



**PENERAPAN MEDIA BERBASIS NON ICT PADA PEMBELAJARAN  
BIOLOGI MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS VIII MTs. TELADAN**

**APPLICATION OF NON ICT BASED MEDIA 3 M BIOLOGY LEARNING  
MATERIALS IN BLOOD CIRCULATION SYSTEM TO IMPROVE  
HUMAN CREATIVITY AND LEARNING OF CLASS VIII MTs.  
TELADANGEBANG**

**Nurul Hasanah**

*Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan  
Program Studi Pendidikan Dasar  
Email : nh8623032@gmail.com, 085370521464*

**ABSTRACT**

The purpose of this study is to train creativity and improve learning outcomes in MTs students. Exemplary Gebang. This research was conducted on a Madrasah Tsanawiyah which has background problems related to Learning Media on Biology subject. Based on the results of research, to analyze the data in this study there are several things yang done include: (1) Early data acquisition of student learning value on the subject of Circulatory System in Humans, (2) Seeing the low learning outcomes, the researchers analyzed the teaching system conducted by Biology Teachers in Madrasah Tsanawiyah, (3) From the analysis of the teaching system conducted Teachers, researchers see the application or use of learning media in the form of HP Android as a medium and the main source of learning for students, (4) Researchers do learning by using Non ICT-based media by utilizing waste materials used as an effective learning media for students, (5) From the application of learning through Non ICT-based media is obtained the creativity of students in Biology learning in addition to the results of learning also be better. This research was conducted on students of class VIII MTs. Private Example. With objects of non-ICT-based media applications of human respiratory system. The method used to know the results individually and klasikal is qualitative and quantitative, with instrument of process assessment in the form of creativity and performance process, and instrument of assessment in the form of test and observation. About the test in the form of test stuffing as much as 10 questions given at the end of the cycle by first validating the problem through validitor. Based on the result of research, on the free test the average of student learning result is only 35% that reach KKM. After the first cycle of cycles, students' ability has increased, 55% of students have fulfilled the KKM. In the second cycle students' ability is increasing, 90% of students have fulfilled KKM. The average class increased before the action 59.5, in the first cycle to 67, and cycle II to 89.

**Key Words:** *Non ICT Media , Creativity, Learning Outcomes, Science Lesson*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk melatih kreativitas dan meningkatkan hasil belajar pada siswa MTs. Teladan Gebang. Penelitian ini dilakukan pada sebuah Madrasah Tsanawiyah yang memiliki latar belakang permasalahan yang terkait dengan Media Pembelajaran pada mata pelajaran Biologi. Berdasarkan hasil penelitian, untuk menganalisis data dalam penelitian ini ada beberapa hal yang dilakukan diantaranya: (1) Pemerolehan data awal berupa nilai belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Peredaran Darah Pada Manusia, (2) Melihat rendahnya hasil belajar, maka peneliti menganalisis sistem pengajaran yang dilakukan oleh Guru Biologi di Madrasah Tsanawiyah tersebut, (3) Dari analisis terhadap sistem pengajaran yang dilakukan Guru, peneliti melihat adanya penerapan atau penggunaan Media pembelajaran berupa HP Android sebagai media maupun sumber belajar utama bagi siswa, (4) Peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan Media



berbasis Non ICT dengan memanfaatkan limbah bahan bekas sebagai Media pembelajaran yang efektif bagi siswa, (5) Dari penerapan pembelajaran melalui Media berbasis Non ICT ini diperoleh adanya kreativitas siswa dalam pembelajaran Biologi selain itu hasil belajar juga menjadi lebih baik. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII MTs. Swasta Teladan. Dengan objek penerapan media berbasis non ICT materi sistem pernafasan manusia. Metode yang digunakan untuk mengetahui hasil secara individual dan klasikal merupakan kualitatif dan kuantitatif, dengan instrument penilaian proses berupa kreativitas dan proses unjuk kerja, serta instrument penilaian berupa tes dan observasi. Soal tes berupa tes isian sebanyak 10 soal yang diberikan diakhir siklus dengan memvalidkan soal terlebih dahulu melalui validator. Berdasarkan hasil penelitian, pada free test rata-rata hasil belajar siswa hanya 35 % yang mencapai KKM. Setelah diadakan tindakan siklus I kemampuan siswa meningkat, 55% siswa telah memenuhi KKM. Pada siklus II kemampuan siswa lebih meningkat, 90 % siswa telah memenuhi KKM. Rata-rata kelas meningkat yakni sebelum diadakan tindakan 59,5 ,pada siklus I menjadi 67, dan siklus II menjadi 89.

**Kata Kunci : Media Non ICT , Kreativitas, Hasil Belajar, Pembelajaran IPA**

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi manusia. Sebagai makhluk hidup yang terus mengalami perkembangan tentu saja pembelajaran baik dari segi ilmu, cara memperoleh selalu mengalami perkembangan. Namun, tidak selamanya perkembangan zaman yang modren ini dapat memberi dampak yang baik bagi kita. Perkembangan teknologi yang selalu berkembang harus kita imbangi dengan pengetahuan dan syariat atau adat dalam penerapan teknologi tersebut dalam penggunaannya.

Berdasarkan observasi, wawancara dan pemberian free test diawal pertemuan dengan siswa kelas IX MTs. Swasta Teladan Gebang Kabupaten Langkat diperoleh hasil belajar siswa mengalami akumulasi yang kurang baik. Kriteria ketuntasan minimum ( KKM ) sebesar 7, 60 dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Tabel 1.1 Kemampuan Belajar Siswa (Free Test)

No	Nilai Siswa	Jumlah Siswa	Nilai Klasikal Siswa	
			T. Tuntas	Tuntas
1	3,00-7,00	13	65,00%	
3	7,60-10	7		35,00%
	Jumlah		65,00%	35,00%

Dalam interaksi belajar mengajar terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang aktif, kreatif dan berinovatif yang memungkinkan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar bisa menggunakan media pembelajaran. Media tersebut sangat membantu untuk meningkatkan kemampuan



belajar siswa, sebagai guru yang kreatif media pembelajaran tidak harus dengan material yang mewah dan sulit untuk ditemukan, karena pembelajaran IPA yang pada dasarnya merupakan pembelajaran yang dekat dengan keseharian kita tentu banyak media disekitar yang dapat kita manfaatkan.

Pembelajaran IPA pada dasarnya lebih menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang ditemukan oleh siswa itu sendiri atau yang dipertanyakan oleh guru. Melalui media ini siswa tidak hanya diajak untuk mengamati dan memahami secara tidak langsung materi yang sedang mereka pelajari tetapi juga belajar menumbuhkan dan meningkatkan sikap sosial dalam bekerja team. Karena dengan penerapan media ini aktivitas belajar siswa tidak hanya mencakup aktivitas intelektualnya tetapi juga fisik, mental, emosional, motorik dan sosialnya. Memberdayakan siswa dengan media berbasis non ict ini berarti mengkondisikan lingkungan dan cara belajar siswa yang lebih efektif, efisien serta mengajak siswa untuk bersikap produktif dalam belajar.

### **Kerangka Teori**

#### **a. Media dan Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013).

Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology / AECT) di Amerika, membatasi media segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association / NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk- bentuk komunikasi baik



tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

#### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Klasifikasi jenis media pembelajaran menurut Rudi Brets. Rudi Brets membuat klasifikasi media pembelajaran berdasarkan adanya tiga ciri, yaitu suara (audio), bentuk (visual) dan gerak (motion). Atas dasar ini Brets membuat delapan kelompok media pembelajaran, yaitu :

1. Media audio visual gerak. Contohnya : televisi, video tape, dan film bergerak
2. Media audio visual diam. Contohnya : film strip bersuara, slide bersuara atau rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (television still recording)
3. Media audio semi gerak. Contohnya : telewriting atau teleboard
4. Media visual gerak. Contohnya : film bisu
5. Media visual diam. Contohnya : film strip, gambar, microform atau halaman cetak
6. Media semi gerak. Contohnya : tele-autograf
7. Media audio. Contohnya : radio, telepon, audio tape
8. Media cetak. Contohnya : buku, modul, bahan ajar mandiri, huruf (simbol bunyi).

Berdasarkan kerumitan (kekomplekkan) dan biayanya, jenis media pembelajaran, terdiri atas :

1. Big media, yaitu media pembelajaran yang rumit (kompleks) dan biayanya mahal, serta penggunaannya relatif susah membutuhkan tenaga yang terlatih. Contoh : film, video, komputer.
2. Little media, yaitu media pembelajaran yang sederhana atau tidak rumit dan biayanya tidak mahal relatif murah, serta penggunaannya relatif mudah tidak perlu tenaga terlatih. Contoh : papan tulis, gambar.

Media pembelajaran sangat beragam mulai dari media yang sederhana sampai media yang kompleks. Media yang beraneka ragam tersebut sangat membantu



proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk memberikan pembelajaran yang lebih berkualitas dan lebih variatif.

## **2. Media Berbasis Non ICT**

Menurut Abdulhak & Sanjaya (1995), media non elektronik adalah media yang dapat digunakan tanpa bantuan alat-alat elektronik seperti media grafis, media berbasis visual dan media berbasis cetak. Karena tidak adanya tuntutan perangkat elektronik yang pada umumnya memerlukan energi listrik, memungkinkan kelompok media ini dapat digunakan di berbagai daerah yang belum memiliki sumber energi listrik.

Dengan keanekaragaman media ini maka terdapat berbagai cara yang dapat 8 dipergunakan untuk mengadakan klasifikasi media, atas dasar kategori-kategori tertentu. Misalnya saja media itu dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Media cetak dan non cetak
2. Media elektronik dan non elektronik
3. Media proyeksi dan non proyeksi
4. Media audio, visual dan audio-visual
5. Media yang sengaja dirancang (by design) dan media yang dimanfaatkan (by utilization)

## **3. Pembelajaran IPA**

IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain (Abdullah, 1998). IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Sri Sulistyorini, 2007).

Menurut Iskandar IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi alam (Iskandar, 2001: 2). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian



gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam (Depdiknas dalam Suyitno, 2002).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

Tujuan Pembelajaran IPA di SD Pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa:

1. Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
2. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
6. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari (Sri Sulistiyorini, 2007)

Dengan berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh oleh seseorang merupakan suatu bukti dari usaha yang dilakukan. Hasil belajar adalah respon (tingkah laku) yang baru. Menurut Dimiyati dan Mudjiono mengemukakan bahwa, hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Untuk memahami kegiatan yang disebut “belajar”, perlu dilakukan analisis untuk menemukan persoalan-persoalan apa yang terlibat di dalam kegiatan belajar itu. Di muka telah dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses. Sebagai suatu proses sudah barang tentu harus ada yang diproses (masukan atau input), dan hasil



dari pemrosesan (keluaran atau output). Jadi dalam hal ini kita dapat menganalisis kegiatan belajar itu dengan pendekatan analisis sistem.

## **METODELOGI PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, pendekatan dan metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsini Arikunto, penelitian tindakan kelas bisa diartikan kedalam 3 pengertian yang dapat diterangkan:

1. Penelitian menunjukkan pada suatu objek dengan menggunakan cara atau aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang mebarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang disengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa.
3. Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas melainkan dalam pengertian spesifik.

Langkah-langkah penelitian tindakan kelas terdiri dari:

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan
- c. Pengamatan
- d. Refleksi

Penelitian ini dilaksanakan dengan II siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan :

- a. Tes
- b. Observasi
- c. Wawancara
- d. Teknik Analisi Data

- I. Menganalisis tingkat ketuntasan hasil belajar perseorangan/ individu.

Seorang siswa dinyatakan tuntas belajar apabila hasil belajarnya mencukupi nilai KKM 76% atau 7,60, Daya serap persorangan ini menggunakan rumus:

$$PPH = \frac{B}{N} \times 100\%$$



## II. Daya serap klasikal

Dikatakan tuntas secara keseluruhan jika dilihat 80% siswa yang mencapai 76%.

Rumus yang digunakan adalah :

$$PPH = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Penelitian dilakukan disekolah MTs. Swasta Teladan Gebang Kecamatan Gebang Kabupaten Langkat Sumatera Utara Tahun Ajaran 2016-2017. Untuk obesrvasi awal dilakukan free test untuk melihat kemampuan awal siswa. Siswa berjumlah 20 orang dengan rincian 7 siswi dan 13 siswa. Mereka duduk dikelas IV A dengan wali kelas bernama Ibu Kamila, S.Pd.

Indikator keberhasilan dari penelitan ini adalah:

1. Keberhasilan tindakan penerapan media berbasis Non ICT ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan aktivitas dan sikap sosial siswa dalam belajar yang dilihat dari lembar observasi melalui wali kelas sebagai obsiviser.
2. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan melalui test yang diberikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes awal (pretest), yakni ada 8 siswa yang termasuk kategori sangat rendah atau sebesar 40%. Dan ada 5 siswa yang termasuk kategori rendah atau sebesar 25%. Dan ada 7 siswa yang termasuk kategori sedang atau sebesar 35%. Sehingga dapat disimpulkan pembahasan sistem peredaran darah pada tes awal belum bisa dikatakan tuntas.

Dalam pretes awal ini, peneliti hanya memberi soal tes karena guru bidang studi telah memberikan materi tersebut. Sehingga peneliti hanya ingin melihat kemampuan siswa selama proses belajar oleh guru bidang studi. Jadi penerapan dan penilaian tentang pengetahuan dan pemahaman siswa baru dilaksanakan pada siklus pertama dan siklus kedua dengan menggunakan media berbasis Non ICT.

Dari hasil observasi kreativitas siswa pada siklus I pada tabel 1 dalam proses pembelajaran siklus I diperoleh skor 37 atau 57,81%, sedangkan skor idealnya adalah 64. Kinerja kreativitas siswa selama proses pembelajaran pada kategori





sedang dinilai 22 dan kategori baik dinilai 15. Hal ini terjadi karena siswa belum efisien dan efektif dalam menggunakan waktu pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga peneliti harus meningkatkan kinerja aktivitas mengajarnya pada saat proses pembelajaran.

Dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pada tahap siklus I ini, peneliti melakukan pengamatan/observasi kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga pengamatan terhadap siswa dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diinginkan.

Tabel 1. Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Kegiatan / Indikator	1	2	3	4
1	Produk bermakna dengan memanfaatkan barang bekas			✓	
2	Produk terlihat lebih menarik			✓	
3	Penjelasan tentang produk mudah dipahami		✓		
4	Mampu mengungkapkan gagasan melalui produk yang dibuat		✓		
5	Mampu menyelesaikan masalah dengan melibatkan produk yang dibuat		✓		
6	Siswa memahami tujuan pembelajaran dengan menggunakan media yang mereka buat melalui diskusi kelompok dan presentase				
	Jumlah : 14		8	6	
	Rata-rata : 58,33				

Pada akhir siklus I dilakukan pos-test untuk melihat hasil belajar yang diperoleh siswa seperti tabel dan grafik di bawah berikut ini :

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Hasil Tes Kemampuan Siswa	Keterangan
1.	Afrizal Vikri	70	Tuntas
2.	Aidil Putra Wijaya	60	T. Tuntas
3.	Andrian	60	T. Tuntas
4.	Ayu Lestari	60	T. Tuntas
5.	Duha Ramadhan	60	T. Tuntas
6.	Fahri Deza	70	Tuntas
7.	Fajar Renaldi	60	T. Tuntas
8.	Maulana Siddik	60	T. Tuntas
9.	M. Andika	70	Tuntas
10.	M. Aril	60	T. Tuntas
11.	M. Faras	70	Tuntas
12.	Nayla Tasya	80	Tuntas
13.	Nurul Nadia	70	Tuntas
14.	Ridho Satrio	80	Tuntas
15.	Rizki Dwi Pratama	60	T. Tuntas



16.	Saharafi	70	Tuntas
17.	Sintia Pratiwi	60	T. Tuntas
18.	Suci Wahyuni	70	Tuntas
19.	Yuni	70	Tuntas
20.	Zahiratun Nadhira	80	Tuntas
Jumlah Nilai		1340 rata-rata 67	
Jumlah Siswa yang Tuntas		11 orang = 55%	
Jumlah siswa yang tidak tuntas		9 orang = 45 %	

Berdasarkan tabel 1 hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pada tabel 1 dalam proses pembelajaran siklus I diperoleh skor 14 atau 58,33%, sedangkan skor idealnya adalah 24. Kinerja aktivitas siswa pada kategori sedang dinilai 8 dan kategori baik dinilai 6. Hal ini dapat terjadi karena masih sebagian siswa belum bisa bekerja sama dengan baik dalam berdiskusi dan mereka belum memahami materi pembelajaran secara keseluruhan.

Sedangkan pada tabel 2 di atas, secara klasikal hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh ketuntasan belajar siswa yakni sebesar 55%, karena terdapat 11 siswa yang tuntas artinya terdapat peningkatan 10% dari sebelumnya. Dan 9 siswa yang belum tuntas atau sebesar 45%. Jadi, rata-rata kelas pada siklus I adalah 67. persentase jumlah siswa yang termasuk kategori tinggi hanya 3 orang siswa atau sebesar 15%. Kategori sedang hanya 8 siswa atau sebesar 40%. Dan kategori rendah ada 9 siswa atau sebesar 45%.

Pada siklus II berdasarkan hasil pengamatan kinerja kreativitas siswa pada siklus II terlihat Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pada tabel 4.8 dalam proses pembelajaran siklus II diperoleh skor 22 atau 91,7%, sedangkan skor idealnya adalah 24. Kinerja aktivitas siswa pada kategori baik dinilai 6 dan kategori sangat baik dinilai 16. Hal ini berarti terdapat peningkatan pada aktivitas belajar siswa dan siswa sudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik dan sesuai yang diinginkan.

Berdasarkan post test pada siklus II terlihat secara klasikal hasil belajar siswa pada siklus II memperoleh ketuntasan belajar siswa secara klasikal 90%. yakni ada 18 siswa yang tuntas. Terdapat peningkatan sebesar 35% dari siklus I. Dan 2 siswa yang belum tuntas atau 10%. Jadi, rata-rata kelas pada siklus II adalah 89. Dengan persentase jumlah siswa yang termasuk kategori sangat tinggi ada 16 siswa atau sebesar 80%. Kategori tinggi hanya 2 siswa atau sebesar 10%. Dan kategori rendah ada 2 siswa atau sebesar 10%.



Dari analisa data di atas dapat diketahui bahwa pada materi pembelajaran mengenal ciri-ciri tumbuhan telah berhasil dilihat dari pengetahuan dan pemahaman siswa pada saat proses belajar dan hasil tes yang diberikan oleh guru.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian dengan menggunakan media berbasis Non ICT melalui materi sistem pernafasan pada manusia, maka dapat disimpulkan, yakni :

- a. Rasa keberanian siswa meningkat dengan belajar dan menyampaikan pendapat melalui presentase yang disertai media berbasis Non ICT yang mereka buat sendiri. Kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat pun, meningkat setelah penerapan media tersebut dilaksanakan.
- b. Proses penggunaan media melalui pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diinginkan. Dan pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih aktif dan tertarik serta merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa dapat memahami materi pembelajaran yang divisualisasikan dengan media berbasis Non ICT.
- c. Sebelum diadakan tindakan hasil belajar siswa pada pokok bahasan sistem peredaran darah tumbuhan masih rendah dibuktikan dengan 13 siswa hasil belajarnya yang belum tuntas dan siswa yang belum memenuhi KKM sebesar 35%. Setelah diadakan tindakan siklus I kemampuan siswa meningkat, 55% siswa telah memenuhi KKM. Pada siklus II kemampuan siswa lebih meningkat, 90 % siswa telah memenuhi KKM. Rata-rata kelas meningkat yakni sebelum diadakan tindakan 59,5 ,pada siklus I menjadi 67, dan siklus II menjadi 89.

Dengan demikian hipotesis penelitian telah terjawab yaitu media berbasis non ICT dapat meningkatkan hasil belajar untuk materi sistem peredaran darah di kelas VIII MTs. Swasta Teladan Gebang Kabupaten Langkat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, A., 2013, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.