



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO DAN *MAMA CARD*  
PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI  
MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Biologi

oleh

Rizky Zulfa Roihana

4401413006

**JURUSAN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas plagiat, dan apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Semarang, 27 Oktober 2017



Rizky Zulfa Roihana  
4401413006

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

Efektivitas Penggunaan Video dan *Mama Card* pada Pembelajaran Biologi

Materi Sistem Reproduksi Manusia

disusun oleh

Rizky Zulfa Roihana

4401413006

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FMIPA UNNES

pada tanggal 3 November 2017



Ketua:  
Prof. Dr. Zaenuri, S.E., M.Si., Akt.  
NIP. 196412231988031001

Sekretaris

Dra. Endah Peniati, M.Si.  
NIP. 196511161991032001

Penguji Utama

Muhammad Abdullah, S.Si., M.Sc.  
NIP. 198112032006041001

Anggota Penguji/  
Pembimbing I

Drs. Krispinus Kedati Pukan, M.Si.  
NIP. 195507311985031002

Anggota Penguji/  
Pembimbing II

Andin Irsadi, S.Pd., M.Si.  
NIP. 197403102000031001

## **MOTTO**

Apabila telah selesai dari sesuatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain.

(QS. Al Insyirah: 7)

Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.

(Aldus Huxley)

## **PERSEMBAHAN**

Untuk Ayah, Ibu, Dosen Pembimbing,  
Dosen Penguji, Kakak, Adik-adik,  
Keluarga Besar Bani Sumarjo, Keluarga  
Besar Bani Umar Yusuf.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat serta hidayah-Nya dan juga sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Video dan *Mama Card* pada Pembelajaran Biologi Materi Sistem Reproduksi Manusia”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Semarang. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Unnes.
2. Dekan FMIPA Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ketua Jurusan Biologi yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
4. Drs. Krispinus Kedati Pukan, M.Si. dan Andin Irsadi, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah tulus dan sabar membimbing dan memberikan pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Muhammad Abdullah, S.Si. M.Sc. sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan kepada penulis demi penyusunan skripsi yang baik.

6. Dr. dr. Nugrahaningsih Wahyu Harini, M. Kes. sebagai validator video dan *mama card* yang telah memberikan arahan dan masukan untuk media yang digunakan dalam penelitian.
7. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Biologi atas seluruh ilmu yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini.
8. Dr. Siti Alimah, M.Pd. selaku dosen wali yang telah memberikan motivasi kepada penulis.
9. Drs. Khoironi Hadi, M.Ed. selaku kepala MAN 1 Magelang yang telah memberikan izin penulis untuk dapat melakukan penelitian.
10. Nazula Rahmawati, S.Pd. selaku guru kelas yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
11. Ayah dan Ibu selaku orang tua yang memberikan motivasi dan menyumbang dana untuk penelitian.
12. Teman-teman angkatan 2013 Biologi FMIPA Unnes yang telah memberikan dukungan dan bantuan.
13. Semua pihak yang telah berkenan membantu penulis selama penelitian dan penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan demi pembuatan skripsi agar lebih baik. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 27 Oktober 2017

Penulis

## ABSTRAK

Roihana, R Z. 2017. *Efektivitas Penggunaan Video dan Mama Card pada Pembelajaran Biologi Materi Sistem Reproduksi Manusia*. Skripsi, Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Drs. Krispinus Kedati Pukan, M,Si. dan Pembimbing Pendamping Andin Irsadi, S.Pd., M.Si.

Kata kunci : aktivitas, hasil belajar, *mama card*, sistem reproduksi manusia, video

Students' learning outcome of human reproductive system material under passing grade become an obstacle for students to achieve the learning objectives. Some students are not enthusiastic about human reproductive system material because it was considered difficult. Students still do not understand related to the structure and function of reproductive organ systems, abnormalities and hormones. Based on the problems above then it takes a learning to attract attention or enthusiasm of students. Media is one of the important factors of teaching and learning process. Use of media aims to facilitate teachers in convey learning so students more easily understand the material. The purpose of this research was to analyze the effectiveness of video and Mama card in Biology lesson of human reproductive system material. This research used true experimental design with Pretest-Posttest Control Group Design. The analysis of data included quantitative data to students' activity and learning outcome, then descriptive analysis to teacher's opinion and students' opinion. The result of this research showed that students' learning activity and output in the experimental class is higher than the control class. Teacher and students gave positive reviews to the learning process. Based on the result of research, it was concluded that use of video and Mama card was effective in increasing students' learning activity and output in human reproductive system material.

# DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB</b>	
<b>1. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Penegasan Istilah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
<b>2. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Kerangka Berpikir .....	19
2.3 Hipotesis .....	19



3. METODE PENELITIAN	
3.1 Populasi dan Sampel .....	20
3.2 Desain Penelitian .....	20
3.3 Instrumen Penelitian .....	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	23
3.5 Teknik Analisis Data .....	24
3.6 Prosedur Pelaksanaan .....	33
4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Aktivitas Siswa .....	35
4.2 Hasil Belajar .....	39
4.3 Pembahasan .....	45
5. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan .....	53
5.2 Saran .....	53
DAFTAR PUSTAKA .....	54
LAMPIRAN .....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Daya Serap UN Materi Biologi 2014/2015 .....	4
3.1 Desain Penelitian .....	21
3.2 Soal yang Digunakan untuk <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Materi Sistem Reproduksi Manusia dengan Media Video dan <i>Mama card</i> di MAN 1 Magelang .....	29
4.1 Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Materi Sistem Reproduksi Manusia dengan Media Video dan <i>Mama Card</i> di MAN 1 Magelang .....	35
4.2 Uji t Hasil Aktivitas Siswa .....	36
4.3 Hasil Tanggapan Penggunaan Media Video dan <i>Mama Card</i> Berkaitan dengan Aktivitas Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia di MAN 1 Magelang .....	38
4.4 Hasil Nilai Akhir Siswa selama Pembelajaran Materi Sistem Reproduksi Manusia dengan Media Video dan <i>Mama Card</i> di MAN 1 Magelang .....	39
4.5 Uji t Hasil Belajar Siswa .....	40
4.6 Hasil Pengukuran N-gain terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Reproduksi Manusia dengan Media Video dan <i>Mama card</i> di MAN 1 Magelang .....	41
4.7 Hasil Nilai Tugas selama Pembelajaran Materi Sistem Reproduksi Manusia dengan Media Video dan <i>Mama card</i> di MAN 1 Magelang .....	42
4.8 Hasil Nilai LDS selama Pembelajaran Materi Sistem Reproduksi Manusia dengan Media Video dan <i>Mama card</i> di MAN 1 Magelang .....	43
4.9 Hasil Tanggapan Penggunaan Media Video dan <i>Mama Card</i> Berkaitan dengan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia di MAN 1 Magelang .....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Mama card</i> yang berisi soal dan jawaban .....	12
2.2 Kerangka Berpikir Penelitian Penggunaan Media Video dan <i>Mama Card</i> sebagai Media Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia .....	19
4.1 Diagram <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pada kelas eksperimen dan kontrol .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus .....	60
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	62
3. Media <i>Mama card</i> , Kisi-kisi Lembar Validasi Video dan <i>Mama Card</i> Pada Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia, Pedoman Penilaian Validasi Video Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia, Angket Penilaian Validasi Video Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia, Pedoman Penilaian Validasi <i>Mama Card</i> Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia, Angket Penilaian Validasi Video Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia .....	88
4. Lembar Diskusi Siswa .....	101
5. Lembar Observasi Aktivitas .....	107
6. Kisi-kisi Ulangan Harian Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI MAN 1 Magelang, Soal <i>Pretest/Posttest</i> Uji Coba, Soal <i>Pretest/Posttest</i> .....	110
7. Hasil Analisis Uji Coba Soal .....	130
8. Hasil Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	137
9. Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru .....	155
10. Hasil Nilai Akhir Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	161
11. Hasil Pengukuran N-gain Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	163
12. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	165
13. Hasil Nilai Tugas Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	167
14. Hasil Nilai LDS Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	169
15. Dokumentasi .....	171

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran adalah proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus diarahkan untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum dan mampu mencakup beberapa kualitas yang harus terealisasikan dalam proses pembelajaran seperti kreativitas, kemandirian, kerja sama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi dan kecakapan peserta didik.

Keberhasilan pendidikan harus ditunjang oleh kemampuan guru dalam mengajar. Dalam proses pengajaran seorang guru harus mengembangkan strategi mengajar yang mengarah keaktifan optimal belajar siswa. Dengan demikian maka seorang guru tidak hanya mampu untuk menguasai materi pelajaran saja, akan tetapi juga mampu untuk mengembangkan metode-metode mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang diajarkan (Mikran *et al.*, 2012).

Keberhasilan belajar mengajar dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, guru dapat dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian besar siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan dari segi hasil, guru dikatakan berhasil apabila pembelajaran yang diberikannya mampu

mengubah perilaku sebagian besar siswa ke arah penguasaan kompetensi dasar yang baik (Djamarah & Zain, 2010).

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah hal yang perlu diperhatikan karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat (*learning by doing*). Itulah sebabnya aktivitas siswa merupakan prinsip atau asas yang penting dalam proses pembelajaran (Mikran *et al.*, 2012).

Media dalam pembelajaran adalah salah satu faktor yang penting dari proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran agar siswa lebih mudah mengerti dan memahami materi pelajaran (Novrizal, 2015). Salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu video. Video merupakan media *audio-visual* yang dapat mengungkapkan objek atau peristiwa seperti keadaan sesungguhnya sehingga siswa mampu memahami materi yang abstrak (Primavera, 2014). Media lain yang digunakan dalam pembelajaran yaitu kartu. *Mama Card* atau *Make a Match Card* adalah suatu media pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran *make a match* yang menekankan pada aktivitas siswa dalam pencarian pengetahuan. Pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ikasari, 2013).

Observasi yang dilakukan selama bulan Juli 2016 hingga bulan Januari 2017 di MAN 1 Magelang menunjukkan bahwa selama 2 tahun terakhir hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia hanya 10%-45% siswa yang tuntas KKM. Hal tersebut dikarenakan siswa masih belum memahami materi sistem reproduksi manusia yang terkait struktur dan fungsi sistem organ reproduksi, kelainan dan hormon. Selain itu, aktivitas siswa dalam pembelajaran

masih kurang karena siswa tidak antusias terhadap materi sistem reproduksi yang dikaitkan dengan hormon. Menurut Wianti (2010) aktivitas belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin banyak aktivitas siswa maka akan semakin dalam pula materi yang diperolehnya. Selain itu, kegiatan pembelajaran di kelas akan berpengaruh dalam tercapainya hasil belajar karena perwujudan pembelajaran yang baik dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penguasaan materi biologi Ujian Nasional SMA/MA tahun pelajaran 2014/2015 materi-materi yang menjelaskan struktur dan fungsi sistem organ manusia serta kelainan/penyakit yang mungkin terjadi pada organ tersebut pada tingkat Kota/Kabupaten Magelang hanya 54.61 % (Puspendik, 2015). Daya serap UN materi Biologi tahun ajaran 2014/2015 disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Daya Serap UN Materi Biologi 2014/2015

SKL	<b>PERSENTASE PENGUASAAN MATERI SOAL-BIOLOGI UJIAN NASIONAL SMA/MA TAHUN PELAJARAN 2014/2015</b>	IPA		
Provinsi : 03. Jawa Tengah Kota/Kab. : Kabupaten Magelang				
No.	Kemampuan Yang Diuji	Kota/Kab.	Provinsi	Nasional
1	Memahami hakikat biologi sebagai ilmu yang mendeskripsikan objek permasalahan biologi melalui metode ilmiah	81.23	81.77	77.72
2	Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup dan klasifikasinya, peranan keanekaragaman hayati bagi kehidupan dan upaya pelestariannya	62.10	63.33	69.80
3	Menganalisis hubungan antara komponen ekosistem, perubahan materi dan energi serta peran manusia dalam keseimbangan ekosistem	67.07	64.55	63.84
4	Menjelaskan struktur dan fungsi sel serta mengaitkannya dengan struktur dan fungsi jaringan	60.35	58.40	64.12
5	Menjelaskan struktur dan fungsi sistem organ manusia serta kelainan/penyakit yang mungkin terjadi pada organ tersebut	54.61	54.35	60.52
6	Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada tumbuhan melalui hasil percobaan atau pengamatan	84.04	83.89	81.43
7	Mendeskripsikan proses metabolisme karbohidrat dan kemosintesis	65.27	65.70	64.35
8	Memahami konsep dasar hereditas, reproduksi sel, penerapan prinsip-prinsip hereditas dan peristiwa mutasi	58.50	56.98	65.41
9	Menjelaskan teori evolusi dan implikasi pada perkembangan sains	33.38	33.65	50.71
10	Menjelaskan prinsip-prinsip dan aplikasi bioteknologi	54.42	56.56	54.07

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran di kelas khususnya materi sistem reproduksi manusia dibutuhkan suatu pembelajaran yang dapat menarik perhatian atau antusias siswa.



Pembelajaran yang menarik diharapkan dapat menciptakan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa mempunyai hasil belajar yang baik.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan video dan *Mama Card* sebagai media pembelajaran sistem reproduksi manusia. Menurut Wildan (2015) pembelajaran menggunakan video dapat meningkatkan hasil belajar dan menurut Rosmala (2015) penerapan model pembelajaran *make a match* di SMK Negeri 6 Purworejo dapat meningkatkan partisipasi siswa dari 62.50% menjadi 83.65%. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ikasari (2013) juga menyatakan bahwa penerapan model *make a match* dengan media kartu dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penggunaan video dan *Mama Card* diharapkan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi sistem reproduksi manusia dan memungkinkan siswa untuk lebih antusias terhadap pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan video dan *Mama card* dalam pembelajaran Biologi pada materi sistem reproduksi manusia efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## **1.3 Penegasan Istilah**

Penegasan istilah dalam penelitian ini dimaksudkan agar pembaca tidak mengalami perbedaan penafsiran istilah yang digunakan dalam penelitian dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca. Penegasan istilah

juga dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan sesuai dengan tujuan penelitian.

### 1.3.1 Keefektifan

Keefektifan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan video dan *Mama Card* pada materi sistem reproduksi manusia terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

### 1.3.2 Video

Video yang dimaksud yaitu video yang berisi materi sistem reproduksi manusia seperti spermatogenesis, oogenesis, siklus menstruasi, fertilisasi, gestasi, persalinan hingga manfaat pemberian ASI eksklusif.

### 1.3.3 *Mama Card*

*Mama Card* adalah suatu media pembelajaran berupa kartu yang digunakan dalam pembelajaran dimana terdapat soal dan jawaban yang terpisah sehingga siswa harus memasangkan kartu tersebut sesuai dengan soal dan jawaban yang tepat.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan video dan *Mama Card* dalam pembelajaran Biologi pada materi sistem reproduksi manusia terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## **1.5 Manfaat**

### **1.5.1 Manfaat untuk siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terutama pada materi sistem reproduksi manusia

### **1.5.2 Manfaat untuk guru**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa terutama pada materi sistem reproduksi manusia

### **1.5.3 Manfaat untuk sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas sekolah

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Pendekatan Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan jumlah anggota 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Pembelajaran ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Slavin dalam Isjoni, 2012). Selain itu, siswa diharapkan untuk menyelesaikan soal dalam memahami suatu konsep yang didasari rasa tanggung jawab dan berpandangan bahwa semua siswa mempunyai tujuan yang sama. Pada pembelajaran tersebut aktivitas belajar siswa juga diharapkan secara komunikatif dan interaktif (Rofiq, 2010)

##### **2.1.2 Pembelajaran *Make a Match***

Lie (2008) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini bisa digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Menurut Tarigan (2014) penggunaan pembelajaran *make a match* adalah *active learning* yang dapat diterapkan pada siswa berskala besar yaitu berjumlah 30-40 siswa. Menurut Rohendi *et al.*, (2010) ciri utama pembelajaran *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dalam waktu tertentu, sehingga keunggulan dari

pembelajaran ini yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Tujuan dari pembelajaran *make a match* antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalan materi; dan 3) *edutainment*. *Edutainment* sendiri menurut Hamid (2011) berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan menurut Hamid (2011) adalah yang membuat suasana pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari sesuatu yang membosankan menjadi membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh para siswa. Sehingga, mereka ingin dan ingin terus belajar di kelas, karena dipengaruhi rasa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti pelajaran. Jadi dapat dirangkum bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* adalah model pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan, membuat siswa tidak terasa seperti sedang belajar, dapat menjadi alternatif untuk pemahaman dan pendalaman materi, serta membuat siswa menjadi semangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Huda (2013) persiapan pelaksanaan model pembelajaran *make a match* yaitu:

1. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menuliskannya dalam kartu-kartu pertanyaan.
2. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
3. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini, guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).
4. Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Langkah-langkah penerapan pembelajaran *make a match* menurut Rohendi *et al.*, (2010) yaitu:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban
3. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegangnya
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu pemberian nilai

6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama
7. Setelah satu babak, kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
8. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

### **2.1.3 Media Video Sistem Reproduksi Manusia**

Video adalah media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media video adalah media *audio-visual* atau media penyampai informasi yang memiliki karakteristik *audio* (suara) dan *visual* (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik dalam pembelajaran karena melibatkan audio dan visual dalam penyampaian materinya. Video juga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran (Haryoko, 2009).

Penggunaan video sebagai media pembelajaran akan membuat siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam belajar. Melalui video siswa juga akan lebih mudah memahami materi. Siswa dapat melihat dan juga mendengarkan isi dari video tersebut sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami dan mengingatnya. Selama penggunaan video tepat dan sesuai dengan topik yang disampaikan, video akan mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Wibisono, 2011).

#### 2.1.4 Media *Mama Card*

Menurut Suprijono (2010) bahwa dalam menggunakan *make a match* maka hal yang perlu disampaikan adalah kartu-kartu yang terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu lain berisi jawaban. *Mama Card* atau singkatan dari *make a match card* adalah kartu yang berisi soal dan jawaban yang digunakan untuk pembelajaran sistem reproduksi manusia. Contoh *mama card* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. *Mama card* yang berisi soal dan jawaban

#### 2.1.5 Aktivitas Siswa

Menurut Djamarah & Bahri (2008) aktivitas siswa adalah suatu kegiatan siswa bersifat fisik maupun mental. Kadar daya serap anak didik terhadap materi pelajaran bervariasi sesuai tingkat keberhasilannya. Ada beberapa aspek untuk membedakan peserta didik, yaitu: perbedaan biologis (ciri-ciri individu anak didik yang dibawa sejak lahir), intelektual (kemampuan yang bersifat bawaan), dan psikologis (perbedaan karakteristik yang dipengaruhi oleh bawaan dan lingkungan).



Hamalik (2011) membagi aktivitas siswa dalam 8 kelompok:

- a. *Visual activities*. Aktivitas ini antara lain membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Lisan (*Oral activities*). Aktivitas ini antara lain mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. Mendengarkan (*Listening activities*). Aktivitas ini antara lain mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d. Menulis (*Writing activities*). Aktivitas ini antara lain menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.
- e. Menggambar (*Drawing activities*). Aktivitas ini antara lain menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
- f. Metrik (Motor pameran). Aktivitas ini antara lain melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- g. Mental (*Mental activities*). Aktivitas ini antara lain merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan
- h. Emosional (*Emotional activities*). Aktivitas ini antara lain timbulnya minat, keberanian, ketenangan, dan lain-lain.

Djamarah (2008) juga menyatakan bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan keaktifan siswa. Aktivitas-aktivitas siswa diantaranya yaitu:

a. Mendengarkan

Mendengarkan adalah salah satu aktivitas belajar. Ketika seorang guru menjelaskan materi pelajaran dengan berceramah, maka siswa mendengarkan apa yang disampaikan.

b. Memandang

Memandang adalah mengarahkan penglihatan ke suatu objek. Di dalam kelas, seorang siswa memandang papan tulis berisi tulisan yang baru saja ditulis guru. Tulisan menimbulkan kesan dan selanjutnya tersimpan dalam otak.

c. Meraba, membau, dan mengecap

Aktivitas meraba, membau, dan mengecap merupakan indra manusia sebagai alat untuk kepentingan belajar. Aktivitas meraba, membau, ataupun mengecap dapat dikatakan belajar, apabila semua aktivitas itu didorong oleh kebutuhan, dan motivasi untuk mencapai tujuan.

d. Menulis dan Mencatat

Menulis atau mencatat merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar. Kegiatan mencatat merupakan aktivitas yang sering dilakukan. Pada waktu seseorang mendengarkan ceramah, dia akan mencatat pokok pikiran yang dianggap penting.

e. Membaca

Membaca adalah jalan menuju ke pintu ilmu pengetahuan. Setiap orang mempunyai cara dan teknik berbeda dalam membaca. Ada yang membaca buku sambil mendengarkan radio dan membaca buku dengan suara.

f. Membuat Ikhtisar atau ringkasan dan mengaris bawahi

Ikhtisar atau ringkasan dapat membantu dalam hal mengingat atau mencari kembali materi saat belajar.

g. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan

Semua tabel, diagram, dan bagan dicantumkan di buku bertujuan untuk memperjelas penjelasan yang dibuat. Dengan menghadirkan tabel, diagram, dan bagan dapat menumbuhkan pemahaman dalam waktu yang relatif singkat.

h. Mengingat

Mengingat termasuk salah satu aktivitas belajar. Perbuatan mengingat jelas sekali terlihat ketika seseorang sedang menghafal bahan pelajaran, berupa dalil, kaidah, pengertian, rumus, dan sebagainya.

i. Berfikir

Berfikir termasuk salah satu aktivitas belajar. Dengan berfikir seseorang memperoleh penemuan baru, menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu.

j. Latihan atau Praktek

Belajar sambil berbuat termasuk latihan untuk memperkuat ingatan. Dengan banyak latihan kesan-kesan yang diterima lebih fungsional.

Berdasarkan klasifikasi aktivitas menunjukkan bahwa aktivitas di dalam kelas cukup kompleks dan bervariasi. Apabila berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan dalam kelas, kelas akan menjadi pusat aktivitas belajar yang

optimal. Dengan adanya aktivitas dalam belajar maka siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Sardiman, 2009).

Indikator aktivitas siswa yang akan digunakan dalam pembelajaran sistem reproduksi manusia yaitu kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran (*Emotional activities*), menanggapi apersepsi dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru (*Mental activities, oral activities*), memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang diberikan (*Listening activities, Visual activities*), keaktifan siswa dalam pembelajaran (*Motor activities*), mengikuti permainan *Make a Match* dengan media *Mama Card* (*Motor activities, oral activities*), melaksanakan kerja kelompok yaitu berdiskusi dengan pasangannya (*Motor activities*), mengerjakan tugas/evaluasi (*Writing activities, Drawing activities*).

#### **2.1.6 Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan sebagai hasil dari pembelajaran yang sudah mengalami proses belajar. Menurut Suprijono (dalam Bloom: 2010) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Sugandi (2007), hasil belajar merefleksikan keluasaan, kedalaman, dan kompleksitas (secara bergradasi) dan digambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu. Rifa'i dan Anni (2009) mengungkapkan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Aspek perubahan perilaku tersebut tergantung yang dipelajari oleh peserta didik.

Menurut Saparwadi (2015) seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila seseorang tersebut mempunyai kemauan atau motivasi untuk belajar, sebab jika seseorang tidak mengerti bahkan tidak memahami apa yang dipelajari maka tujuan belajar akan sulit tercapai dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi merupakan hal yang penting karena seseorang akan terdorong untuk mencapai sasaran dan tujuannya karena yakin dan sadar akan kebaikan, kepentingan dan manfaatnya, sehingga seseorang tersebut mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta menanggung resiko dalam belajar. Sebaliknya, apabila seseorang tersebut tidak mempunyai motivasi belajar maka akan menimbulkan rasa malas untuk belajar baik dalam mengikuti proses belajar mengajar maupun mengerjakan tugas-tugas dari guru.

Menurut Slameto (2010), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor dari luar siswa). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu ditekankan adanya aktivitas siswa baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah guru. Proses belajar akan mencapai hasil yang optimal apabila terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa kualitas hasil belajar dipengaruhi oleh kerjasama antara guru dengan siswa. Pemberian motivasi pada siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri dan menumbuhkan aktivitas dan kreativitas baru. Hal ini sesuai dengan Mulyasa (2007) bahwa kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan profesional guru, terutama dalam memberikan kemudahan belajar kepada siswa secara efektif dan efisien. Suasana dan kondisi saat pembelajaran berperan dalam mencapai hasil belajar yang optimal, karena itu seorang guru harus pandai

menguasai keadaan sehingga siswa dapat nyaman dan memahami materi pelajaran dengan baik.

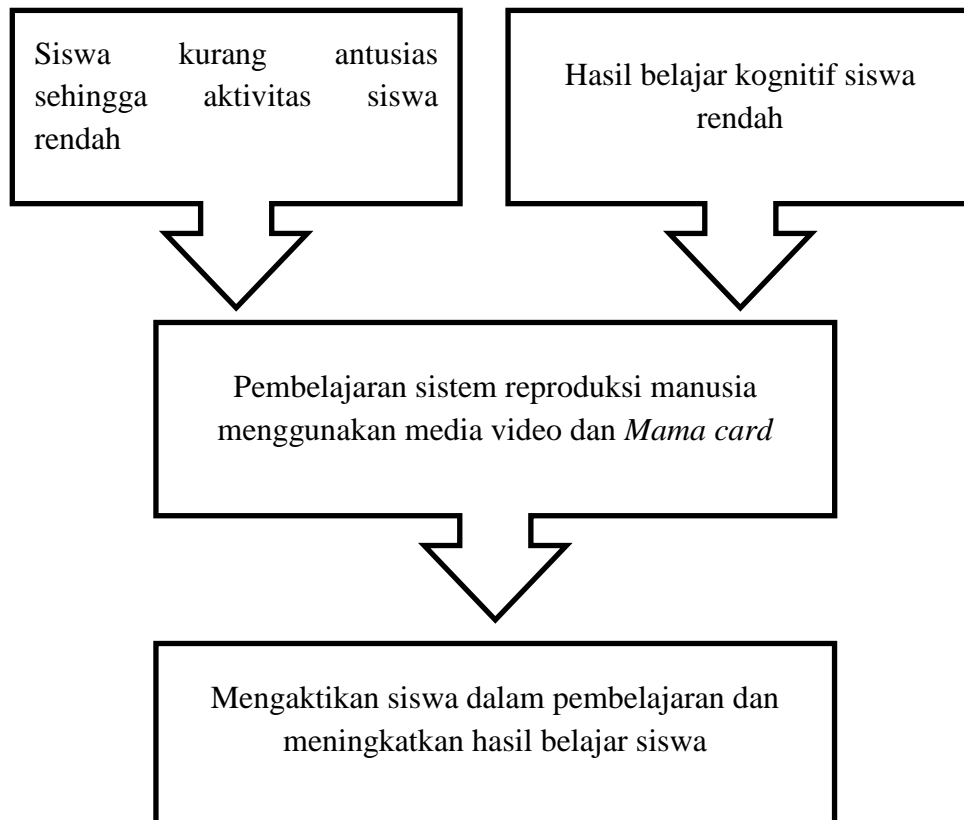
### **2.1.7 Materi Sistem Reproduksi Manusia**

Materi Sistem Reproduksi Manusia merupakan materi yang dipelajari di kelas XI semester genap yang terdiri atas 4 Kompetensi Dasar yaitu Kompetensi Dasar 3.12, 4.12, 3.13 dan 4.13. Kompetensi Dasar 3.12 yaitu menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ reproduksi dengan fungsinya dalam proses reproduksi manusia melalui studi literatur dan pengamatan. Kompetensi Dasar 4.12 yaitu menyajikan hasil analisis mengenai pengaruh pergaulan bebas, penyakit, dan kelainan pada struktur dan fungsi organ yang menyebabkan gangguan sistem reproduksi manusia dan teknologi terkait sistem reproduksi melalui berbagai bentuk media informasi. Kompetensi Dasar 3.13 yaitu menganalisis penerapan prinsip reproduksi pada manusia dan pemberian ASI eksklusif dalam program keluarga berencana sebagai upaya menanggulangi pertumbuhan penduduk serta meningkatkan kualitas hidup Sumber Daya Manusia (SDM). Kompetensi Dasar 4.13 yaitu membuat ulasan pentingnya menyiapkan generasi terencana dalam rangka meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia dalam bentuk makalah ilmiah.

Materi pokok pembelajaran pada sistem reproduksi manusia yaitu a) struktur dan fungsi alat-alat reproduksi pada pria dan wanita, b) proses pembentukan sel kelamin, c) ovulasi dan menstruasi, d) fertilisasi, gestasi, dan persalinan, e) ASI, f) KB, g) Kelainan/penyakit yang berhubungan dengan sistem reproduksi.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian penggunaan media video dan *Mama Card* sebagai media pembelajaran sistem reproduksi manusia ditunjukkan pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Kerangka berpikir penelitian penggunaan media video dan *Mama Card* sebagai media pembelajaran materi sistem reproduksi manusia

## 2.3 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah penggunaan video dan *mama card* dalam pembelajaran Biologi efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia

## **BAB 5**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Penggunaan video dan *Mama Card* pada pembelajaran Biologi sistem reproduksi manusia efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat direkomendasikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran sistem reproduksi manusia. Hal tersebut dikarenakan materi sistem reproduksi manusia merupakan materi yang dapat dipelajari secara kontekstual oleh siswa.
2. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang aktif dan inovatif agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Biologi materi sistem reproduksi manusia.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, N. 2016. *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish
- Arikunto. 2007. *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Cakir, I. 2006. The Use of Video as an Audio-Visual Material in Foreign Language Teaching Classroom. *Jurnal turki Teknologi Pendidikan*. ISSN 1303-6521 Vol 5 No 4
- Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah & S. Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah & A. Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitriyani, N. 2011. *Pembelajaran Materi Sistem Reproduksi dengan Media Animasi Berbantuan LDS Complete Sentences di SMAN 2 Rembang*. Skripsi FMIPA
- Hakim, T. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara
- Hall, I & D. Wright. 2007. Literature Review of the Use of Video as a resource for Professional Development of Mathematics Teachers. *Newcastle University Research*
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamid, M. S. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Pres
- Haryoko, S. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*. Vol. 5 No. 1
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ikasari, A. E. 2013. *Penerapan Model Make a Match dengan Media Flashcard dalam pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VB SD*

*Islam Al Madina*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes: tidak diterbitkan

- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Izzudin, A. M., Masugino, Harmanto, A. 2013. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Paktik Service Engine dan Komponen-komponennya. *Automotive Science and Education Journal*, ISSN 2252-6595 Vol. 2 No. 2
- Latifah, I. 2012. *Pengaruh Media Gambar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di MI An-Nur Pekalipan Kota Cirebon*. Artikel PGMI FITK Syekh Nurjati Cirebon
- Lie, A. 2008. *Cooperative Learninf*. Jakarta: Gramedia
- Meltzer, D. E. 2002. The relationship between Mathematics preparation and conceptual learning gain in Physics: A possible hidden variable in diagnostic pretest scores. *American Journal Physics*, Vol. 8 No. 3, 275-266
- Mikran, M. Pasaribu, I. W. Darmadi. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Tomini Pada Konsep Gerak. *Jurnal Penelitian*. ISSN 2338 3240 Vol. 2 No. 2
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mustikasari, Ika. 2012. Efektivitas Pemanfaatan Macromedia Flash dengan Pendekatan SAVI Materi Sistem Gerak di SMAN 1 Kajen. *Unnes Journal of Biology Education*. Vol. 1 No. 2 102-108
- Novrizal, A. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi*. Skripsi Sarjana Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: tidak diterbitkan
- Permendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Permendikbud
- Primavera, I. R. 2014. *Pengaruh Media Audio-Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Konsep Elastisitas*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: tidak diterbitkan
- Puspendik. 2015. *Persentase Penguasaan Materi Soal-Biologi Ujian Nasional SMA/MA Tahun Pelajaran 2014/2015*, Laporan Hasil Ujian Nasional.. Dilihat pada 9 februari 2017, <[http://118.98.234.50/lhun/daya\\_serap.aspx](http://118.98.234.50/lhun/daya_serap.aspx)>

- Rachmatin, D. 2010. *Modul Pelatihan SPSS*. Bandung: Jurusan Pendidikan Kimia Fakultas Pendidikan MIPA UPI
- Rifa'i, A. & C. T. Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rofiq, M. N. 2010. Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Falasifa*. Vol. 1 No. 1
- Rohendi, E., Waslahuddin, S. P. Ayu. 2010. Penerapan Cooperative Learning Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. ISSN 1979-9462 Vol. 3 No. 1
- Rosmala, D. 2015. *Profesionalisasi Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Unimed Press
- Saparwadi, L. 2015. Pengaruh Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. ISSN 2085-5893 Vol. 8 No. 1
- Sardiman, A. M. 2009. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Sugandi, A. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatini. 2014. Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Discovey Learning. *Unnes Journal of Biology Education*. Vol. 3 No. 3 275-282
- Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susilana, R & C. Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Susilowati, S. M. E. 2009. *Pengembangan Asesmen Pembelajaran*. Semarang: Pendidikan Profesi Guru Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi Unnes

- Tarigan, D. 2014. Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang. *Jurnal Kreano*. ISSN 2086-2334 Vol. 5 No. 1
- Wianti, A. 2010. *Pengaruh Aktivitas Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Geografi Pada Sekolah Menengah Atas di Kecamatan Gombong Kabupaten Kebumen*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial Unnes: tidak diterbitkan
- Wibisono, W. 2011. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Video Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Kelas XI Semester Ganjil di SMK Negeri 6 Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012*. Dilihat pada 21 Februari 2017, <<http://library.ikipgrismg.ac.id/docfiles/fulltext/c689d62088ca8c32.pdf>>
- Wildan, A. 2015. *Efektivitas Pemanfaatan Video Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di MAN Salatiga*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes: tidak diterbitkan