

PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU KLASIFIKASI BERBASIS PETA KONSEP TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP PADA SISWA KELAS VII SMP ISLAM BABURROHMAH MOJOSARI KABUPATEN MOJOKERTO

Diterima:

2023-10-09

Mohammad Hadi Syifa¹, Yulia Dewi Puspitasari², Hendrik Pratama³

Revisi:

2023-10-10

^{1, 2, 3} STKIP PGRI NGANJUK

Terbit:

2023-10-11

Abstrak— Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup sebelum menggunakan media permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep, 2) untuk mengetahui hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup sesudah menggunakan media permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep, 3) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media Permainan Kartu Klasifikasi Berbasis Peta Konsep peserta didik kelas VII SMP Islam Baburrohmah Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian pre-experimental design dengan model One Group Pretest Posttest Design.. Populasi penelitian yaitu kelas VIII sebanyak 66 siswa SMP Islam Baburrohahm Mojokerto Tahun Pelajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data dengan tes tertulis dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan N-gain dan uji-t Berdasarkan hasil penelitian ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep . Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya selisih nilai rata- rata antara pretest dan posttest (Gain d) yaitu 46,06 dan nilai thitung 38.20 yang berarti lebih besar dari nilai ttabel = 1.67. **Kata kunci** : Media Pembelajaran Permainan Kartu Klasifikasi Berbasis Peta Konsep , Hasil Belajar

Abstract —The aims of this research are 1) to find out the results of learning material on the classification of living things before using the concept map-based classification card game media, 2) to find out the results of learning the material on the classification of living things after using the concept map-based classification card game media, 3) to find out the differences in results learning before and after using Concept Map Based Classification Card Game media for class VII students at Baburrohahm Islamic Middle School for the 2022/2023 academic year. This research is a pre-experimental design research with the One Group Pretest Posttest Design model. The research population is class VIII with 66 students at Baburrohahm Mojokerto Islamic Middle School for the 2022/2023 academic year. Data collection techniques using written tests and documentation. Data analysis techniques use N-gain and t-test. Based on the research results, there are differences in student learning outcomes before and after using concept map-based classification card game media. This can be shown by the difference in the average value between the pretest and posttest (Gain d), namely 46.06 and the tcount value of 38.20, which means it is greater than the table value = 1.67.

Keywords: Classification Card Game Learning Media Based on Concept Maps, Learning Outcomes

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Nama Penulis: Yulia Dewi Puspitasari
Program Studi Penulis: Pendidikan IPA
Institusi Penulis: STKIP PGRI Nganjuk
Email: yulia@stkipnganjuk.ac.id
Orchid ID: <http://orcid.org/0000-0000-0000-0000>

PENDAHULUAN

Berdasarkan Permendikbud nomor 22 tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Lulusan pembelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar.

“Pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam suatu proses sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar” (Andrini, 2021:90). Situasi pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu aspek yang harus dipenuhi untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah metode permainan. Dalam permainan, terdapat unsur kesenangan, tanpa ada beban atau paksaan, dilakukan atas keinginan sendiri dan dilakukan dengan penuh perhatian. “Metode permainan membuat siswa merasa senang. Perasaan senang pada siswa akan membuat siswa mempunyai minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran” (Prasetyono, 2008: 51).

Media merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran” (Sanaky, 2009: 3). Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah kartu klasifikasi berbasis peta konsep. Permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPA, khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup. Permainan kartu klasifikasi adalah suatu strategi pembelajaran yang diciptakan peneliti dengan mengadaptasi permainan kartu klasifikasi. Perbedaannya adalah dalam permainan kartu klasifikasi, nilai kartu ditentukan dengan bulatan. Pada permainan kartu ini, nilai kartu ditentukan oleh rangkaian gambar dan ciri makhluk hidup yang harus ditebak peserta didik.

Produk dari permainan telah yang dilakukan adalah rancangan peta konsep yang dibuat sendiri oleh peserta didik sesuai kreatifitas dan daya nalarnya. Diharapkan dengan terbiasa menerapkan permainan menggunakan media kartu klasifikasi ini peserta didik tidak merasa jenuh, karena mereka dapat melakukan pembelajaran sambil bermain. Teknik ini juga memudahkan peserta didik untuk belajar dan berlatih menyusun materi pembelajaran dalam bentuk peta konsep.

Berdasarkan latar belakang diatas , memberikan inspirasi kepada peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Kartu Klasifikasi Berbasis Peta Konsep Terhadap

Hasil Belajar IPA Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas VII SMP Islam Baburrohmah Mojosari Kabupaten Mojokerto Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre-Experimental Design* dengan model *One Group Pretest Posttest Design* menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan satu kelas dan tidak ada variable control. Seluruh siswa melakukan pre test setelah itu diberi perlakuan (*Treatment*), kemudian seluruh siswa melakukan post test.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti, maka variabel bebas adalah media pembelajaran menggunakan permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep dan variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

Penelitian ini diawali dengan mengadakan observasi di SMP Islam Baburrohmah Mojokerto mengenai data kelas VII, jadwal mata pelajaran IPA kelas VII, dan guru mata pelajaran. Setelah mendapat data dan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran IPA. Arikunto (2013 : 62) menyatakan bahwa “Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih”. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena populasi yang digunakan dibawah 100, sehingga tidak ada sampel dalam penelitian ini hanya ada populasi yakni kelas VII A dan VII B berjumlah 66 siswa.

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk pengumpulan data yaitu menggunakan tes dan dokumentasi. Pada tes, siswa diberikan 10 butir soal dalam bentuk uraian. Sedangkan pada dokumentasi, yaitu berupa laporan kegiatan, foto-foto, data yang relevan, serta dokumen-dokumen yang dapat mendukung penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti ingin menganalisis perbandingan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA antara sebelum penerapan pembelajaran dengan media kartu klasifikasi dan peta konsep dan setelah penerapan pembelajaran dengan media kartu klasifikasi dan peta konsep. Untuk peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan rumus *N-gain* sebagai berikut.:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Untuk menginteprestasikan *N-gain* yang diperoleh menggunakan kriteria sebagai berikut :

0,00-0,29 = rendah

0,30-0.69 = sedang

0,70-1.00 = tinggi

Kemudian data yang diperoleh dari hasil siswa atau nilai siswa dianalisis untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t, untuk mengetahui kebenaran pernyataan atau hipotesis dari peneliti, dengan kriteria pengujian adalah terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, dan terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dikatakan meningkat jika nilai *posttest* yang didapatkan lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan rumus uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan peneliti didapatkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep melalui pretest dan posttest. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Gain(d)	d2	N-gain
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	X1	20	70	50	2500	1,7
2	X2	25	75	50	2500	2,0
3	X3	30	80	50	2500	2,5
4	X4	35	75	40	1600	1,6
5	X5	30	70	40	1600	1,3
6	X6	25	70	45	2025	1,5
7	X7	20	80	60	3600	3,0
8	X8	30	75	45	2025	1,8
9	X9	35	75	40	1600	1,6
10	X10	40	70	30	900	1,0
11	X11	40	80	40	1600	2,0
12	X12	35	75	40	1600	1,6
13	X13	30	80	50	2500	2,5
14	X14	25	75	50	2500	2,0
15	X15	20	70	50	2500	1,7
16	X16	25	60	35	1225	0,9
17	X17	30	70	40	1600	1,3
18	X18	35	75	40	1600	1,6

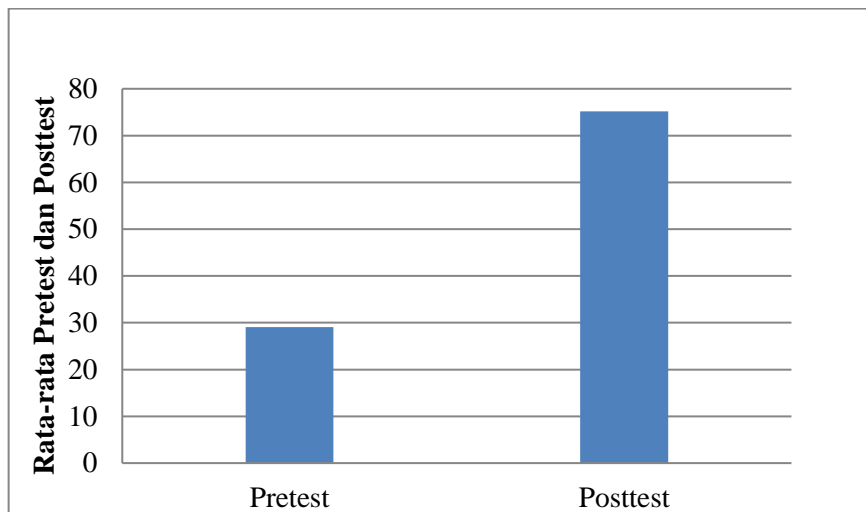
19	X19	20	80	60	3600	3,0
20	X20	25	70	45	2025	1,5
21	X21	20	70	50	2500	1,7
22	X22	30	80	50	2500	2,5
23	X23	35	75	40	1600	1,6
24	X24	30	70	40	1600	1,3
25	X25	35	70	35	1225	1,2
26	X26	20	80	60	3600	3,0
27	X27	25	70	45	2025	1,5
28	X28	30	80	50	2500	2,5
29	X29	35	85	50	2500	3,3
30	X30	40	70	30	900	1,0
31	X31	35	75	40	1600	1,6
32	X32	30	70	40	1600	1,3
33	X33	25	85	60	3600	4,0
34	X34	20	70	50	2500	1,7
35	X35	25	70	45	2025	1,5
36	X36	30	70	40	1600	1,3
37	X37	35	75	40	1600	1,6
38	X38	30	70	40	1600	1,3
39	X39	25	75	50	2500	2,0
40	X40	20	70	50	2500	1,7
41	X41	25	70	45	2025	1,5
42	X42	30	80	50	2500	2,5
43	X43	35	85	50	2500	3,3
44	X44	40	90	50	2500	5,0
45	X45	35	85	50	2500	3,3
46	X46	40	85	45	2025	3,0
47	X47	30	80	50	2500	2,5
48	X48	35	75	40	1600	1,6
49	X49	30	80	50	2500	2,5
50	X50	25	75	50	2500	2,0
51	X51	20	70	50	2500	1,7
52	X52	20	70	50	2500	1,7
53	X53	25	75	50	2500	2,0
54	X54	30	80	50	2500	2,5
55	X55	25	70	45	2025	1,5
56	X56	20	70	50	2500	1,7
57	X57	35	75	40	1600	1,6
58	X58	20	70	50	2500	1,7
59	X59	25	75	50	2500	2,0
60	X60	30	70	40	1600	1,3

61	X61	25	75	50	2500	2,0
62	X62	30	70	40	1600	1,3
63	X63	35	85	50	2500	3,3
64	X64	40	85	45	2025	3,0
65	X65	35	80	45	2025	2,3
66	X66	30	80	50	2500	2,5
Jumlah		1920	4960	3040	142700	133,0
Rata-rata		29,09	75,15	46,06	2162,12	2,02

Berdasarkan tabel 4.1 nilai rata-rata pretest adalah 29.09 sedangkan nilai rata-rata posttest siswa yaitu 75.15. Rata-rata nilai N-gain adalah 2,02 dengan kategori sedang sedangkan selisih nilai rata-rata antara pretest dan posttest (Gain d) adalah 46.06. Jika dilihat dari tabel tersebut nilai pretest paling rendah yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep yaitu 20, dan nilai pretest yang paling tinggi yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep yaitu 40.

Berdasarkan nilai pretest, belum ada siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Sedangkan nilai posttest yang diperoleh dari 66 siswa sesudah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep telah mencapai KKM, dimana nilai posttest yang paling tinggi adalah 90 dan nilai posttest yang terendah adalah 70.

Perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dengan nilai rata-rata *post-test* dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1. Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* (dokumen dikelola oleh peneliti)

Adapun nilai *pretest* dan *posttest* tersebut dianalisis menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0.05$) menggunakan *one tail test*. Hasil data dengan menggunakan uji-t dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Menggunakan Uji-t

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain (d)	N-Gain	t_{hitung}	t_{tabel}
VII	29.09	75.15	46.06	2162.12	5.76	1.67

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t yang mengacu pada rumus di bab III nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 5.76 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 0.05 dengan *one tail test* dengan derajat bebas 60 yaitu 1.67 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP Islam Baburrohmah Mojosari Kabupaten Mojokerto Tahun Pelajaran 2022/2023.

Sedangkan hasil perhitungan uji-t melalui program SPSS dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan lampiran tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikan adalah 0.00 yang berarti lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Selain itu nilai t_{hitung} 38.20 yang berarti lebih besar dari nilai $t_{tabel} = 1.67$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, Hal ini berarti bahwa penggunaan media permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Simpulan, dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan-perbedaan hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup sebelum dan sesudah penggunaan media permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep pada peserta didik kelas VII SMP Islam Baburrohman tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya selisih nilai rata-rata antara pretest dan posttest (Gain d) yaitu 46,06.

Peneliti merekomendasikan hasil penelitian sebagai bahan referensi bagi guru untuk memilih penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran mata pelajaran IPA terutama materi klasifikasi makhluk hidup yang nantinya akan menumbuhkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran selain itu peneliti juga menyarankan hasil penelitian ini dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya namun dalam cakupan yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- Andrini, V.S. 2021. *Efektifitas Model Pembelajaran Team Quiz Menggunakan Media Zoom Meeting Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Nganjuk:STKIP PGRI Nganjuk. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 15(1).(Online), tersedia: <http://journal.upris.ac.id> (diakses pada 04 2022)
- A.H Hujair Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Amalia Rezeki. (2011). *Penggunaan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X.1 SMA Negeri 8 Banjarmasin Pada Konsep Hewan Invertebrata*. *Jurnal Wahana-Bio*. Vol. VI, Desember.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Musyriyah. (2014). *Pengaruh Penerapan Peta Konsep Berbasis IT Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pamboang pada Materi Sel*. *Jurnal Bionature*, Vol.15, No.1
- Prasetyo, Dwi Sunar. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think Jogjakarta.
- Pramesti. (2015). *Pengaruh Metode Pembelajaran Peta Konsep dan Metode Pembelajaran Berbantuan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berpikir Siswa SMP Negeri 9 Purworejo Kelas VII Tahun Pelajaran 2013/2014*. *Jurnal Radiasi*. Vol.6, No.1