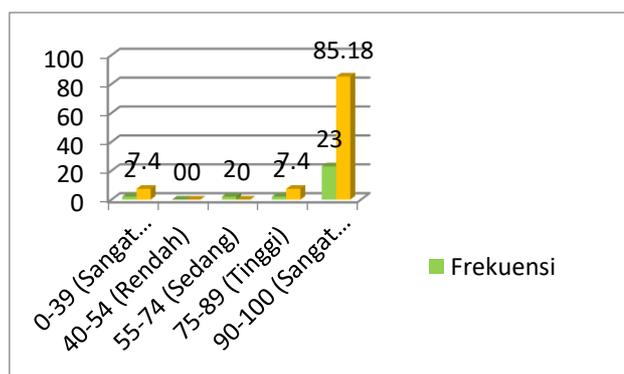


**Gambar 1.** Diagram Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I

## Hasil Belajar Siklus II

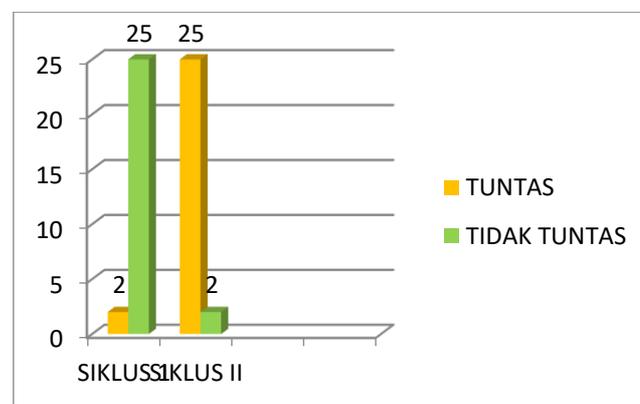
Hasil belajar siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone melalui penerapan media *Mysterious Card Box* (Kotak Kartu Misterius) digambarkan melalui hasil skor instrumen hasil belajar. Dapat diketahui bahwa dari 27 siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone melalui penerapan media *Mysterious Card Box* (Kotak Kartu Misterius) pada siklus II, terdapat 23 orang siswa yang mendapatkan hasil belajar pada kategori sangat tinggi (85,18%), 2 orang siswa mendapatkan hasil belajar pada kategori tinggi (7,4%), tidak ada orang siswa mendapatkan hasil belajar pada kategori sedang dan begitu pula pada kategori rendah selanjutnya untuk hasil belajar pada kategori sangat rendah dari 27 orang yang menjadi sampel penelitian terdapat 2 orang siswa mendapatkan nilai pada kategori tersebut (7,4%).

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II, maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone melalui penerapan media *Mysterious Card Box* (Kotak Kartu Misterius) secara umum dikategorikan tinggi. Rata-rata hasil belajar siswa adalah 87,77% dan berada pada interval 75-89 dengan kategori tinggi. Untuk memperjelas disajikan diagram distribusi frekuensi sebagai berikut:



**Gambar 2.** Diagram Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II

Nilai ketuntasan Pembelajaran Biologi siswa dengan materi perubahan lingkungan, limbah dan daur ulang dilihat berdasarkan daya serap siswa dalam hal ini penilaian hasil belajar siswayang dikelompokkan ke dalam kategori tuntas dan tidak tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada digram distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan Pembelajaran Biologi siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 3.** Diagram Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Jenis penelitian ini adalah penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan

aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone melalui penerapan media *Mysterious Card Box* (Kotak Kartu Misterius).

Hasil penelitian yang menggambarkan aktivitas siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone dengan menggunakan lembar observasi menunjukkan keaktifan siswa siswa pada penelitian tersebut ditinjau dalam hal siswa yang mengajukan pertanyaan, siswa yang menjawab pertanyaan guru, siswa yang mengajukan tanggapan, siswa mendengarkan baik-baik pertanyaan atau perintah yang diajukan guru kepadanya, siswa menjawab secara lisan atau tertulis atau melakukan gerakan seperti yang diperintahkan, dan siswa mengulang kembali jawaban atau gerakan sebanyak permintaan guru. Mendengarkan pertanyaan atau perintah berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I terlihat bahwa siswa yang hadir pada siklus I pada pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir dirata-ratakan 88,88%, siswa yang mengajukan pertanyaan rata-rata sebanyak 3 orang (11,11%), siswa yang menjawab pertanyaan guru rata-rata sebanyak 5 orang (18,51%), siswa yang mengajukan tanggapan rata-rata sebanyak 3 orang (11,11%), siswa yang mendengarkan baik-baik pertanyaan atau perintah yang diajukan guru kepadanya 6 orang atau dengan persentase (22,22%), siswa yang menjawab secara lisan atau tertulis atau melakukan gerakan seperti yang diperintahkan 7 orang dengan persentase (25,92%), siswa yang mengulang kembali

jawaban atau gerakan sebanyak permintaan guru. Mendengarkan pertanyaan atau perintah berikutnya, 5 orang dengan persentase (18,51%).

Namun pada siklus II, aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus II terlihat bahwa siswa siswa yang hadir pada siklus II pada pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir dirata-ratakan 92,59%, siswa yang mengajukan pertanyaan rata-rata sebanyak 7 orang dengan persentase (25,92%), siswa yang menjawab pertanyaan guru rata-rata sebanyak 7 orang dengan persentase (25,92%), siswa yang mengajukan tanggapan rata-rata sebanyak 6 orang dengan persentase (22,22%), siswa yang mendengarkan baik-baik pertanyaan atau perintah yang diajukan guru kepadanya 25 orang atau dengan persentase (92,59%), siswa yang menjawab secara lisan atau tertulis atau melakukan gerakan seperti yang diperintahkan 7 orang dengan persentase (25,92%), siswa yang mengulang kembali jawaban atau gerakan sebanyak permintaan guru. Mendengarkan pertanyaan atau perintah berikutnya, 6 orang dengan persentase (22,22%).

Selain aktivitas belajar, dalam penelitian ini diamati pula hasil belajar yang diperoleh siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone melalui penerapan media *Mysterious Card Box* (Kotak Kartu Misterius) melalui tes hasil belajar yang dilakukan pada setiap akhir siklus I dan II, dimana rata-rata skor yang diperoleh siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone pada siklus I sebesar 47,96% atau berada dalam kategori

rendah pada interval skor 40-54, hasil kategori belajar siswa yang menunjukkan dari 15 siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone yang menjadi subjek penelitian mengenai penerapan media *Mysterious Card Box* (Kotak Kartu Misterius) pada siklus I, tidak ada siswa yang mendapatkan hasil belajar pada kategori sangat tinggi dengan persentase, 2 orang siswa yang mendapatkan hasil belajar pada kategori tinggi dengan persentase (7,4%), 16 orang siswa yang mendapatkan hasil belajar pada kategori sedang dengan persentase (59,26%), 3 orang siswa yang mendapatkan hasil belajar pada kategori rendah dengan persentase (11,11%), dan selanjutnya ada 6 orang siswa yang mendapatkan hasil belajar pada kategori sangat rendah dengan persentase (22,23%).

Pada siklus II sudah terjadi peningkatan hasil belajar siswa, pernyataan ini didukung oleh hasil analisis data yang terdapat pada tabel 4.3 dimana rata-rata skor hasil belajar siswa yang diperoleh sebesar 87,77% atau berada dalam kategori tinggi pada interval skor 75-89, dilihat dari hasil kategori belajar siswa yang menunjukkan dari 27 siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone melalui penerapan media *Mysterious Card Box* (Kotak Kartu Misterius) pada siklus II, terdapat 23 orang siswa yang mendapatkan hasil belajar pada kategori sangat tinggi (85,18%), 2 orang siswa mendapatkan hasil belajar pada kategori tinggi (7,4%), tidak ada siswa yang mendapatkan hasil belajar pada kategori sedang dan pada kategori rendah

selanjutnya dari 27 orang siswa terdapat 2 orang siswa yang mendapatkan nilai pada kategori sangat rendah dengan persentase (7,4%).

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian pembahasan, diperoleh bahwa Penerapan Media *Mysterious Card Box* dalam Pembelajaran Biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA SMA Negeri 7 Bone.

## SIMPULAN

Tingkat perilaku pada akhirnya peneliti telah sampai pada tahap akhir dari penelitian ini, yang merupakan rumusan dari proses panjang penelitian. Pada bab ini peneliti akan menyimpulkan semua hasil dan penggabungan data yang didapat dalam proses penelitian. Harapannya hasil ini akan layak diterima secara akademis dan juga dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang menggunakan metode yang sama. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media *Mysterious Card Box* (Kotak Kartu Misterius) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 7 Bone. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai hasil belajar siswa yang diperoleh pada akhir siklus I sebanyak 47,96 atau berada pada kategori rendah pada interval 40-54 kemudian selanjutnya rata-rata nilai hasil belajar siswa yang diperoleh pada akhir siklus II meningkat menjadi 87,77 atau berada pada kategori tinggi pada interval 75-89.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak serta keluarga yang telah berpartisipasi dalam penyusunan ini sehingga dapat tersusun dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Deni. 2019. *Penggunaan Media Audio Kaset Terhadap Motivasi Belajar* Jakarta: Bumi Aksara
- Laita Chandiany dan Mohamad Nurkamal Fauzan, 2020. *Tutorial Pembuatan Protipe Prediksi Ketinggian Air (PKA) dan Augmented Reality Berbasis IoT Versi 2*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Neneng Paisah, 2018 dkk, *Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo*, (Purworejo: <http://download.portalgaruda.org>), Radiasi, Vol.3 No.1.
- Rahmawati. 2019. *Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Kaset Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa di Kelas V SD Mogyowharjo*. Skripsi. FPTK: IKIP Yogyakarta.
- Rivai Ahmad, 2019. “*Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19*”. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yuli Rusiana 2018, “*Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember*” dalam *Pancaran Artikel*, (Jember: Guru IPA SDN Darungan 01 Tanggul Jember dan Penerbit Jurnal.Unej.co.id), Vol. 3 No. 4.