

## PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMAN 2 BULUKUMBA YANG DIAJAR MENGGUNAKAN MEDIA MAGIC CARD DAN MEDIA GAME TWISTER

Aswar Anas<sup>1\*</sup>, Ilyas Ismail<sup>2</sup>, Syahrhani<sup>3</sup>, Syamsul<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

\*Correspondence email: [anasaswar040@gmail.com](mailto:anasaswar040@gmail.com)

---

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik SMAN 2 Bulukumba yang diajar menggunakan media magic card, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik SMAN 2 Bulukumba yang diajar menggunakan media game twister, dan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik SMAN 2 Bulukumba yang diajar menggunakan media magic card dan media game twister. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperimen) dengan pretest-posttest control group design. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 nomor. Hasil penelitian yang diperoleh pada kelas eksperimen 1 menggunakan media magic card bahwa hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi (57,14%) dan sangat tinggi (42,86%) sementara pada kelas eksperimen 2 menggunakan media game twister berada pada kategori sedang (8,70%), tinggi (56,52%) dan sangat tinggi (34,78%). Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan uji independent sample t test diperoleh taraf signifikan  $0,089 > 0,05$ , maka hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media magic card dan media game twister.*

**ABSTRACT:** *This study focused on students' learning outcomes from SMAN 2 in Bulukumba, who taught with magic cards media and twister games media, and the differences between the two. This quasi-experimental research has a pretest-posttest control group design. The test instrument used in this study consisted of 25 multiple-choice questions. The results showed that students who taught using magic card media were in the high category (57.14%) and very high category (42.86%). The students who taught using the twister game media were in the medium category (8.70%), high (56.52%), and very high (34.78%). According to the independent sample t-test, there was a significant level of  $0.089 > 0.05$ . This indicates that there is no significant difference in learning outcomes between learners who taught using magic cards and learners who taught using game twister media.*

**Keywords:** *learning outcomes, magic cards media, twister games media*

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah sistem yang berperan dalam menentukan kualitas manusia disebuah negara maupun di dunia, maka dari itu hampir semua negara menetapkan sistem pendidikan ini sebagai hal utama dikarenakan pendidikan menjadi faktor yang berperan penting dalam pembangunan sebuah negara. Era sekarang ini didasari dengan pesatnya perkembangan teknologi, akan tetapi penuh dengan

ketidakpastian, dan menimbulkan dilema. Demikian tujuan dari sebuah pendidikan sebaiknya berfokus dalam mengembangkan keterampilan intelektual peserta didik yang masing-masing dari mereka mampu beradaptasi dengan era pengetahuan dengan baik (Kunandar, 2011).

Pendidikan pada tingkat sosial berfungsi dalam memberikan kontribusi perkembangan dan pemeliharaan, sementara secara individual pendidikan membantu pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran (Nurkholis, 2013). Agar fungsi pendidikan tersebut dapat terwujud maka proses pembelajaran harus efektif dan efisien disertai dengan media yang digunakan secara tepat.

Media merupakan alat bantu pembelajaran yang tidak dapat diganggu gugat oleh apapun. Pendidik sadar jika tidak adanya sebuah media yang dapat membantu proses pembelajaran akan sangat sulit untuk diterima atau dimengerti oleh para peserta didik, khususnya pada materi yang susah untuk dipahami, pemakaian media sebagai alat dalam memudahkan pembelajaran tidaklah sembarang dan tidaklah sesuai dengan keinginan pendidik, akan tetapi wajib diperhatikan serta memikirkan tujuannya (Asnawir & Usman, 2002).

Peneliti melakukan wawancara dengan pendidik mata pelajaran biologi kelas XI IPA SMAN 2 Bulukumba dengan hasil bahwa kurangnya minat belajar peserta didik dikarenakan umumnya pendidik masih menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik hanya memperhatikan serta mendengarkan pendidik menjelaskan hingga ia cenderung merasa bosan dan kurang mampu memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, serta tidak adanya media selain buku paket yang digunakan saat pembelajaran dan hal ini sangat berpengaruh terhadap pencapaian peserta didik dalam menguasai materi. Hal ini mendasari peneliti tertarik untuk menggunakan media *magic card* dan media *game twister* pada proses pembelajaran pada mata pelajaran biologi.

Media *magic card* dan *game twister* dapat menjadi media yang tepat dan dapat digunakan oleh seorang pendidik sebagai pengganti buku, terutama pada mata pelajaran biologi. Kedua media ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang terkadang memiliki kegemaran belajar sambil bermain dan merupakan serapan dari permainan yang secara tidak langsung mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Pembelajaran dengan menggunakan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang tidak monoton dan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik serta membantu pendidik dalam proses pembelajaran, menjadi media yang lebih inovatif dan

menarik serta mampu mengatasi kendala yang peserta didik alami saat pembelajaran berlangsung.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasy experimental*), dengan menggunakan *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPA SMAN 2 Bulukumba tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah 157 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *multi stage random sampling*. Kemudian peneliti menetapkan kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen 1 dengan jumlah 21 orang peserta didik dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen 2 dengan jumlah 23 peserta didik sebagai sampel dalam penelitian. Kelompok eksperimen 1 diajar dengan menggunakan media pembelajaran *magic card* dan kelompok eksperimen 2 diajar menggunakan media *game twister*. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 nomor soal. Teknik analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial. Kategorisasi hasil belajar dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta didik

No	Rentang Nilai	Kategori
1	0-34	Sangat Rendah
2	35-54	Rendah
3	55-64	Sedang
4	65-84	Tinggi
5	85-100	Sangat Tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Belajar Biologi Peserta Didik SMAN 2 Bulukumba yang Diajar Menggunakan Media *Magic Card*

Hasil belajar peserta didik dianalisis dengan analisis statistik deskriptif seperti pada Tabel di bawah ini.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen 1

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	21	21
Nilai maksimum	50	97
Nilai minimum	16	68
Nilai Rata-rata	35	82
Standar deviasi	8,38	7,92
Variansi	70,25	62,80

Berdasarkan Tabel 2 di atas bahwa hasil analisis *pretest* dan *posttes* memiliki perbedaan yang nyata yakni adanya peningkatan nilai minimum 16 (*pretest*) dan 68

(*posttest*), sementara nilai maksimum 59 (*pretest*) dan 97 (*posttest*), sedangkan nilai rata-rata 35 (*pretest*) dan 82 (*posttest*). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *magic card* yang digunakan saat pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengkategorian dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kategorisasi Hasil Belajar peserta didik Kelas Eksperimen 1

Rentang nilai	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Kategori
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
0-34	14	66,67%	0	0%	Sangat Rendah
35-54	7	33,33%	0	0%	Rendah
55-64	0	0%	0	0%	Sedang
65-84	0	0%	12	57,14%	Tinggi
85-100	0	0%	9	42,86%	Sangat Tinggi

Tabel kategorisasi hasil belajar di atas menunjukkan bahwa kategori hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *magic card* berada pada kategori sangat rendah (66,67%) dan rendah (33,33%), sementara setelah menggunakan media *magic card* mengalami peningkatan dengan kategori tinggi (57,14%) dan sangat tinggi (42,86%).

#### **Hasil Belajar Biologi Peserta Didik SMAN 2 Bulukumba yang Diajar Menggunakan Media *Game Twister***

Hasil belajar peserta didik dianalisis dengan analisis statistik deskriptif seperti pada Tabel di bawah ini.

Table 4. Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen 2

<b>Statistic Deskriptif</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Jumlah sampel	23	23
Nilai maksimum	44	96
Nilai minimum	20	62
Nilai Rata-rata	34,26	77,27
Standar deviasi	7,71	9,17
Variansi	59,38	84,08

Berdasarkan Tabel 2 di atas bahwa hasil analisis *pretest* dan *posttes* memiliki perbedaan yang nyata yakni adanya peningkatan nilai minimum 20 (*pretest*) dan 62 (*posttest*), sementara nilai maksimum 59 (*pretest*) dan 97 (*posttest*), sedangkan nilai rata-rata 44 (*pretest*) dan 96 (*posttest*). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *game twister* yang digunakan saat pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. pengkategorian dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 5. Kategorisasi Hasil Belajar peserta didik Kelas Eksperimen 2

Rentang Nilai	Pretest		Posttest		Kategori
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
0-34	11	47,83%	0	0%	Sangat Rendah
35-54	12	52,17%	0	0%	Rendah
55-64	0	0%	2	8,70%	Sedang
65-84	0	0%	13	56,52%	Tinggi
85-100	0	0%	8	34,78%	Sangat Tinggi

Tabel pengkategorian hasil belajar di atas menunjukkan bahwa kategori hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *game twister* berada pada kategori sangat rendah (66,67%) dan rendah (33,33%), sementara setelah menggunakan media *game twister* mengalami peningkatan dengan kategori sedang (8,70%), tinggi (57,14%) dan sangat tinggi (42,86%).

#### **Perbandingan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik SMAN 2 Bulukumba yang Diajar Menggunakan Media *Magic Card* dan Media *Game Twister***

Hasil uji prasyarat dan uji independent sample t test dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Analisis Prasyarat dan Independent Sample t Test

Uji	Jenis Uji	Hasil	Keputusan	Kesimpulan
Normalitas	Shapiro-Wilk	Kelas Eksperimen 1 Sig <i>Pretest</i> : 0,294 Sig <i>Posttest</i> : 0,592	Ho diterima	Normal
		Kelas eksperimen 2 Sig <i>Pretest</i> : 0,077 Sig <i>Posttest</i> : 0,814	Ho diterima	Normal
	Homogenitas Levene's Test	Sig <i>Pretest</i> : 0,827 Sig <i>Posttest</i> : 0,541	Ho diterima	Homogen
Hipotesis	<i>Independent Sampel t-test</i>	Sig = 0,089 > 0,05	Ho ditolak	Tidak Terdapat Perbedaan

Dari Tabel 6 di atas menunjukkan bahwa uji normalitas dan homogenitas telah terpenuhi sehingga dilanjutkan pada uji *independent sample t test* untuk melihat perbedaan penggunaan kedua media pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa secara signifikan tidak memiliki perbedaan, artinya kedua setara dalam hal peningkatan hasil belajar peserta didik.

Media *magic card* dan media *game twister* memiliki persamaan yaitu terletak pada penggunaannya yang dimana pada *magic card* salah satu dari perwakilan kelompok yang ditunjuk akan memutar media dan kemudian jika anak panah berhenti di salah satu nomor

yang berisi poin materi dari sistem reproduksi manusia maka teman kelompoknya yang lain akan menjelaskan materi tersebut. Begitupun dengan *game twister* setelah anak panah berhenti pada salah satu nomor, maka teman yang mewakili akan membacakan quiznya sementara teman kelompok yang lain akan berdiskusi untuk mencari jawabannya. Yang membedakan kedua media ini terletak pada penyajian materi. Pada *magic card* materi disediakan pada bagian belakang media sedangkan pada *game twister* materi disediakan dalam bentuk buku paket. Oleh karena itu, dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik yang diajar *magic card* berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi dibandingkan dengan media *game twister*.

*Magic card* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi rangkuman materi dengan tampilan menarik dan desain yang unik (Mutmainnah, Jamilah & Syahriani, 2020). Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah menghafal organ-organ pada sistem reproduksi pria dan wanita. Hasil penelitian Fitriyani, Agustina & Harahap (2016), menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan yang sangat baik pada media *magic card* yang telah dikembangkan dengan materi sistem reproduksi.

Meskipun dalam penelitian ini rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media *magic card* lebih tinggi dibandingkan dengan media *game twister*, tetapi penggunaan media *game twister* mampu meningkatkan hasil belajar sebagaimana yang diungkapkan oleh Utami, Sinaga & Nimashita (2019) bahwa motivasi belajar peserta didik tumbuh dengan digunakannya media *game twister*. Adanya motivasi peserta didik tentu berpengaruh dan berkontribusi terhadap hasil belajar (Novalinda, Kantun & Widodo, 2017; Ningrat, Tegeh & Sumantri, 2018). Namun, pada media *game twister* masih memiliki kekurangan yakni memiliki alokasi waktu yang lama sebab ada banyak tahapan dalam proses pengimplementasiannya (Ningtias, Maulana & Ali, 2021). Media pembelajaran dengan kualitas yang baik serta tepat dalam penggunaannya sangat bermanfaat bagi peserta didik maupun pendidik karena membantu dalam peningkatan pemahaman dan pengenalan pada materi yang diajarkan (Emda, 2011).

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa media *magic card* dan *game twister* mampu meningkatkan hasil belajar dan keduanya secara signifikan tidak ada perbedaan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Asnawir & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat pres.

Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 12(1). 149-162. <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v12i1.444>

- Fitriyani, Agustina, F. & Harahap, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Card pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Simbiosis*, 5(2), 99-109. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/simbiosajournal/article/view/818>
- Ningtias, I. L. K., Maulana, A. & Ali, A. (2021). Pengembangan Media Game Twister Materi Sistem Reproduksi di SMA Islam Darussalam Pannyangkalang. *Jurnal Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(1), 52-61. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alahya/article/view/17654>
- Kunandar. (2011). *Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mutmainnah, S. Jamilah & Syahriani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Card Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 75-84. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alahya/article/view/15502>
- Novalinda, E., Kantun, S. & Widodo, J. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Semester Ganjil SMK PGRI 5 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 11(2), 115-119. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6456>
- Ningrat, S. P., Tegeh, I. M. & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257-265. <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24-44. 10.24090/jk.v1i1.530
- Utami, D. R., Sinaga, M. & Nimashita, H. (2019). Keefektifan Metode Pembelajaran Cooperative Tipe STAD Melalui Media Permainan Twister Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kaiwa Pada Mahasiswa Tingkat II Kelas B Angkatan 2017 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1-15. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/24528>