

Pengaruh Media *Dart Board Bio* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan

Nabila Raqiqah Maradhy¹, Andi Maulana¹, Wiwin Pramita Arif^{1*}

¹Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

*Correspondence email: raqiqahnabila@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan media *Dart Board Bio* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA 13 Makassar. Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas yang diajari menggunakan buku paket pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA 13 Makassar 2) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang diajari menggunakan media *Dart Board Bio* pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA 13 Makassar 3) Mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media *Dart Board Bio* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA 13 Makassar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (Quasi eksperimen), menggunakan desain Pretest-Posttest Control Group Desain. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, rata-rata skor hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang dijadikan sebagai kelompok kontrol pembelajaran berada pada kategori baik dengan nilai rerata 65,78, sedangkan rerata skor hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan rerata 88,34. Dapat dikatakan bahwa ada pengaruh signifikan antara hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan yang menggunakan media *Dart Board Bio* karena hasil analisis inferensial data pada uji satu sampel menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang dicapai adalah $t\text{-hitung} < 0,000 < 0,05$.

ABSTRACT: This research examines the influence of *Dart Board Biomedica* on the learning outcomes of students in the digestive system material for class XI at SMA 13 Makassar. The objectives of this research are: 1) to determine the learning outcomes of students in classes taught using textbooks, 2) to determine the learning outcomes of students taught using the *Dart Board Biomedica*, and 3) to determine the significant influence of *Dart Board Biomedica* on the learning outcomes. This study was a quasi-experimental research that employed a pretest-posttest control group design. Based on the results of the research conducted, the average score of student learning outcomes in the control class was in a good category with an average score of 65.78, while the average score of student learning outcomes in the experimental group was in the very good category with an average score of 88.34. It implied that there is a significant influence on the learning outcomes of students in the digestive system material using the *Dart Board Bio* media because the results of inferential data analysis in the one-sample test indicate that the achieved significance value is $t\text{-count} < 0.000 < 0.05$.

Keywords: learning outcomes, dart board bio, digestive system

PENDAHULUAN

Pendorong utama pesatnya pembangunan suatu bangsa adalah pendidikan. Karena menyadari pentingnya menjamin kesejahteraan penduduknya, yang hanya dapat dilakukan melalui pendidikan, bangsa yang besar menempatkan perhatian yang tinggi pada pendidikan (Megawanti, 2015). Arifuddin (2018) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha untuk membantu seseorang menjadi pribadi yang lebih baik agar sejalan dengan nilai dan standar yang dianutnya dalam komponen mentalitas, perilaku, moralitas, dan agama.

Memimpin, merencanakan, membimbing, bahkan mengkondisikan lingkungan sekitar anak didik agar melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, proses pembelajaran yang bermakna harus menunjukkan keterkaitan pendidikan antara guru dan peserta didik serta referensi yang bermanfaat dalam lingkungan belajar (Pane dan Dasopan, 2017). Cara terbaik untuk memastikan proses pembelajaran berhasil dilaksanakan adalah dengan menciptakan suasana belajar yang produktif, memperhatikan keberlakuan kurikulum, dan mengkomunikasikan informasi secara sederhana. Agar anak didik dapat memahami hal tersebut dengan baik, maka diperlukan seorang pendidik yang berperan dalam situasi tersebut (Wulandari, 2016).

Salah satu faktor yang mampu mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah media pembelajaran. Alat atau teknologi yang memudahkan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur ilmu pengetahuan dari pengajar untuk sampai kepada peserta didik secara tepat. Sumber daya pengajaran ini dapat berbentuk resep, ilustrasi, atau instrumen yang dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami subjek. Teknologi pendidikan ini dimanfaatkan untuk meningkatkan gairah dan perhatian siswa (Hasan, 2021).

Media berfungsi sebagai alat komunikasi. Kata Latin "*medius* atau *medium*" (yang berarti "perantara") adalah asal kata "media". Jadi, menurut Susilana dan Riyana (2009), pengertian media adalah "sarana penyampaian pesan dari sumber kepada objek penerima pesan". Juga merupakan "sarana yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran" berupa film, buku, dan media lainnya. Dengan memasukkan komponen kognitif dan psikomotorik peserta didik, media pembelajaran yang tepat mampu memaksimalkan lingkungan belajar peserta didik sehingga lebih menyenangkan dan kondusif (Nurlatipah dkk, 2015).

Peserta didik menjadi bosan karena masalah yang ditimbulkan oleh penggunaan materi pembelajaran yang tidak sesuai. apalagi sekarang kita masih menganggap proses pendidikan itu membosankan. Misalnya, peserta didik sering mengkritik dan percaya bahwa

biologi itu tidak menarik. Selain itu, dipengaruhi oleh cara pendidik menyampaikan pembelajarannya, seperti melalui metode ceramah dan penggunaan alat pembelajaran yang menghambat proses pembelajaran (Harahap dan Salam, 2017).

Untuk dapat memilih dan menggunakan metode penyampaian pengetahuan kepada anak didik, seorang pendidik harus mampu menciptakan pola dan jalan pemikiran. Pendidik profesional adalah individu yang tahu bagaimana memberikan informasi secara efektif sehingga dapat diterima dengan baik. Untuk memfasilitasi pembelajaran, diperlukan juga teknologi yang dapat berperan sebagai perantara penyampaian informasi oleh pendidik (Wulandari, 2016). Minat, kreativitas, dan keinginan siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain semuanya akan tergugah oleh pembelajaran yang disampaikan melalui media kreatif, yang akan berdampak pada seberapa besar nilai yang mereka peroleh dari proses pembelajaran (Sari dkk, 2017).

Memilih media pembelajaran yang tampilannya menarik dan cocok dengan karakteristik peserta didik, mampu mendorong tercapainya tujuan pembelajaran tertentu (Mashudi, 2019). Kenyataannya sangat sedikit media yang benar-benar digunakan pendidik untuk membantu proses pembelajaran. Biaya pembuatan media pembelajaran, sulitnya mencari media yang layak digunakan dalam pembelajaran, dan keterbatasan waktu pendidik merupakan beberapa unsur atau alasan mengapa mereka memilih untuk tidak memanfaatkan media dalam pembelajaran. Padahal media merupakan bagian krusial dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Peserta didik suka bersenang-senang saat mereka belajar, hal tersebut memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam studi mereka. Untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pendidikannya, media alternatif, seperti media berbasis permainan, dapat digunakan sebagai pengganti buku cetak (Salam dkk, 2019).

Hasil observasi dengan pengajar dan peserta didik SMA 13 Makassar pada bulan Desember 2022. Ditemukan bahwa metode ceramah masih digunakan dalam proses pembelajaran. Satu-satunya instruksi yang diberikan kepada peserta didik adalah memperhatikan buku teks, yang selanjutnya dijelaskan di depan kelas. Meskipun buku teks digunakan sebagai sumber informasi, hal ini tidak menjamin bahwa peserta didik akan mencapai tujuan pembelajarannya pada setiap sesi kelas. Hal ini disebabkan penyajian buku pelajaran yang terlalu tebal isinya menyebabkan peserta didik terkadang mengalami kebingungan dan kesulitan mempelajari materi baru. Selain itu, salah satu peserta didik mengklaim bahwa karena mereka tidak memiliki buku paket secara kolektif, mereka hanya boleh menggunakannya selama mereka belajar dan tidak boleh membawanya pulang.

Akibatnya, anak-anak saat ini menginginkan media yang dapat menjadi pengganti dalam situasi tersebut, dikemas secara estetis, dan dapat membuat konten mudah dipahami untuk merangsang minat belajar. Manfaat belajar tentunya juga akan dirasakan oleh mereka yang memiliki keinginan untuk melakukannya. Jika berbicara tentang media yang dikemas secara elegan, yang dimaksud adalah materi yang penyajiannya ringkas dan jelas namun bahasa yang digunakan sederhana. Selain itu, teks dan gambar yang hidup seringkali memiliki dampak jangka panjang pada materi pendidikan. Pada penelitian Azhari dkk (2017) ditemukan bahwa dengan memanfaatkan media *Dart Board*, Guru dapat membimbing siswa dalam mempelajari materi sedemikian rupa sehingga mereka mempertahankannya dan menganggapnya bermakna. Selain itu, dapat memicu minat siswa untuk mengikuti pembelajaran aktif. *Dart Board* adalah salah satu alat yang dapat digunakan instruktur dalam situasi ini.

Menurut Azhari dkk (2017), alat belajar papan bundar yang digantung di dinding disebut *Dart Board*. *Dart Board* ini menggunakan anak panah kecil yang dilempar pada papan bundar. Papan panah dirancang dengan lingkaran yang terdapat gambar organ-organ sistem pencernaan di setiap lingkaran. Gambar organ sistem pencernaan pada setiap lingkaran dipasangkan dengan kartu soal yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik yang telah melakukan pemanahan. Sedangkan angka yang tertera pada setiap lingkaran di papan dart akan dihitung sebagai poin. Siswa akan mengumpulkan poin tersebut sebagai pemenang. Menurut Andrianto dan Yermadhoko (2017) media *dart board* ini sendiri memiliki banyak kelebihan, yaitu medianya yang mudah untuk diaplikasikan, menjadikan proses belajar menjadi lebih kondusif, peserta didik mampu memahami materi secara mandiri dengan kartu yang terdapat pertanyaan di dalamnya, dan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik.

Organ dan sistem organ pencernaan tercakup dalam informasi tentang sistem pencernaan. Pengertian sistem pencernaan dan cara kerjanya dijelaskan dalam konten ini. Karena informasi sistem pencernaan pada materi pembelajaran *Dart Board Bio* mengandung visual yang dapat semakin menggugah minat peserta didik sehingga dapat memahami materi tentang pencernaan. Permainan *Dart Board* ini hanyalah salah satu dari beberapa alat pendidikan mutakhir dan imajinatif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik dan membangkitkan minat mereka terhadap materi pelajaran (Andrianto dan Yermadhoko, 2017). Sehingga diharapkan produk ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan memotivasi anak untuk belajar tentang sistem pencernaan.

Sesuai dengan uraian sebelumnya, maka peneliti mengangkat judul tersebut “Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Dart Board Bio* terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA 13 Makassar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk eksperimen semu, dengan rancangan pretes-postes kelompok kontrol. Penelitian eksperimen semu bertujuan untuk memahami hubungan antara variabel dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Rukminingsih, 2020). Untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, siswa mengikuti posttest. Sampel penelitian ini adalah 140 siswa kelas XI IPA SMA Negeri 13 Makassar. Sebanyak 35 siswa dari kelas XI, IPA 2, dan 35 siswa dari kelas XI IPA 4 masing-masing dijadikan sampel untuk penelitian ini. Pengambilan sampel acak sederhana digunakan untuk proses pengambilan sampel. Set sampel dipilih secara acak. Setiap komponen memiliki probabilitas yang sama untuk mendapatkan sampel berkat proses pengambilan sampel.

Dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) buatan peneliti, dan dokumentasi yang telah disetujui oleh dua ahli semuanya dijadikan sebagai instrumen penelitian. Pada penelitian ini terdapat 30 soal pilihan ganda dengan 5 alternatif jawaban (A, B, C, D, dan E) pada ujian hasil belajar. Ujian diberikan dua kali, sekali di awal dan sekali di akhir kelas.

Uji Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam program SPSS versi 27 untuk uji homogenitas dan normalitas untuk strategi analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Setelah konfirmasi bahwa datanya homogen dan terdistribusi normal, hipotesis akan dievaluasi menggunakan metode uji t sederhana independen. Ambang batas tes untuk signifikansi ditetapkan pada 0,05.

Analisis data menggunakan statistik inferensial untuk menanggapi rumusan masalah ketiga sementara menggunakan statistik deskriptif untuk menanggapi yang pertama dan kedua,

Peralatan pengumpulan data digunakan. Informasi dari temuan penelitian kemudian dilakukan uji statistik satu sampel menggunakan Program SPSS versi 27. Fakta bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai pendukung hipotesis karena $0,000 < 0,05$ dan t_{tabel} adalah 1,99547 sedangkan t_{hitung} adalah 10,118. Berdasarkan rekomendasi pengujian, hipotesis penelitian dikatakan telah ditetapkan jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05 ($<0,05$), H_0 ditolak, dan H_1 diterima.

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Peserta Didik

Skor	Kategori Hasil Belajar Peserta Didik
>80	Sangat baik
60-80	Baik
40-60	Cukup
20-40	Kurang
<20	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil di bawah ini berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA 13 Makassar, dimana kelas XI IPA 2 sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI IPA 4 sebagai kelompok kontrol.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan Nilai Statistik Deskriptif Kelas Kontrol (XI IPA 4)

Statistik	Nilai statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai terendah	13,3	40
Nilai tertinggi	63,3	90
Nilai rata-rata	33,58	65,78
Standar deviasi	12,5	12

Nilai rata-rata *pretes* kelas XI IPA 4 adalah 33,58, sesuai Tabel 2, dengan nilai tertinggi 63,3 sedangkan nilai terendah 13,3, standar deviasi 12,5578, dan varians 154,620. Nilai *posttest* kelas XI IPA 4 dengan nilai tertinggi 40 sedangkan nilai terendah 90, dengan rata-rata 65,78 dan standar deviasi 12,0742.

Tabel 3. Nilai Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen (XI IPA 2)

Statistik	Nilai statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai terendah	13,3	80
Nilai tertinggi	56,6	96,6
Nilai rata-rata	31,2	88,3
Standar deviasi	9,9	5,3

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata *pretest* siswa kelas XI IPA 2 adalah 31,2, dengan nilai terendah 13,3 sedangkan nilai tertinggi 56,6, standar deviasi 9,9, dan varians 96,143.

Dengan skor rata-rata 80 dan standar deviasi 5,3, hasil *posttest* siswa memiliki nilai terendah 88,349 sedangkan nilai tertinggi 96,6.

Tabel 4. Pengelompokan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

Interval Skor	Frekuensi Pretest	Frekuensi Posttest	Kategori
>80	0	5	Sangat Baik
60-80	1	18	Baik
40-60	8	11	Cukup
20-40	22	1	Kurang
<20	4	0	Sangat Kurang

Informasi tersebut dapat digunakan untuk menentukan bagaimana hasil pretest siswa kelas kontrol didistribusikan per kategori distribusi frekuensi. Ada 1 anggota kelompok baik, 8 anggota kelompok sedang, 22 anggota kelompok kurang, dan 4 anggota kelompok sangat buruk. Skor *posttest* siswa di kelas kontrol dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan distribusi frekuensi. Pada kategori “cukup” terdapat 11 orang, 18 pada kategori “baik”, dan 5 pada kategori “sangat baik”. Ada 1 anggota dari kategori “kurang baik”.

Tabel 5. Pembagian Kelompok Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

Interval Skor	Frekuensi Pretest	Frekuensi Posttest	Kategori
>80	0	30	Sangat Baik
60-80	0	5	Baik
40-60	4	0	Cukup
20-40	25	0	Kurang
<20	6	0	Sangat kurang

Tabel di atas berdasarkan kategori distribusi frekuensi dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil pretest hasil belajar siswa kelas eksperimen. 4 orang, 25 orang, dan 6 orang masing-masing masuk dalam kategori cukup, kurang, dan sangat kurang. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa kategori distribusi frekuensi digunakan dalam hasil belajar siswa kelas eksperimen. Terdapat 5 orang dalam kelompok baik dan 30 orang dalam kategori sangat baik.

Kelas eksperimen naik dari kategori rendah menjadi sangat tinggi. Media digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mempromosikan keterlibatan siswa dan hasil belajar, dan papan *dart* digunakan sebagai alat bantu mengajar. Cara pembelajaran dilakukan dan hasil temuan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang diajar melalui media *game* lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan lebih aktif daripada siswa

yang tidak diajar melalui media *game*, keduanya menjadi contoh. Para guru melihat antusiasme anak-anak saat mereka memainkan permainan *Dart Board Bio*, sejenis media dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan ingin segera mulai bermain. Menurut (Nurfadillah, 2021), menggunakan media pendidikan di kelas telah terbukti bahwa pendidikan sangat meningkatkan pemahaman siswa tentang mata pelajaran, yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mata pelajaran dan mendukung pertumbuhan psikologis mereka sebagai pembelajar. Menurut Arsyad (2011), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perilaku dan kepekaan siswa di dalam kelas. Menggunakan sumber daya instruksional dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Media pembelajaran dapat membantu mengembangkan konsep pembelajaran yang kuat.

Data kelompok eksperimen (XI IPA 2) diselidiki menggunakan papan dart, dan penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan software statistik *Software Product and Service Solution* (SPSS versi 27) untuk menjamin normalitas data. Menunjukkan bahwa data eksperimen diperiksa dengan menggunakan pendekatan Dart, hasil tes menunjukkan sign 0,20 pada pretest dan 0,28 pada posttest, dan $\alpha = 0,05$ menunjukkan sign $> \alpha$. Berdasarkan hasil belajar kelas kontrol (XI IPA 4), pembelajaran tanpa papan panah Hasil *pretest* dan *posttest* Bio Media menunjukkan sign = 0,20, dan $\alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa data ketuntasan belajar kelas berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal, baik kelas eksperimen (XI IPA 2) maupun kelas kontrol (X IPA 4) memuatnya. Ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki komponen yang sama. Sebagai hasil dari data yang dikategorikan normal dan homogen, hipotesis berikut diuji:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	Df1	Df2	Df3
1.460	5	28	0,234

Uji homogenitas SPSS versi 27 diperoleh nilai sign 0,234. Dimana nilai sign lebih besar dari 0,05 Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok tersebut berasal dari populasi yang sama.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

	Levene's Test for		t-test for Equality for Means		
	Equality Variances				
Equal variances assumed	F	Sign	t	Df	Sign (2-tailed)
Equal variances not assumed	13,378	0,000	10,118	68	0,000
			10,118	46,699	0,000

Bila tingkat signifikansi suatu penelitian kurang dari atau sama dengan 0,05 (tanda 0,05), maka dinyatakan bahwa penelitian tersebut memiliki hipotesis dengan dasar yang kuat pada kenyataan dimana H0 adalah tolak dan H1 diterima. Sesuai dengan Tabel 4.7, tingkat signifikansi untuk hipotesis penelitian ditentukan dengan menggunakan SPSS versi 27. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dipalsukan dengan 0,000 0,05 atau dengan membandingkan jumlah thitung yang besar (10,118) dengan jumlah tabel yang sedikit (1,99547), yang menunjukkan bahwa t-hitung > t-tabel. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media *Dart Board* Bio mendapatkan hasil belajar yang jauh lebih tinggi yang tidak menggunakan *Dart Board*. Hal ini menunjukkan bagaimana pengaruh media *Dart Board* siswa kelas XI SMA Negeri 13 Makassar terhadap hasil belajarnya pada materi yang berkaitan dengan sistem pencernaan.

Ketika media permainan digunakan di dalam kelas, terutama pada saat materi biologi seperti *Dart Board* Bio yang dikembangkan dengan indah, siswa menjadi lebih bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran. Menurut temuan penelitian Andrianto dan Yermadhoko (2017), penggunaan media *Dart Board* Bio dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan data, ditentukan bahwa media *Dart Board* dapat digunakan untuk pembelajaran siswa dengan sangat sukses karena peningkatan tes yang besar dibandingkan baseline-nya, dan karena peningkatan performa dilaporkan oleh lebih dari 80% peserta. Hasil yang dipublikasikan menunjukkan hubungan yang jelas antara penggunaan media *Dart Board* dan peningkatan hasil belajar siswa, dengan peningkatan yang signifikan. Hal ini lebih lanjut didukung oleh gagasan yang dikemukakan oleh (Sutraningsi dkk, 2018) bahwa belajar dengan media *Dart Board* mendorong partisipasi peserta didik sehingga mereka merasa senang dan bersemangat untuk belajar. Menurut penelitian, ada peningkatan post-test berdasarkan hasil rata-rata kelas dari pre-test (Listiani dan Prihatnani, 2018). Selain itu, kesenjangan kelas dalam kemahiran aljabar dipersempit melalui penggunaan media. Seiring dengan peningkatan peserta didik pada kelompok

sangat tinggi, terjadi pula peningkatan pada peserta didik pada kategori sedang. Hal ini semakin didukung dengan klaim bahwa peserta didik “memahami” konten yang mereka pelajari untuk materi jurnal penyesuaian berdasarkan jawaban mereka terhadap permainan *Dart Game Accounting* (Lestari dan Susilowati, 2018). Sebagai kesimpulan media *Dart Game Accounting* mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, memperdalam revisi entri jurnal, dan lebih melibatkan mereka di kelas.

Menurut penelitian, seberapa efektif anak-anak belajar dipengaruhi secara signifikan oleh media yang digunakan selama proses pembelajaran. Hal ini dimungkinkan untuk secara efektif memperoleh pengetahuan peserta didik, khususnya untuk topik tentang sistem pencernaan di kelas biologi. Hal ini menunjukkan bagaimana pendidik dapat memanfaatkan media sebagai alat untuk mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Terdapat tiga kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan pada penelitian ini yakni hasil belajar peserta didik SMA 13 Makassar yang mempelajari sistem pencernaan melalui buku paket memperoleh nilai rata-rata *pretest* 33,58 pada kategori kurang dan rata-rata nilai *posttest* 65,78 pada kategori baik. Hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media *Dart Board Bio* kelas XI SMA 13 Makassar nilai rata-rata *pretest* 31,2 dalam kategori sangat kurang dan rata-rata nilai *posttest* 88,34 dalam kategori sangat baik. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Dart Board Bio* pada materi sistem pencernaan terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMA 13 Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, Kurnia dan Yoyok Yemandhoko. (2017). Pengembangan papan dart Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran IPA materi Ekosistem pada Kelas V di SDN Kerbon. *Jurnal JPGSD* 05, 384. <https://www.neliti.com/id/publications/254422/pengembangan-papan-dart-sebagai-media-pembelajaran-pada-mata-pelajaran-ipa-mater>
- Arifuddin, Harisah. (2018). *Filsafat Pendidikan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arsyad, A (2011). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bianticha, Rena Azhari, Nurdinah Hanifah dan Diah Gusrayani. (2017). Penggunaan Media Papan Dart untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pena Ilmiah* 2(1). <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.10767>
- Harahap, Juliawati dan Khairinal Salam. (2017). Analisis Faktor – Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Peserta didik Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VIII D SMPN 7 Muaro Jambi. *Artikel Ilmiah*, h. 8-9. <https://repository.unja.ac.id/2942/1/ARTIKEL%20ILMIAH.pdf>
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media.

- Lestari, Eki Puji dan Joni Susilowati. (2018). Pengembangan Media Pengayaan Permainan Dart Game Accounting pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X SMK Negeri di Surabaya". *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 6(3), 296. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/25971>
- Listiani, Desi dan Erlina Prihatnani. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dart Board Math bagi Peserta didik Kelas SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika* 4(1), 29. <https://doi.org/10.33654/math.v4i1.80>
- Mashudi, Kojin. (2019). *Telaah Tafsir Al-Muyassar* Jilid VI. Malang: Inteligencia Media. 518-520
- Megawanti, P. (2015). Meretas permasalahan pendidikan di Indonesia. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3). <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i3.105>
- Nurdiana, U., & Widodo, W. (2018). Keefektifan Media Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 6(02). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/23361>
- Nurfadillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV.Jejak.
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. (2015). Pengembangan media pembelajaran komik sains yang disertai foto untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 SUMBER pada pokok bahasan ekosistem. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2). <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/sceducatia/article/view/491>
- Nurrita, Teni. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187. <https://api.core.ac.uk/oai/oai:ojs.pps.iiq.ac.id:article/52>
- Pane, Aprida dan Muhammad Darwis Dasopan. (2017), Belajar dan Pembelajaran, *Jurnal Kajian Ilmu- Ilmu Keislaman* 6(2), 337-338. <https://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945>
- Susilana, Rudi dan Riyana. (2019). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rukminingsih, dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Art.
- Salam, Nurfadillah, Safei dan Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf, *Jurnal Al-Ahya*1(1),52-69. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alahya/article/view/5630>
- Sari, Y. A., Bahar, A., & Rohiat, S. (2017). Studi Perbandingan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media Kartu Pintar Dan Kartu Kemudi Pintar. *Alotrop*, 1(1). <https://doi.org/10.33369/atp.v1i1.2716>
- Sutraningsi, Muh. Khalifah Mustami, Jamilah, dan Eka Damayanti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Dart Board Bio pada Materi SistemPencernaan, *Jurnal Pendidikan Biologi* 6(2), 302. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3308>
- Wulandari, Diana. (2016). Model Pembelajaran yang Menyenangkan Berbasis Peminatan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 6(2), 853. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/issue/view/183>