ABSTRAK

Pesesti, Amelia Norma. 2012. Efektivitas Penerapan Media Sirkuit Cerdik Berbasis *Bioedutainment* pada Materi Sistem Gerak Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Banjarnegara. Skripsi, Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Semarang. Drs. Supriyanto, M.Si. dan Andin Irsadi, S.Pd, M.Si.

Proses pembelajaran biologi di SMA Negeri 1 Banjarnegara pada umumnya masih berpusat pada guru, sedangkan pembelajaran diharapkan berorientasi pada siswa, siswa cenderung pasif dan jenuh pada pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan di SMA Negeri 1 Banjarnegara. Permasalahan pembelajaran di SMA Negeri 1 Banjarnegara diharapkan dapat diminimalkan dengan menerapkan media permainan sirkuit cerdik berbasis *Bioedutainment.* Sirkuit cerdik merupakan permainan edukatif yang diadopsi dari permainan monopoli. Pembelajaran menggunakan media sirkuit cerdik berbasis *Bioedutainment* menjadi lebih menyenangkan, siswa berperan aktif dalam pembelajaran, mengembangkan *softskill* siswa sehingga hasil belajar menjadi optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media sirkuit cerdik berbasis Bioedutainment efektif terhadap optimalisasi hasil belajar siswa SMA N 1 Banjarnegara.

Penelitian ini menggunakan jenis *True Experiment* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Desaign.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa IPA kelas XII IPA SMA Negeri 1 Banjarnegara. Sampel penelitian yaitu siswa kelas XI IPA 2 dan siswa kelas XI IPA 3 diambil dengan teknik *cluster random sampling.* Variabel bebas dalam penelitian ini berupa penggunaan sirkuit cerdik sebagai media pembelajaran berbasis *Bioedutainment*., sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar biologi materi sistem gerak kelas XI SMA 1 Banjarnegara. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara klasikal ketuntasan belajar kognitif siswa kelas eksperimen (XI IPA 3) adalah 94,3% mencapai nilai KKM sedangkan pada kelas kontrol (XI IPA2) 65,7%. Hasil belajar afektif 97,1% dan hasil belajar psikomotik 97,1% secara klasikal siswa masuk ke dalam kategori sangat baik dan baik. Pembelajaran menjadi atraktif, rekreatif, aktif dan bersifat *Student Centered Learning*.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, disimpulkan bahwa penerapan media permainan sirkuit cerdik berbasis *Bioedutainment* efektif terhadap optimalisasi hasil belajar siswa materi sistem gerak manusia di SMA Negeri 1 Banjarnegara dengan ketuntasan belajar secara klasikal lebih tinggi daripada menggunakan metodel diskusi dan presentasi.

Kata kunci: Efektivitas, Media sirkuit cerdik (monopoli), *Bioedutainment*, Hasil Belajar.