

ABSTRAK

Achmawati, Ika. 2010. Penerapan Media Kartu Permainan Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Materi Pencemaran Lingkungan dengan Pendekatan SETS SMA Negeri I Sale. Proposal Skripsi, Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Semarang. Parmin, S.Pd. M.Pd, dan Drs. F. Putut Martin HB, M.Si

Belajar mengajar merupakan kesatuan dua proses antara siswa yang belajar dengan guru yang mengajar. Observasi awal yang telah dilakukan, diketahui siswa mengalami kesulitan dalam mencapai target ketuntasan belajar sesuai batas minimal. Keaktifan siswa dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Siswa kurang aktif dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan memahami materi perlu ditingkatkan. Upaya untuk mengatasi masalah tersebut dilakukan pembelajaran menggunakan media kartu permainan dengan pendekatan *SETS*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 siklus, masing-masing siklus melalui empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian siswa kelas X3 SMA Negeri I Sale Kab. Rembang. Faktor yang diteliti keaktifan siswa, hasil belajar siswa serta kinerja guru selama proses pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi: dokumentasi, wawancara, observasi dan tes tertulis. Metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III. Persentase keaktifan pada siklus I, II, dan III berturut-turut: 39,74%, 71,05%, dan 85,71%, sedangkan persentase ketuntasan klasikal pada siklus I, II, dan III berturut-turut: 50,00%, 78,94%, dan 94,74%. Kinerja guru pada siklus I, II, dan III rata-rata telah memenuhi kriteria cukup baik. Dari hasil tanggapan siswa diperoleh respon yang positif terhadap pembelajaran.

Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media kartu permainan dengan pendekatan *SETS* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan di SMA Negeri I Sale. Pembelajaran dengan media kartu permainan dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: media kartu permainan, pendekatan *SETS*, pencemaran lingkungan