

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Permendiknas No. 41 Tahun 2007 menyebutkan bahwa: "Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat serta berwibawa untuk memberdayakan seluruh warga negara Indonesia sehingga berkembang menjadi manusia yang berkualitas serta mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah-ubah". Pendidikan Indonesia diharapkan dapat selalu menjawab tantangan dunia sehingga memiliki daya saing yang seimbang dengan bangsa lain dan visi pendidikan nasional dapat tercapai dengan maksimal (Depdiknas, 2007:5).

Dalam upaya mencapai visi pendidikan tersebut diperlukan pendidikan yang dapat mengembangkan potensi dasar siswa agar berani menghadapi berbagai problema. IPA merupakan salah satu ilmu yang dapat membantu siswa dalam menghadapi problema tersebut. IPA merupakan ilmu yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. IPA dapat menjawab pertanyaan mengenai berbagai fenomena alam yang menarik. Prinsip IPA yaitu untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam dan menyelesaikan masalah baik secara kualitatif maupun kuantitatif (Ihsan, 2008:9).

Pendidikan tidak akan terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa, bagaimana belajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi dua faktor, yaitu pemilihan strategi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran (Arsyad, 2011:8).

Permasalahan pada saat ini, masih banyak guru yang menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran IPA. Metode ceramah memang merupakan alat untuk menjembatani dari pendidik kepada siswa dalam mengawali sebuah kegiatan pembelajaran, namun metode ini tidak dapat digunakan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, karena hakekat pembelajaran itu sendiri adalah suatu

proses yang terdiri dari kombinasi belajar yang tertuju pada apa yang harus dilakukan siswa, dan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kombinasi tersebut memiliki tujuan perubahan sikap baik konseptual maupun operasional, sehingga dengan metode ceramah hampir di kalangan siswa merasakan kejenuhan, walaupun sudah diberikan media yang berupa gambar, *flow chart* dan lain-lain. Guru harus menggunakan media dan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa mudah memahami materi, tidak merasa bosan dan bersikap aktif dalam pembelajaran (Trianto, 2010:1-3).

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat dipengaruhi oleh kelancaran interaksi yang tercipta antara guru dengan siswanya. Ketidklancaran komunikasi antara siswa dan guru akan menimbulkan akibat terhadap pesan yang diberikan guru. Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung dengan baik dan informasi yang diberikan guru dapat diterima siswa juga untuk menarik minat siswa dalam memahami materi maka guru perlu menggunakan media pembelajaran (Naim, 2011:112).

Pemanfaatan media dapat membangkitkan minat baru, motivasi, dan rangsangan kegiatan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran di sekolah dan dapat memancing antusias siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Sukiman, 2012:41).

Kartu Biodomino merupakan media pembelajaran yang mengadopsi desain kartu domino, berisi gambar dan pertanyaan tentang materi. Melalui permainan Biodomino siswa dapat *me-review* dan mengingat materi serta mempermudah siswa dalam memahami konsep (Anitah, 2010:41). Hal tersebut didukung pernyataan Hamalik dalam (Arsyad, 2011:15) yang mengatakan bahwa penggunaan kartu Biodomino sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam belajar karena siswa dapat belajar sambil bermain sehingga menumbuhkan minat, keaktifan dan kerjasama siswa.

Dalam pendidikan, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sanjaya, 2016:126). Menurut Slavin (2008:92)

pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sangat menentukan tingkat keberhasilan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga pembelajaran tidak monoton.

Strategi *bioedutainment* adalah sebagai strategi pembelajaran biologi yang menghibur dan menyenangkan. Pada strategi *bioedutainment* ini terkandung unsur pembelajaran ilmu, proses keilmuan, ketrampilan berkarya, kerjasama, permainan yang mendidik, kompetisi, tantangan dan sportifitas. Semuanya dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan (Marianti, 2006:74).

Sebagai pembelajaran yang menyenangkan, strategi *bioedutainment* menganut konsep pembelajaran *active learning* dan *joyful learning*. Menurut Baharun (2015:37), *active learning* merupakan strategi pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan kompetensinya. Berdasarkan Slavin (2005:246), *joyful learning* adalah pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Strategi pembelajaran yang menyenangkan atau biasa disebut dengan *joyful learning* adalah suatu pembelajaran yang dapat dinikmati oleh siswa, siswa merasa nyaman, aman dan mengasyikkan. Mengasyikkan mengandung unsur “*inner motivation*” yaitu dorongan untuk selalu ingin tahu dan berusaha mencari tahu. Kelebihan strategi ini dapat menyenangkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Di dalam proses pembelajaran, apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi maka tidak menutup kemungkinan siswa tersebut hasil belajarnya juga meningkat. Dengan kata lain, hasil belajar sangat menentukan apa yang diinginkan terhadap kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh siswa (Sanjaya, 2009:25).

Berdasarkan hasil observasi awal melalui pengamatan dan wawancara kepada guru mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 3 Margahayu (Lampiran G) diketahui bahwa interaksi pembelajaran antara siswa dan guru masih relatif rendah. Hanya 10% siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari

guru, dan hanya 53% siswa yang hasil belajarnya memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu nilai 75. Hal ini tampak pada pembelajaran yang cenderung masih berpusat pada guru karena penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton yaitu dengan ceramah. Partisipasi siswa pada saat pembelajaran cenderung hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru, sedikit siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan guru, dan siswa cenderung diam sehingga interaksi antara guru dengan siswa berlangsung satu arah.

Hasil penelitian Mc Keachie dalam Silberman (2009:17) tentang perhatian anak didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir. Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama disebabkan anak didik di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan.

Melihat hal tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran yakni terkait strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perlunya perbaikan dalam segala proses pembelajaran dikarenakan berkembangnya kurikulum dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013.

Pada kurikulum 2013, materi sistem ekskresi manusia merupakan materi pada jenjang SMP kelas VIII semester genap. Mengingat karakteristik materi, maka media yang dipandang tepat digunakan untuk menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara nyata sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya melalui penerapan strategi *bioedutainment* pada materi sistem ekskresi manusia adalah kartu Biodomino.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Kartu Biodomino Melalui Penerapan Strategi

Bioedutainment Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan penggunaan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* pada materi sistem ekskresi manusia?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* pada materi sistem ekskresi manusia?
3. Bagaimana hasil belajar siswa yang tidak menggunakan kartu biodomino tanpa melalui penerapan strategi *bioedutainment* pada materi sistem ekskresi manusia?
4. Bagaimana perbedaan antara hasil pembelajaran yang menggunakan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* dengan yang tidak menggunakan kartu biodomino tanpa melalui penerapan strategi *bioedutainment* pada materi sistem ekskresi manusia?
5. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* pada materi sistem ekskresi manusia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* pada materi sistem ekskresi manusia.
2. Untuk menganalisis hasil belajar siswa dengan menggunakan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* pada materi sistem ekskresi manusia.
3. Untuk menganalisis hasil belajar siswa yang tidak menggunakan kartu biodomino tanpa melalui penerapan strategi *bioedutainment* pada materi sistem ekskresi manusia.
4. Untuk menganalisis perbedaan antara hasil pembelajaran yang menggunakan kartu biodomino melalui penerapan strategi

bioedutainment dengan yang tidak menggunakan kartu biodomino tanpa melalui penerapan strategi *bioedutainment* pada materi sistem ekskresi manusia.

5. Untuk menganalisis respon siswa terhadap penggunaan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* pada materi sistem ekskresi manusia.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkeperluan, beberapa manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.
- c. Memotivasi siswa agar terbiasa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri secara aktif.
- d. Memperbaiki sikap siswa dalam memaknai belajar.
- e. Memberikan nuansa baru dan lebih menyenangkan dalam belajar.

2. Bagi Guru

- a. Mengarahkan dan membimbing siswa agar mempunyai cara lain dalam memperoleh ilmu pengetahuan.
- b. Mengembangkan media pembelajaran kartu biodomino melalui strategi *bioedutainment* yang berorientasi pada keaktifan dan keterampilan berpikir kritis siswa.
- c. Memberikan pengetahuan dan acuan untuk mengembangkan keterampilan guru dan merancang serta mengembangkan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Sebagai informasi untuk motivasi tenaga kependidikan agar lebih menerapkan strategi pembelajaran khususnya dengan strategi *bioedutainment*.

4. Bagi Peneliti

Mendapatkan informasi tentang aplikasi penggunaan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* dalam pembelajaran yang menunjang untuk pembelajaran.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah (Sugiyono, 2013 : 96). Hipotesis yang dapat dirumuskan berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas adalah “penggunaan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi manusia di SMPN 3 Margahayu”.

Adapun hipotesis statistiknya dapat dipaparkan sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* dengan yang tidak menggunakan kartu biodomino tanpa melalui penerapan strategi *bioedutainment* ($\mu_1 = \mu_2$).

H₁ : Terdapat perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* dengan yang tidak menggunakan kartu biodomino tanpa melalui penerapan strategi *bioedutainment* ($\mu_1 \neq \mu_2$).

F. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kurikulum 2013, materi sistem eksresi merupakan konsep yang dipelajari siswa kelas VIII SMP/MTs pada semester genap. Dalam proses pembelajaran, seorang guru diharuskan membentuk karakteristik atau kepribadian yang sesuai dengan kompetensi yang di paparkan dalam kurikkulum (KI-KD) dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran itu tergantung pada proses pembelajaran yang dialami peserta didik tersebut (Mulyasa, 2010: 180).

Menurut Rohani (2004:179), pada intinya tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar. Sasaran atau objek evaluasi hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang. Namun pada penelitian ini dilakukan pembatasan

sasaran hasil belajar pada bagian kognitif saja karena kecocokan media pembelajaran kartu biodomino yang dipakai sesuai untuk membantu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi siswa terhadap materi sistem ekskresi.

Penggunaan kartu biodomino melalui strategi pembelajaran *bioedutainment* digunakan sebagai penelitian dalam pembelajaran pada materi sistem ekskresi. Pemilihan kartu biodomino melalui strategi pembelajaran *bioedutainment* didasarkan pada berbagai masalah terutama pembelajaran yang kurang menitik beratkan *student center* dan pembelajaran yang kurang menarik sehingga minat siswa terhadap belajar berkurang.

Strategi pembelajaran yang tepat dan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk memahami suatu materi yaitu strategi pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan banyak melibatkan siswanya dalam suatu kegiatan pembelajaran. Artinya siswa diharuskan untuk bersikap “aktif” dan “kritis” terhadap suatu permasalahan dalam suatu pendidikan, dan strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat peserta didik yaitu strategi *bioedutainment* menggunakan kartu biodomino yang dapat meningkatkan minat belajar yang dimiliki peserta didik sehingga meningkatkan sikap aktif, kritis juga hasil belajar siswa.

Menurut Khasanah (2015:33), konsep penggunaan kartu biodomino pada strategi *bioedutainment* diterapkan melalui hal-hal berikut:

1. Menggabungkan pendidikan dengan permainan (*game*)
2. Menyelipkan humor yang berhubungan dengan pendidikan
3. Menggunakan metode bermain (*role-play*) pada pendidikan
4. Menerapkan penggunaan multimedia
5. Menciptakan kondisi yang menyenangkan sehingga siswa merasa bebas dari tekanan dalam pembelajaran.

Implementasi strategi *bioedutainment* dalam pembelajaran biologi dapat dijabarkan dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran biologi yang dirancang agar siswa merasa senang sehingga materi yang diberikan bisa diserap lebih efektif,

siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan ada perubahan sikap yang baik setelah pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan kartu biodomino melalui strategi *bioedutainment* dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar bagi siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan Sukmadinata (2005:76) melalui bermain, siswa belajar mengembangkan pengetahuannya mengenai sesuatu hal (*learning to know*), siswa belajar untuk dapat melakukan sesuatu sesuai dengan konteksnya (*learning to do*), siswa juga dapat belajar untuk dirinya sekaligus empati terhadap orang lain (*learning to live together*). Jadi, media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar.

Sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, strategi *bioedutainment* menganut konsep pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Menurut Wahyudin (2005:34) PAKEM merupakan sebuah model pembelajaran kontekstual yang melibatkan paling sedikit empat prinsip utama dalam proses pembelajarannya.

- a. Proses komunikasi (siswa mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka dengan guru dan rekan siswa lain melalui cerita, dialog atau melalui simulasi *role-play*).
- b. Proses interaksi (siswa berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan siswa, multimedia, referensi, dsb).
- c. Proses refleksi, (siswa memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang mereka telah pelajari, dan apa yang mereka telah lakukan).
- d. Proses eksplorasi (siswa mengalami langsung dengan melibatkan semua indera mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan, permainan atau wawancara).

Penelitian yang dilakukan Khasanah (2015:35) terhadap strategi *bioedutainment*, bahwasanya strategi *bioedutainment* memiliki kelebihan yaitu:

1. Pelajaran tidak membosankan dan siswa-siswa menjadi aktif
2. Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat dikuasai oleh siswa
3. Memudahkan siswa memahami materi sehingga pengetahuan yang diperoleh lama untuk melekat

4. Siswa belajar dalam kondisi menyenangkan dan tanpa tekanan
5. Mampu memberi pengertian yang lebih dari sekedar menghafal materi
6. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dalam pembelajaran melalui media pembelajaran.

Selain memiliki kelebihan, strategi *bioedutainment* menggunakan kartu biodomino juga memiliki kekurangan diantaranya:

1. Membutuhkan pengawasan dan bimbingan yang ekstra dalam pembelajaran
2. Sulit mengendalikan siswa karena terdapat beberapa permainan yang biasanya membuat kelas menjadi lebih gaduh
3. Sangat memerlukan alat bantu yang membantu dalam menyajikan materi.

Kegiatan pembelajaran di sekolah umumnya tidak menggunakan strategi pembelajaran *bioedutainment* menggunakan kartu biodomino. Berdasarkan hasil wawancara, berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh guru: Mengamati – Menanya – Mengumpulkan data – Mengasosiasi – Mengkomunikasikan.

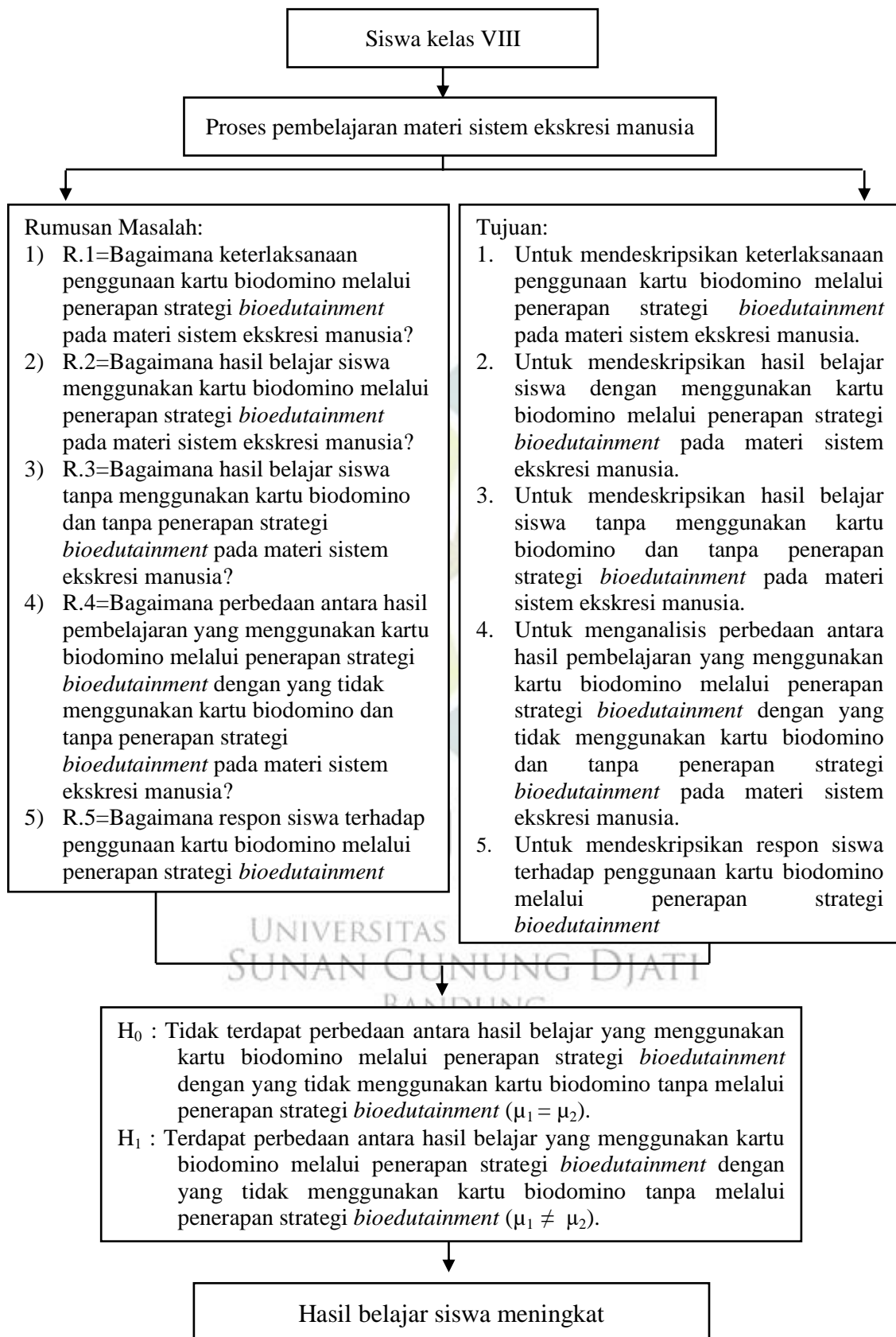
Menurut Wahyudin (2005:31-32), guru menggunakan model ceramah selama pembelajaran berlangsung. Adapun kelebihan model ceramah antara lain:

1. Guru sudah terbiasa sehingga mudah dilaksanakan di kelas
2. Menghasilkan interaksi yang positif dalam pembelajaran
3. Siswa aktif mencari informasi dari sumber lain

Selain memiliki kelebihan, terdapat beberapa kekurangan pada model ceramah, yaitu:

1. Tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran
2. Siswa merasa bosan dan tidak semangat
3. Proses pembelajaran kurang menarik.

Dalam kegiatannya, kerangka pemikiran tentang proses pembelajaran dengan strategi *bioedutainment* menggunakan kartu biodomino dapat digambarkan dalam suatu skema pada Gambar 1.1 yang ada pada halaman berikutnya:



Gambar 1.1 Kerangka pemikiran

G. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang akan dilakukan ini juga didukung oleh beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti-peneliti sebelumnya. Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Khasanah (2015) mengenai “Efektivitas Strategi *Bioedutainment* menggunakan Model *Course Review Horay* (CRH) Berbantuan *Media Puzzle* Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia SMA” menyimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan hasil belajar siswa setelah pembelajaran, 94% siswa sangat aktif dan aktif serta 92% siswa hasil belajarnya mencapai KKM dan dinyatakan efektif diterapkan.

Penerapan strategi *bioedutainment* dapat membantu hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil ini juga serupa dengan yang dilakukan oleh Khomsah (2018), pada jurnalnya yang berjudul “*The Application of Bioedutainment Strategy Using Uno Cards on the Students’ Learning Result in Invertebrate Material at Sma Institut Indonesia*”. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari perolehan rata-rata yang dimiliki oleh kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata-rata *pretest* dari 34,17 dan *posttest* rata-rata 75,53 dengan N-gain 0,63. Kelas kontrol memiliki rata-rata *pretest* 32,06 dan *posttest* rata-rata 70,42 dengan N-gain 0,56. Peningkatan yang signifikan dari hasil nilai rata-rata berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan adanya perubahan yang baik terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *bioedutainment*. Sejalan dengan Khomsah (2018), menurut Rohayati (2016) dalam penelitiannya mengenai “Penerapan Strategi *Bioedutainment* Berbantuan Kartu Biodomino Dan Lks Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan” menyimpulkan bahwa penerapan strategi *bioedutainment* berbantuan kartu Biodomino dan LKS dapat meningkatkan hasil belajar materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di SMP N 1 Madukara Banjarnegara.

Serupa halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2017), mengenai “Penerapan Metode Simulasi Berbasis *Bioedutainment* Pada Materi Sel

Di SMA Negeri 5 Banda Aceh” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode simulasi berbasis *bioedutainment* memperoleh rata-rata nilai *pre-test* (38,34) sementara hasil *posttest* meningkat (85,51). Dengan demikian penerapan metode simulasi berbasis *bioedutainment* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sel di SMA negeri 5 Banda Aceh.

Penelitian lain serupa yang telah dilakukan oleh Atip Nurwahyunani dan Filia Prima Artharina (2014) mengenai “Pembelajaran Berbasis *Bioedutainment* Pada Mata Kuliah Pengetahuan Lingkungan” menyimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa telah memenuhi kriteria indikator keberhasilan pembelajaran dan mahasiswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran materi pengelolaan lingkungan yang diterapkan dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis *bioedutainment*. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan perolehan nilai pada kelas II E ketuntasan klasikal sebesar 93%, pada kelas II B dengan ketuntasan klasikal sebesar 95% sedangkan pada kelas II A dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Jumlah mahasiswa yang tidak tuntas sebanyak 5 mahasiswa. Persentase keaktifan mahasiswa memperoleh hasil pada kategori sedang dan tinggi pada pertemuan pertama dan kedua yakni; kelas II E sebesar 87,5% dan 92,5%, pada kelas II B sebesar 82,5% dan 85%, dan pada kelas II A sebesar 94,8% dan 92,3%. Persentase indikator kineja dosen mencapai 80% pada pertemuan pertama dan mencapai 100% pada pertemuan kedua. Mahasiswa yang menyatakan senang dan tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan pada ketiga kelas mencapai 85,7%. Dosen mitra menyatakan terkesan dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan strategi *bioedutainment*.

Hasil-hasil penelitian yang telah dipaparkan secara singkat sebelumnya menunjukkan adanya hubungan yang mendukung penggunaan kartu biodomino melalui penerapan strategi *bioedutainment* guna meningkatkan hasil belajar siswa terkait suatu konsep pengetahuan. Keseluruhan hasil penelitian terkait, menunjukkan hasil yang positif yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa sehingga berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut diharapkan dapat menjadi panduan sekaligus bahan pendukung bagi penelitian serupa yang akan dilakukan pada penelitian ini.