

# **Penggunaan Media *Website* Biologi dengan Permainan Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Klasifikasi Siswa pada Materi Dunia Hewan SMA**

## **ABSTRAK**

Kemampuan klasifikasi pada materi dunia hewan dapat dilatih dengan menggunakan keterlibatan visual siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan media. Contoh media pembelajaran yang dapat digunakan adalah internet dan permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan perbandingan penggunaan media *website* biologi dan permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar (aspek kognitif dan aspek afektif) dan kemampuan klasifikasi siswa SMA pada materi dunia hewan (Pisces, Amphibia dan Reptilia). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan model *pretest posttest nonequivalent multiple group design*. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan *website* biologi dan yang menggunakan permainan kartu kuartet. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa soal *pre-test* dan soal *post-test* untuk penilaian hasil belajar pada aspek kognitif dan penilaian kemampuan klasifikasi, sedangkan untuk penilaian hasil belajar pada aspek afektif digunakan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa hasil belajar dan kemampuan klasifikasi siswa yang menggunakan media *website* Biologi dan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran biologi pada materi dunia hewan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Kedua kelas eksperimen mengalami peningkatan, untuk hasil belajar peningkatan termasuk kategori sedang, sedangkan untuk kemampuan klasifikasi kategori peningkatan termasuk tinggi.

**Kata Kunci:** *Hasil Belajar, Kemampuan Klasifikasi, Website Biologi, Permainan Kartu Kuartet.*

## ABSTRACT

Students' classification's ability in animalia topic can be trained by using students' visual involvement, such as using media. The examples of media that can be used in learning environment are internet and games. The purpose of this research is to describe the comparison between the using of biology website and quartet card games as learning media in improving high school student learning outcomes (cognitive and affective aspects) and their classification's ability in animalia topic (Pisces, Amphibia and Reptilia). This research use quasi experiment method with pretest model posttest nonequivalent multiple group design. The study was conducted on two experimental classes, one class use biology website as learning media and the other use quartet card games. Pre-test and post-test are used to assess student learning outcomes on cognitive aspects and their classification's ability, meanwhile observation sheets are used to assess student learning outcomes on affective aspects. The results showed that the comparison between using biology website and quartet card games as learning media is not significant in improving student learning outcomes and their classification's ability. Both experimental classes showed improvement, medium in improving student learning outcomes and high in improving students' ability in classification.

**Keywords:** *learning outcomes, classification's ability, biology website, quartet card games*