

Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Melalui Teknik Tebak Kata pada Materi Pembelahan Sel Kelas XII IPA 2 di SMA Negeri 3 Cikampek

Lia Yulianti¹, Supardi, U.S¹

¹Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta

Email: liyuliantisman16@gmail.com

ABSTRACT

Education problems in Indonesia include low average learning achievement and a teacher-centered learning approach. Findings in the field show that the lack of student participation in the learning process, especially in Biology subjects, makes students more active, creative, and competent. Based on this, research was conducted to improve learning achievement by using new techniques in the learning process, namely the Guess the Word Technique. The population and samples were all XII IPA 2 class students at SMA Negeri 3 Cikampek, totaling 40 people. The results obtained from the application of this method are Cycle I in the guess the word activity stage answered correctly amounted to 9 pairs of 50% then increased to 12 pairs of 66.67% at the reinforcement stage. Likewise, in Cycle II, at the guess the word activity stage, the correct answers amounted to 14 pairs of 77.78%, then increased to 16 pairs of 88.89% at the reinforcement stage. The average score of students from 66.42 in Cycle I increased to 71.26 in Cycle II. Students who mastered the teaching material based on the school benchmark SKBM determined 75, originally 25 people (69.44%) in Cycle I, increased by 22.22% to 33 people (91.7%) in Cycle II.

Keywords: *Biology Cells Guessing Word, Learning achievement.*

ABSTRAK

Permasalahan pendidikan di Indonesia di antaranya adalah rendahnya rata-rata prestasi belajar dan pendekatan dalam pembelajaran yang terpusat pada guru (*teacher centered*). Temuan di lapangan menunjukkan bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran Biologi, mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang kreatif dan kurang memiliki kompetensi. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian untuk meningkatkan prestasi belajar dengan menggunakan teknik baru dalam proses pembelajaran yaitu Teknik Tebak Kata. Populasi dan sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas XII IPA 2 di SMA Negeri 3 Cikampek yang berjumlah 40 orang. Hasil yang didapatkan dari penerapan metode ini yaitu, Siklus I dalam tahap kegiatan tebak kata menjawab benar berjumlah 9 pasangan 50% kemudian meningkat menjadi 12 pasangan 66,67% pada tahap penguatan. Demikian juga pada Siklus II, pada tahap kegiatan tebak kata menjawab benar berjumlah 14 pasangan 77,78% kemudian meningkat menjadi 16 pasangan 88,89% pada tahap penguatan. Hasil tes belajar juga menunjukkan peningkatan. nilai rata-rata siswa yang semula 66,42 pada Siklus I meningkat menjadi 71,26 pada Siklus II. Siswa yang menguasai bahan ajar atas dasar SKBM patokan sekolah yang ditentukan 75, semula 25 orang (69,44%) pada Siklus I meningkat 22,22% menjadi 33 orang (91,7 %) pada Siklus II.

Kata Kunci: Biologi Sel, Prestasi Belajar, Tebak kata

Cara sitasi: Yulianti, Lia. & Supardi, U.S. (2023). Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa melalui Teknik Tebak Kata pada Materi Pembelahan Sel Kelas XII IPA 2 di SMA Negeri 3 Cikampek. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11 (2). 142 – 149. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/jpb.v11i2.11161>

PENDAHULUAN

Keterampilan abad ke-21 kurikulum (2013) diterapkan melalui kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa (Kumalasari, 2019). Implementasi tujuan pembelajaran kurikulum 2013 abad 21 bersifat nyata bagi siswa, melibatkan otak, fisik dan mempertimbangkan kemampuan siswa tersebut. Minimnya metode pembelajaran inovatif dalam proses belajar memiliki dampak yang berpengaruh terhadap penurunan hasil belajar peserta didik karena mereka merasa jenuh dalam proses belajar. Untuk meningkatkan mutu kecerdasan suatu negara, pendidikan adalah langkah susunan pertama yang paling berpengaruh. Melalui program pendidikan, pengetahuan kognitif individu akan mengalami peningkatan. Pendidikan dapat menjadi salah satu indikator mutu dan kualitas sumber daya manusia (Asrial,dkk, 2020). UU No 20 tahun 2003 (Praditya, 2019), mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar serta tersusun dalam merealisasikan suasana pembelajaran aktif sehingga peserta didik dapat meningkatkan potensi dan kepribadiannya.

Permasalahan terbesar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang sedang ramai di angkat, di antaranya adanya penurunan kualitas pendidikan yang tercermin dari rendahnya rerata prestasi belajar, khususnya peserta didik pada jenjang tingkatan atas. Masalah lain dalam bidang ini di Indonesia yang juga banyak diperhatikan yaitu pendekatan serta strategi dalam belajar yang masih terlalu didominasi oleh pendidik (teacher centered). Peserta didik sebagai hasil akhir dan wujud dari pendidikan memiliki ciri yang utama, pribadi yang perlu dipahami oleh pendidik, diantaranya peserta didik adalah individu yang memiliki karakteristik fisik dan psikis yang berbebeda, sehingga dapat dikatakan sebagai individu yang unik, dalam perkembangannya sebagai individu, peserta didik memerlukan bimbingan individual dan perlakuan yang pantas, dan individu yang memiliki keunggulan secara mandiri (Sanjaya, 2010). Guru menghadirkan siswa sebagai objek bukan subjek siswa. Pendidikan kita tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (fundamental), kreatif, objektif dan logis, tidak menggunakan pembelajaran kuantum sebagai salah satu paradigma pembelajaran yang menarik, dan memberikan manajemen pembelajaran individu sedikit perhatian (Depdiknas, 2005). Oleh karena itu, seorang guru yang profesional harus menunjukkan kompetensinya sebagai seorang guru di depan kelas. Salah satu komponen kompetensi yang harus dikuasai adalah kemampuan mengelola pembelajaran.

Menurut Ali (2004), proses belajar mengajar formal di sekolah melibatkan interaksi antara komponen pengajaran yang berbeda. Komponen-komponen ini dapat dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu: (1) pendidik, (2) isi atau topik, dan (3) peserta didik. Interaksi ketiga komponen utama tersebut meliputi sarana dan prasarana seperti metode, media dan rancangan lingkungan belajar untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan. Dengan demikian, guru yang berperan sentral dalam proses belajar mengajar setidaknya melakukan tiga tugas pokok, yaitu merencanakan, memimpin pembelajaran, dan memberikan evaluasi. Guru tidak cukup hanya berceramah di depan kelas, bukan berarti metode ceramahnya tidak baik, artinya suatu saat peserta didik akan bosan jika hanya pendidik (aktif) yang berbicara, dan para peserta didik duduk diam dan mendengarkan.

Zubaidah (2002) menyatakan bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor dari dalam dan faktor yang berasal dari luar atau faktor lingkungan. Kebosanan mendengarkan penjelasan pendidik tentu dapat merusak semangat belajar peserta didik. Poerwanto (2007) memberikan pengertian prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport. Pembelajaran pada hakekatnya mencerminkan sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran individual. Gambaran prestasi belajar siswa biasanya dinyatakan dengan angka dari 0 sampai 10 (Arikunto, 2013).

Dalam konteks kurikulum berbasis kompetensi pada tahun 2004, evaluasi peserta didik harus didasarkan pada kriteria kompetensi dasar yang relevan bukan standar. Hasil belajar untuk setiap mata pelajaran dinyatakan "berhasil" dan "gagal", dengan ambang batas ketuntasan 75% (= 75 poin)

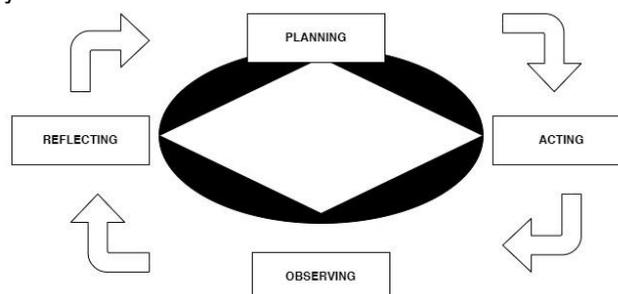
penguasaan bahan ajar (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Timur, 2002). Skor 75 merupakan tolok ukur yang paling ideal, namun hal ini tidak boleh dijadikan sebagai tolok ukur nasional. Dalam menentukan batas minimal belajar harus diperhatikan kondisi sosial sekolah, karena kondisi sosial yang berlaku di masing-masing sekolah berbeda-beda. Oleh karena itu, pendidik harus menetapkan ambang minimal belajar, seperti apakah peserta didik harus mencapai skor 65, 70, 75, dst (Depdiknas 2005).

Penetapan Standar Ketuntasan Minimal Pembelajaran (SKBM) penting dilakukan untuk tujuan sebagai berikut: (1) menetapkan sasaran kompetensi yang harus dicapai peserta didik dan (2) tolok ukur/referensi/nilai dasar untuk menentukan apakah peserta didik kompeten atau tidak (Depdiknas, 2005). Pendidik harus mampu merespon dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan anak didiknya yang heterogen. Temuan peneliti di lapangan, seperti yang terjadi di SMA Negeri 3 Cikampek, menunjukkan bahwa rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran biologi menyebabkan pembelajaran menjadi pasif, kurang kreatif dan tidak tuntas. Seharusnya peserta didik Sekolah Menengah Atas yang berpikir kritis dan materi biologi dianggap sederhana, tetapi juga kompleks dan rumit (Quumillaila, et al, 2017). Berdasarkan pengalaman beberapa pendidik dalam mengajar IPA khususnya biologi di SMA, teridentifikasi masalah. Misalnya, sebagian besar peserta didik tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

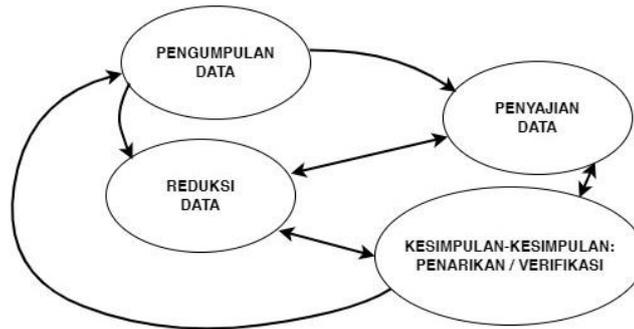
Aspini (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran dapat digunakan untuk memaksimalkan kenyamanan belajar peserta didik dan meningkatkan kemampuan berpikirnya. Oleh karena itu, untuk kali ini peneliti mencoba menggunakan teknik baru dalam proses pembelajaran yaitu teknik tebak-kata. Kata "tebak" terdiri dari kata "tebak" dan "kata", "Tebak" berarti menduga atau mengira, sedangkan "kata" berarti bahasa lisan atau tulisan yang mewujudkan kesatuan rasa dan pikiran yang digunakan dalam bahasa (Tim Penyusun KPPB, 1994). Teknik tebak-kata adalah teknik pembelajaran dimana peserta didik mencoba menerka atau menebak jawaban dari pertanyaan yang diberikan baik secara lisan maupun tulisan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan Penelitian ini direncanakan dalam 2 siklus. Penelitian dalam bentuk siklus ini didasarkan pada penelitian Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen (Kurt Lewin, 2011). Teknis analisis data yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif ini menghasilkan data dalam bentuk angka-angka dan memiliki proses kerja yang singkat dan sederhana (Mukhtazar, 2020). Adapun instrumen penelitian yang dipakai berupa Lembar kerja siswa (LKS), Wawancara, serta angket kepuasan yang diberikan kepada siswa. Selain itu penelitian ini juga menggunakan model analisis interaktif yang memanfaatkan tiga komponen dari hasil penelitian, yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sutopo, 1988). Dengan bantuan model interaktif ini, peneliti dapat mengevaluasi apakah hasil analisis materi sudah cukup memenuhi kriteria atau masih ada ruang untuk perbaikan dengan bantuan siklus berikutnya.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin



Gambar 2. Model Analisis Interaktif

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah sama yaitu seluruh siswa kelas XII IPA 2 di SMA Negeri 3 Cikampek yang berjumlah 40 orang. Penelitian ini dilakukan pada periode bulan Agustus sampai dengan September 2019, untuk materi yang dijadikan subjek penelitian adalah tentang sel pada mata pelajaran Biologi. Dalam penelitian ini, digunakan media berupa kartu dari kertas berbahan manila yang memiliki ukuran (10x10 cm) yang berisi konten berupa pertanyaan-pertanyaan dan kartu dari kertas HVS yang memiliki ukuran (5x2 cm) yang berisi jawaban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian dengan mengacu kepada peningkatan prestasi hasil belajar, dilakukan pengamatan dan penilaian terhadap proses pembelajaran di dalam kelas. Pengamatan dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat skema rancangan pembelajaran yang akan dilakukan di kelas. Sedangkan pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan program perencanaan pembelajaran yang telah disusun. Pada penelitian ini, proses pembelajaran terbagi menjadi 2 pertemuan, pada pertemuan pertama berfokus kepada pemahaman materi dan pendalaman konsep materi. Pada tahap ini pula dilakukan percobaan pertama terhadap metode tebak kata kepada siswa. Dalam tahap pelaksanaan teknik tebak kata ini, seluruh siswa diminta berdiri di depan kelas dan berpasangan (2 orang). Terdapat 20 pasangan dalam kegiatan ini dengan jumlah siswa kelas XII IPA-2, yakni 40 siswa.

Pada titik ini, setiap pasangan, yaitu. Peserta didik pertama mendapatkan kartu berukuran 10x10 cm dengan soal yang dapat dibuka dan dibacakan kepada pasangannya, sedangkan peserta didik yang lain mendapatkan kartu berukuran 5x2 cm dengan jawaban yang tidak dapat dibuka dan harus diselipkan ke telinganya. Pasangan yang menjawab benar dipersilakan duduk, sedangkan pasangan yang masih belum tahu dapat mengajukan pertanyaan lain yang masih mengarah pada jawaban. Pada pertemuan kedua berfokus kepada penguatan pelaksanaan teknik tebak-kata. Langkah-langkah pelaksanaannya sama seperti pada pertemuan pertama. Selain itu, selama tahap observasi penelitian ini, peneliti berada di antara siswa untuk membimbing pembelajaran yang sedang berlangsung dan mengatur sedemikian rupa sehingga penelitian ini berhasil seperti yang diharapkan. Selanjutnya pada tahap akhir yaitu refleksi, peneliti melakukan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Untuk mengetahui efek yang dihasilkan oleh peserta didik sesuai dengan tujuan belajar yang telah dirancang dan disusun.

Pada siklus I, hasil dari teknik tebak-kata menunjukkan terdapat 10 pasang menjawab benar (50%) dengan nilai 90, sedangkan 10 pasang lainnya menjawab salah dengan nilai 0 (50%), dan rerata nilai siswa adalah 5,00. Artinya pada tahap awal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Peserta didik masih bingung dan belum terbiasa aktif di depan kelas, juga belum sepenuhnya menguasai materi yang diberikan. Dari hasil tahap penguatan ini, penerapan teknik tebak-kata pada siklus I terlihat 14 pasang dengan nilai 100 (66,67%) menjawab

benar, sedangkan 6 pasang lainnya dengan nilai 0 menjawab salah (33,33%), dan rerata peserta didik sebesar 6,67. Artinya pada saat tahap penguatan ini, telah terjadi kenaikan sebesar 16,67%. Meskipun proses pembelajaran tidak berjalan sesuai harapan, peserta didik menjadi antusias dan mulai menyukai teknik tebak-kata yang digunakan oleh peneliti.

Selain itu, peneliti melakukan evaluasi proses dengan tes (pengulangan) selama 2 jam (2 x 45 menit). Pertanyaan yang diajukan adalah pilihan ganda dan isian yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah mengikuti tes (ulangan), diketahui bahwa rata-rata peserta didik mencapai skor 77,14, sedangkan skor terendah 70 dan skor tertinggi 82. Selanjutnya dilihat dari penguasaan bahan pembelajaran atas dasar poin SKBM (KKM) yang telah ditentukan adalah 75, dapat dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Pengolahan Nilai Hasil Evaluasi Siklus I

Nilai	Frekuensi	% Frekuensi	Keterangan
< 75	12	30,56	Remidi
> 75	28	69,44	Tuntas
Jumlah	40	100	

Dari pengolahan data nilai Siklus I terlihat bahwa peserta didik yang berhasil mencapai SKBM:

75 (Tuntas) sebanyak 28 orang (69,44%), sedangkan peserta didik yang tidak lulus sebanyak 12 orang (30,55%). Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pelaksanaan Siklus I belum berjalan seperti yang diharapkan, sehingga Siklus II harus dilaksanakan. Berdasarkan hasil tersebut, diperlukan beberapa evaluasi peningkatan pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan pada Siklus II dilakukan untuk mengatasi kekurangan pada Siklus I. Pada pertemuan ini pendidik dan peneliti berusaha untuk meminimalisir kekurangan yang muncul pada saat pembelajaran sebelumnya. Dari hasil rangkaian Siklus II, terdapat 14 pasangan menjawab benar dengan skor 140 (77,78%), sedangkan 5 pasangan lainnya menjawab salah dengan skor 0 (22,22%), dan rata-rata siswa 7,78. Artinya pada tahap tebak-kata pada Siklus II dapat dikatakan pembelajaran dilakukan sesuai dengan yang diharapkan. Peserta didik menjadi antusias dan aktif serta mulai mempercayai kemampuannya. Dari hasil tebak-kata tahap penguatan siklus II, 17 pasang menjawab benar dengan skor 160 (88,89%), sedangkan 3 pasang lainnya menjawab salah dengan skor 0 (11,11%). dan rata-rata siswa mencapai 8,89.

Dari hasil penilaian Siklus II, nilai rata-rata peserta didik adalah 78,03 meningkat 8,4 poin dari nilai penilaian Siklus I yang memiliki rata-rata 71,1. Nilai terendah pada evaluasi siklus I adalah 70 dan akhirnya naik menjadi 72. Demikian juga nilai tertinggi yang sebelumnya mencapai 82 pada siklus I dan akhirnya naik menjadi 88 pada siklus II.

Tabel 2. Pengolahan Nilai Hasil Evaluasi Siklus II

Nilai	Frekuensi	% Frekuensi	Keterangan
< 75	4	8,33	Remidi
> 75	36	91,7	Tuntas
Jumlah	40	100	

Berdasarkan analisis nilai Siklus II terlihat bahwa peserta didik yang berhasil mencapai poin SKBM: 75 (tuntas) sebanyak 36 orang (91,7%), dapat dikatakan meningkat 8 orang (22,22%) dari hasil penilaian Siklus I yang hanya mencapai 28 orang (69,44%). Sementara itu, ada 4 peserta didik (8,33%) yang tidak mencapai nilai SKBM yang berarti menurun sebanyak 4 orang (22,22%). Selain itu, kejelasan lingkungan belajar dan keterkaitan indikator dan tujuan pembelajaran memudahkan peserta didik belajar, sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Krissandi & Rusmawan, 2015). Selain

itu, metode pembelajaran dengan menggunakan media interaktif mempercepat dan mempermudah penyampaian informasi serta dapat mempermudah perolehan informasi yang efektif dan menginspirasi siswa untuk belajar biologi (Yulmaini dan Septina 2008). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pelaksanaan Siklus II dalam penelitian ini berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas XII IPA-2 sebagaimana yang diharapkan oleh peneliti.

Keberhasilan penggunaan teknik tebak-kata dalam penelitian ini untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XII IPA 2, dibuktikan dengan angket yang diberikan kepada peserta didik. Mahtarami dan Irvansayah (2010) menyatakan bahwa penggunaan game sebagai lingkungan belajar lebih efektif untuk memperdalam materi. Pendapat ini sejalan dengan pernyataan Dani (2008) yang mengemukakan bahwa permainan edukatif merupakan alat pengajaran baik bagi peserta didik maupun pendidik, yang dimana membantu pendidik (tutor) untuk menyampaikan bahan ajar dengan cara yang lebih menguatkan daya tanggap siswa dari pada biasanya. Alasan dasar untuk pernyataan ini diantaranya; (1) Peserta didik cepat menyerap pengetahuan dan informasi dari materi yang disajikan, (2) gambar, video dan animasi dalam media lebih menarik daripada teks, (4) interaktif dan (5) berorientasi pada pemecahan masalah.

Tabel 3. Pengolahan Angket Siswa Pertanyaan 1

No	Jawaban	Frekuensi	% Frekuensi
1.	Kelompok A	29	75
2.	Kelompok B	8	16,67
3.	Kelompok C	3	8,33
4.	Kelompok D	0	0,00
	Jumlah	40	100

Motivasi belajar yang ada pada siswa memberikan kontribusi untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi ini muncul karena media pembelajaran memungkinkan siswa belajar mandiri dalam suasana yang menyenangkan. Berdasarkan hasil survei pada pertanyaan 1 tentang proses pembelajaran dengan menggunakan teknik tebak-kata "Menyenangkan atau Membosankan", terlihat bahwa 29 peserta didik (75%) pada kelompok A menjawab "sangat menyenangkan", pada kelompok B terdapat 8 peserta didik (16,67%) menjawab "cukup senang", peserta didik kelompok C "cukup bosan", sebanyak 3 orang (8,33%), dan tidak ada peserta didik tergolong kelompok D "Membosankan". Dari sini dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik tebak-kata pada materi sel, merupakan teknik atau metode yang sangat disukai peserta didik. Pendapat tersebut sejalan dengan pernyataan Arsyad (2011), bahwa pembelajaran dari media dapat meningkatkan perhatian anak dan mengarahkannya sedemikian rupa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih aktif antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan bakat dan minat mereka sendiri. Suasana belajar yang menarik, tidak biasa, dan menyenangkan membuat belajar menjadi lebih mudah bagi peserta didik dan membuat mereka paham terhadap konsep materinya.

Tabel 4. Pengolahan Angket Siswa Pertanyaan 2

No	Jawaban	Frekuensi	% Frekuensi
1.	Kelompok A	6	11,11
2.	Kelompok B	24	61,11
3.	Kelompok C	8	22,22
4.	Kelompok D	2	5,56
	Jumlah	40	100

Berdasarkan hasil survei untuk pertanyaan 2 mengenai kesulitan atau kemudahan pembelajaran materi tentang sel dengan menggunakan teknik tebak-kata terlihat bahwa 6 orang (11,11%) menjawab jawaban kelompok A "sangat mudah", peserta didik yang menjawab kelompok B

“Agak mudah” sebanyak 24 orang (61,11%), yang menjawab kelompok C “cukup sulit” sebanyak 8 orang (22,22%) dan yang menjawab kelompok D tidak kurang dari 2 orang (5,56%). Ketika peserta didik dapat belajar dengan cepat, maka akan mempercepat pembelajaran secara berkelanjutan untuk materi selanjutnya. Namun jika seorang peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar, ia dapat memberikan lebih banyak waktu untuk belajar. Penelitian Rohwati (2012) menyimpulkan bahwa penggunaan game edukasi secara teoretis dan empiris dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan kinerja peserta didik, karena peserta didik belajar dengan gembira dan santai namun tetap serius. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan bagi siswa, karena mereka belajar dengan media informasi yang sebelumnya belum dimanfaatkan secara maksimal.

KESIMPULAN

Penerapan teknik tebak-kata pada materi sel berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII IPA 2, yang menunjukkan peningkatan prestasi peserta didik pada setiap bagian. Pada siklus I, 9 pasang (50%) menjawab benar pada tahap pertama, pada tahap penguatan jumlahnya kemudian meningkat menjadi 12 pasang (66,67%). Begitu pula pada Siklus II, siswa yang awalnya menjawab benar pada tahap pertama terdapat 14 pasang (77,78%), kemudian pada tahap penguatan jumlahnya bertambah menjadi 16 pasang (88,89%). Keberhasilan Penerapan Teknik Tebak-Kata pada Materi Sel untuk meningkatkan prestasi belajar Biologi peserta didik IPA-2 Angkatan XII semakin diperkuat dengan pelaksanaan tes pembelajaran. Sebanyak 27 (75%) dari 36 siswa menganggap penerapan teknik tebak-kata sangat menyenangkan. Selain itu pada 22 orang (61,11%) dari 36 siswa merasa mudah mempelajari materi seluler dengan teknik tebak-kata. Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka diusulkan pengembangan lingkungan belajar demikian juga untuk mata pelajaran lain atau keterampilan dasar, khususnya mata pelajaran biologi atau mata pelajaran lain pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2004. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Alben sindo.
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Asrial, dkk. (2020). Ethnoconstructivism E-Module to Improve Perception, Interest, And Motivation of Students in Class V Elementary School. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 30–41.
- Aspini. (2020). Implementasi Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 72–79.
- Dani, M. 2008. Pembelajaran Interaktif dan Aktraktif Berbasis Game dan Animasi untuk Pendidikan Dasar Dan Menengah di Indonesia. Makalah ini disampaikan pada Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia. Jakarta: *e-Indonesia Initiative*.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005, *Pedoman Khusus Pembelajaran Tuntas*, Jakarta: Direktorat Dikmenum Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005, *Penetapan SKBM dan Analisis Pencapaian Hasil SKBM, (Materi 3)*, Jakarta: DIT, Dikmenum Depdiknas.
- Dinas Dikbud Jatim, 2002, *Mekanisme dan Prosedur Pengembangan Pengujian Berbasis Kompetensi*, Disajikan dalam Workshop KBK SMU Negeri/Swasta, Jawa Timur, Surabaya, Proyek Peningkatan Mutu, SMU Jawa Timur.
- Kumalasari, M.P, & Kusumaningsih D.I (2022). Keterampilan Abadi 21 dalam Model-model Pembelajaran Berpendekatan STEAM pada RPP Tematik SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.05(1);74-81.
- Kurt Lewin dalam David Hopkins. 2011. *A Teacher Guide To Classroom Research, edisi ke 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Krissandi,& Rusmawan.(2015). Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013.*Jurnal pendidikan Indonesia*, 34(3), 457–467.
- Mahtarami A & Irvansyah MN. 2010. Pengembangan Game Pembelajaran Otomata Finit. Makalah ini disampaikan pada Seminar Nasional Informatika, UPN “Veteran”. Yogyakarta 22 Mei 2010.
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Poerwanto, Ngalim. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Praditya, D. (2019). Multimedia Pembelajaran Dengan Evaluasi Instructional Game Matematika Siswa Kelas VII SmpIb-B Negeri 1 Buleleng. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 66–76.
- Qumillaila,&Dkk. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(1), 57–69.
- Rohwati M. 2012. Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.1 (1):75- 81.
- Sanjaya, W. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suharsini Arikunto, 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bina Aksara.
- Sutopo, 1988. *Pengantar Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar Teoritis dan Praktis*, Surakarta: Pusat Penelitian Universitas Sebelas Maret.
- Yulmaini & Septina, N. 2008. Perangkat Pembelajaran Biologi untuk Sekolah Menengah Umum (SMU). Makalah ini disampaikan pada Seminar Nasional Informatika, UPN “Veteran”, Yogyakarta.
- Zubaidah,S. 2002. Beberapa alternatif pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman terhadap istilah atau konsep Biologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*.9(1):23-24.