

Pengembangan Media Kartu LH (Lingkungan Hidup) Pada Materi Pengelolaan dan Pelestarian Lingkungan Hidup Kelas XI IPS MAM 02 Pondok Modern Paciran-Lamongan

Evi Wulandari

Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
ewiwulandari411@gmail.com

Drs. H. Agus Sutedjo, M.Si

Dosen Pembimbing Mahasiswa

Abstrak

Suasana pembelajaran di dalam kelas yang tidak semua siswa fokus terhadap pelajaran yang diberikan oleh gurunya karena siswa cepat merasa bosan dan mengantuk akan berdampak pada nilai belajar siswa. Hal ini juga menyebabkan siswa kurang memahami materi dan cenderung lebih pasif. Guru memerlukan media yang mampu mewakili materi yang disampaikan dan mampu mengaktifkan siswa di dalam pembelajaran, salah satunya adalah media Kartu LH. Media ini memuat materi yang luas menjadi singkat, memberikan visualisasi dalam bentuk gambar-gambar dan dapat menciptakan suatu pembelajaran yang aktif. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk (1) mengetahui kelayakan media Kartu LH pada pelajaran geografi khususnya pada materi pelestarian dan pengelolaan lingkungan hidup, (2) mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan media Kartu LH.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R & D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan dilakukan dengan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Analisis data hasil belajar dihitung menggunakan ketuntasan klasikal. subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS-1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS-2 sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan (1) kelayakan media berdasarkan penilaian ahli media dalam segi kelayakan penyajian mendapatkan skor 83.33% yang termasuk kategori sangat layak dan dalam segi kelayakan penggunaan bahasa mendapatkan skor 87.5% berarti sangat layak. Dilihat dari kelayakan ahli media berdasarkan penilaian ahli pembelajaran mendapatkan skor 83.82% yang termasuk dalam kategori sangat layak (2) Hasil belajar belajar siswa menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan dimana nilai pretest kelas experiment sebesar 58.69% menjadi 89.40%, pada nilai posttest ketuntasan klasikal sebesar 80.95%. sedangkan pada kelas kontrol mengalami sedikit kenaikan dimana nilai pretest sebesar 57.39% menjadi 82.17% pada nilai posttest dengan ketuntasan klasikal sebesar 60.86%. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media Kartu LH layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengelolaan dan pelestarian lingkungan hidup.

Kata kunci : kelayakan Media Kartu LH, Hasil Belajar.

Abstrack

The learning atmosphere in the classroom that not all students focus on lessons given by his teacher because students quickly feel bored and sleepy will have an impact on the value of student learning. It also makes less students understand the material and tend to be more passive. Thus teachers need media that is able to represent the material presented and able to activate students in the learning, one of the media LH card. This medium contains extensive material into short, providing visualization in the form of images and can create an active learning. Therefore, the objective of development research is to (1) determine the feasibility of LH card media at a geography lesson in particular on material conservation and environmental management, (2) determine the learning outcomes of students after learning media LH card.

This research is a study of R & D by using ADDIE development model. Development is done by testing validation by media experts, material experts and learning experts. Analysis of learning outcomes data using the t test. The research subjects were students of class XI IPS-1 as the experimental class and IPS XI-2 as the control class.

The results showed (1) the feasibility of the media is based on an expert assessment of the media in terms of presentation feasible to get score of 83.33% is categorical as very decent and in terms of the feasibility of the use of the language to get score of 87.5% means very feasible. While the feasibility of media experts based on an expert assessment of learning get a score of 83.82% is categorical as very decent (2) study result of student shows the existence of the significant where the value of pretest experiment class is 58.69% be 89.40% in posttest with clalsical exhaustivenees is 80.95%. While in control class is increasing a few increase where value of pretest is 57.39% be 82.17% in posttest with clalsical exhaustivenees is 60.86%. Based on these results we can conclude that the media deserve LH cards are used as a medium of learning geography in materials management and conservation of the environment.

Keywords: Feasibility LH Card Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti (Sadiman,dkk 2007). Usaha individu untuk belajar merupakan pengalaman yang dibangunnya sendiri dalam berinteraksi dalam lingkungannya. Belajar dapat terjadi dirumah, di sekolah, ditempat kerja dan ditempat umum serta berlangsung dengan cara apa saja, bersumber dari apapun dan dilakukan oleh siapa pun. Kemampuan orang untuk belajar tersebut merupakan hal yang dapat membedakan antara manusia dengan makhluk yang lain.

Pendidikan yang baik dicerminkan oleh proses belajar yang baik pula. Proses belajar yang baik ditentukan oleh daya dukung komponen-komponen belajar. Komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud adalah guru, materi, metode, media, siswa dan lingkungan (Anggara 2011). Komponen yang cukup penting untuk dikembangkan adalah media, karena media merupakan sarana komunikasi kepada siswa yang dapat meningkatkan efektifitas siswa dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar (Sutarto 2007).

Setiap mata pelajaran pastinya memiliki karakteristik tertentu, demikian pula dengan mata pelajaran geografi. Mata pelajaran geografi yang ruang lingkupnya mengkaji tentang fenomena di permukaan bumi, memiliki ciri khas berupa pendekatan keruangan. Geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang berbagai fenomena yang ada di permukaan bumi beserta proses-proses yang terjadi di dalamnya yang secara keseluruhan saling berinteraksi dan bergantung sehingga membentuk suatu keragaman kehidupan yang dikaji dengan menggunakan pendekatan spasial (keruangan). Ruang adalah suatu wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara termasuk ruang yang ada di dalam bumi sebagai kesatuan wilayah (UU No. 26 Tahun 2007).

Seorang guru didalam proses pembelajaran harus mampu menyampaikan kepada siswa agar siswa memiliki pengetahuan yang lebih luas. Proses penyampaian pengetahuan masih banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi oleh guru. Guru dituntut mampu menguasai apa yang akan disampaikan. Seorang guru harus memiliki strategi yang baik agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dimengerti oleh siswa. Seorang guru yang menempati posisi sentral tidak hanya memberikan pengetahuan secara langsung saja, melainkan harus memiliki perencanaan yang baik agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Masalah yang sering ditemui di lapangan/di sekolah saat ini penggunaan media pembelajaran oleh guru dirasa masih kurang optimal bahkan ada beberapa guru yang enggan menggunakan media pembelajaran. (Thomas Wibowo Agung S 2005), mengemukakan bahwa sekurangnya ada 7 alasan mengapa guru enggan menggunakan media pembelajaran, antara lain : Menggunakan media itu repot, media itu canggih dan mahal, guru tidak terampil menggunakan media, media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, tidak tersedia di sekolah, kebiasaan menikmati ceramah/bicara, kurangnya penghargaan dari atasan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru geografi di MAM 02 Pondok Modern, selama proses pembelajaran

di dalam kelas tidak semua siswa fokus terhadap pelajaran yang diberikan oleh gurunya, ketika guru menjelaskan materi pelajaran didalam kelas terdapat siswa yang berbicara dan bermain-main dengan teman sebangkunya, tak hanya itu sebagian siswa juga mengaku mengantuk ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil wawancara dengan beberapa orang siswa kelas XI.IPS menunjukkan bahwa mereka beralasan ketika dalam pembelajaran mereka merasa cepat bosan dan mengantuk, karena kurang adanya media yang dapat menarik perhatian mereka serta mampu mengaktifkan rasa keingintahuan mereka akan materi yang ada pada pelajaran geografi.

Pernyataan ini diperkuat dengan hasil tes yang dilakukan oleh guru mata pelajaran geografi yang telah memberikan beberapa tes berupa tes lisan. Kegiatan tes tersebut diperoleh hasil bahwa: dari 21 siswa kelas XI.IPS.1, terdapat 5 orang siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar, dan 5 orang siswa hanya mampu menjawab dengan menguraikan sebagian kecil jawaban dari soal yang diberikan, dan 11 orang lainnya tidak bisa menjawab soal dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang ada di sekolah, menimbulkan interaksi dan pertukaran informasi antara siswa satu dengan siswa yang lainnya, serta mampu mewakili materi yang telah disampaikan oleh guru. Media yang mampu membuat siswa saling berinteraksi salah satunya adalah dengan media permainan.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Kartu LH. Media Kartu LH merupakan kartu remi yang terdiri dari 52 kartu. Kartu LH terdiri dari kartu remi mulai dari angka 2 - 10 dan A, J, Q dan K dengan masing-masing terdapat gambar cinta yang berjumlah 13 kartu, wajik (13 kartu), riting (13 kartu) dan waru (13 kartu). Semuanya ada 52 kartu. Kartu ini memuat materi dan soal dari pokok bahasan pengelolaan dan pelestarian lingkungan hidup.

Media Kartu LH yang digunakan diharapkan dapat membantu siswa mempelajari lebih dalam dari materi yang telah disampaikan, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Adapun penelitian yang relevan yang mendukung pernyataan di atas adalah pengembangan media Kartu Hidrologi yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media kartu hidrologi tersebut yakni dari 73,38 menjadi 84,34, sehingga media ini direspon positif oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian berkaitan dengan pengembangan media dalam pembelajaran geografi. Pengembangan media dipilih mengingat masalah siswa yang merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga mereka kurang semangat dan tentunya berdampak pada hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) membuat media yang layak yaitu media Kartu LH pada pelajaran geografi kelas XI.IPS.1 dengan pokok bahasan pengelolaan dan pelestarian lingkungan hidup. (2) mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada pokok bahasan pengelolaan dan pelestarian lingkungan hidup setelah pembelajaran dengan menggunakan media Kartu LH dengan siswa yang tidak menggunakan media Kartu LH.

METODE PENELITIAN

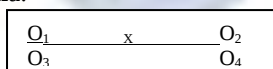
Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Adapun yang dikembangkan adalah media Kartu LH. Model yang digunakan adalah yang dikemukakan oleh Reiser dan Molenda (dalam Prawiradilaga, 2008) yang terdiri atas 5 tahapan, yaitu: *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate* (ADDIE).

Rancangan penelitian pengembangan media Kartu LH pada materi pengelolaan dan pelestarian lingkungan hidup mengacu pada pendekatan penelitian pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh pakar teknologi pendidikan Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Alasan peneliti tertarik untuk menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan menurut (Setiada, 2009) model pengembangan ADDIE ini memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Memperhatikan perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa,
2. Bersifat konsisten dan reliabel,
3. Saling ketergantungan satu sama lain, sehingga tidak ada unsur-unsur yang terpisah dari sistem, dan
4. Sederhana dan terstruktur dengan sistematis sehingga model desain ini akan mudah dipelajari oleh para pendidik.

Sasaran dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 MAM 02 Pondok Modern-Paciran sebagai kelas eksperimen dari media Kartu LH yang berjumlah 21 siswa. Dan siswa kelas XI IPS 2 MAM 02 Pondok Modern sebagai kelas kontrol. Media pembelajaran dikembangkan di Universitas Negeri Surabaya dan hasil pengembangan media pembelajaran di uji cobakan secara terbatas di MAM 02 Pondok Modern pada bulan mei tahun 2015.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2010). Rancangan ini terdapat satu kelompok yang mendapat perlakuan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media Kartu LH sebagai media, sedangkan satu kelompok lagi sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media Kartu LH sebagai media.



Keterangan:

O_1 : nilai *pretest* kelas eksperimen

O_2 : nilai *posttest* kelas eksperimen

O_3 : nilai *pretest* kelas kontrol

O_4 : nilai *posttest* kelas kontrol

X: Perlakuan dengan menggunakan media *e-book*

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa (1) angket, dalam penelitian ini menggunakan angket validasi, angket siswa, dan lembar aktivitas guru (2) tes, diberikan kepada siswa berupa tes tertulis yaitu *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa (1) Validasi media oleh ahli media dan ahli pembelajaran. Data hasil validasi media menggunakan penilaian skala Likert dengan skor 1 sampai 4, kemudian hasilnya nanti akan dikonversikan dengan menggunakan interpretasi

prosentase (2) hasil belajar siswa dengan memberikan *pretest* dan *posttest* yang hasilnya kemudian dianalisis menggunakan program SPSS 2.0 (3) hasil pengamatan aktivitas guru dalam menggunakan media Kartu LH, menggunakan ketentuan skala Likert dengan skor 1 sampai 4, kemudian hasilnya nanti akan dikonversikan dengan menggunakan interpretasi prosentase. Hasil pengamatan aktivitas siswa menggunakan ketentuan skala Guttman dengan alternatif jawaban skor 1 ‘ya’ dan skor 0 ‘tidak’, kemudian hasilnya nanti akan dikonversikan dengan menggunakan interpretasi prosentase

Salah satu kriteria penilaian skala likert yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 1. berikut:

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Prosentase

Prosentase	Kategori
0%-20%	Tidak baik
21%-40%	Kurang baik
41%-60%	Cukup baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat baik

Sumber: (Riduwan, 2010)

HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan Kartu LH pada materi pengelolaan dan pelestarian lingkungan hidup ini menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Reiser dan Molenda (dalam Prawiradilaga, 2008:21). Model pengembangan ADDIE ini memiliki enam tahap, yaitu: *Analyze* (menganalisis), *Design* (mendesain), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (melaksanakan), *Evaluated* (menilai). Adapun hasil dari setiap tahapan yang telah dilaksanakan dalam penelitian pengembangan di MAM 02 Pondok Modern Paciran ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Menganalisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini merupakan kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti, yakni meliputi analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan yakni untuk mengetahui solusi yang dibutuhkan untuk mengetahui masalah yang ada Output atau hasil dari tahap ini adalah melakukan analisis berdasarkan hasil survey awal yang dilaksanakan dengan wawancara pada guru mata pelajaran geografi dan angket yang disebar pada siswa kelas XI IPS di MAM 02 Pondok Modern Paciran, berupa analisis tentang media yang digunakan siswa dalam belajar geografi dan sarana prasarana di MAM 02 Pondok Modern.

Berdasarkan wawancara dengan guru geografi, kendala yang dialami dalam proses pembelajaran geografi terutama pada materi pengelolaan dan pelestarian lingkungan hidup adalah kurangnya variasi media pembelajaran. Sekolah hanya mengandalkan media power point dan metode ceramah saja. Hal ini mengakibatkan siswa mudah mengalami jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil dari analisis berdasarkan survey pada siswa di MAM 02 Pondok Modern Paciran didapatkan hasil bahwa selama proses pembelajaran di dalam kelas tidak semua siswa fokus terhadap pelajaran yang diberikan oleh gurunya, ketika guru menjelaskan materi pelajaran didalam kelas terdapat siswa yang berbicara dan bermain-main dengan teman sebangkunya, tak hanya itu

sebagian siswa juga mengaku mengantuk ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa orang siswa kelas XI IPS mereka beralasan ketika dalam pembelajaran mereka merasa cepat bosan dan mengantuk, karena kurang adanya media yang dapat menarik perhatian mereka serta mampu mengaktifkan rasa keingintahuan mereka akan materi yang ada pada pelajaran geografi sehingga sebagian besar siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang ada di sekolah, menimbulkan interaksi dan pertukaran informasi antara siswa satu dengan siswa yang lainnya, serta mampu mewakili materi yang telah disampaikan oleh guru. Hasil pretest dapat diketahui seperti tertera dalam tabel berikut :

Tabel 2 Rata-rata Pretest Kelas XI IPS MAM 02 Pondok Modern

No	Kelas	Σ siswa	Rata-rata	Ket
1	XI IPS 1	21	58.69	Tidak Tuntas
2	XI IPS 2	23	57.39	Tidak Tuntas

Sumber: Data primer diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa terdapat dua kelas. Kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama. Dilihat dari rata-rata pretest kedua kelas tersebut hanya selisih nilai 1, maka peneliti menggunakan kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol.

Mendesain (Design)

Kartu LH ini dibuat pada kertas dengan ukuran panjang 9 cm dan lebar 6,4 cm. Kartu LH yang telah dibuat pada kertas dan dicetak kemudian dipotong sesuai dengan bentuk yang dibuat. Kartu LH mempunyai urutan dari yang tertinggi sampai yang terendah yaitu A-K-Q-10-9-8-7-6-5-4-3-2. Kartu LH yang dikembangkan juga diberi nomor sesuai dengan penomoran pada kartu remi, hal ini bertujuan untuk mempermudah penggolongan Kartu LH sesuai dengan sub pokok bahasan. Pengelompokan kartu LH meniru pada kartu remi yang terdiri dari 52 kartu, yang terdiri dari empat macam kartu utama yaitu waji' 13 kartu, hati 13 kartu, waru 13 kartu dan keriting 13 kartu.

Komponen atau format dari media Kartu LH yang dikembangkan terdiri dari:

- 13 kartu waru, yang didalamnya memuat sub bahasan tentang degradasi lingkungan hidup.
- 13 kartu waji, yang didalamnya memuat sub bahasan tentang pengelolaan lingkungan hidup.
- 13 kartu kriting, yang didalamnya memuat sub bahasan tentang manfaat pelestarian lingkungan hidup.
- 13 kartu cinta, yang didalamnya memuat soal/kuis Kelayakan media Kartu LH yang digunakan untuk mendapatkan data kelayakan media Kartu LH berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Aspek yang ditelaah meliputi:
 - Bahasa, apakah bahasa pada media Kartu LH mudah dipahami
 - Tulisan, apakah menurut bapak/ibu tulisan yang ada pada teks media Kartu LH dapat terbaca dengan jelas

- Materi, apakah materi yang tertuang pada media Kartu LH sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penilaian kelayakan media Kartu LH ini diharapkan memperoleh validasi dari ahli media dan ahli pembelajaran sehingga layak digunakan oleh siswa kelas XI IPS di MAM 02 Pondok Modern.

Mengembangkan (Development)

Tahap pengembangan dibangun pada kedua fase, fase menganalisis dan fase desain. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan sebuah media yang akan digunakan oleh peserta didik. Pada fase ini mulai mengembangkan media Kartu LH sebagai media yang akan digunakan, dengan melakukan validasi menurut penilaian ahli media dan ahli pembelajaran. Berikut ini adalah hasil validasi dari para ahli.

Validasi media Kartu LH dilakukan oleh ahli media, hasil dari validasi media tentang pengembangan Kartu LH dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Validasi Kelayakan Media Kartu LH oleh Ahli Media

Apek Yang Di Validasi		Penilaian Validator
Kelayakan Penyajian		
1	Kesesuaian pemilihan ukuran	4
2	Kesesuaian pemilihan bentuk	4
3	Kesesuaian pemilihan warna	2
4	Keterbacaan tulisan	3
5	Keserasian tata letak gambar	3
6	Kualitas kertas yang digunakan	4
Skor Total		20
Rata-Rata Kelayakan		83.33
Kelayakan Penggunaan Bahasa		
7	Kejelasan petunjuk cara bermain	4
8	Istilah yang digunakan sesuai dengan istilah yang disepakati	3
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	3
10	Penggunaan bahasa mudah dipahami	4
11	Menciptakan komunikasi interaktif	4
12	Bahasa yang digunakan singkat, jelas dan padat	3
Skor Total		21
Rata-Rata Kelayakan		87.5

Sumber: Data primer diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa, penilaian dari validator ahli media terhadap media Kartu LH dari segi kelayakan penyajian media mendapatkan skor 83.33 dan penggunaan bahasa mendapatkan rata-rata penilaian 87.5. Penilaian tersebut dapat dikategorikan media yang digunakan termasuk "sangat layak". Berdasarkan dari skala likert (Riduwan, 2010) yang menunjukkan prosentase kelayakan 81% - 100% kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan yaitu media Kartu LH sangat layak digunakan dalam pembelajaran geografi.

Hasil penilaian ahli pembelajaran tentang pengembangan media Katru LH dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Penilaian Kelayakan Media Kartu LH oleh Ahli Pembelajaran

Tujuan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian Validator
Silabus	1 Kesesuaian indikator	4
	2 Kecukupan indikator bagi KD	3
	3 Kecukupan materi pembelajaran	3
	4 Bentuk penilaian	4
	5 Alokasi waktu	3
Penyajian Materi	6 Kesesuaian dengan silabus, khususnya dengan KD	3
	7 Kecukupan dan kejelasan identitas	3
	8 Kelengkapan komponen RPP	4
	9 Operasional langkah-langkah pembelajaran	4
	10 Keruntutan langkah-langkah pembelajaran	4
	11 Kecukupan dengan sumber belajar	3
	12 Kesesuaian bentuk pembelajaran	3
	13 Materi dalam Kartu LH sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan	4
	14 Ketepatan gambar dalam Kartu LH dengan materi yang ingin disampaikan	3
	15 Materi dalam media Kartu LH memuat kebenaran (konsep dan fakta)	3
	16 Media karu LH dapat meningkatkan aspek kognitif siswa	3
	17 Penjelasan materi dalam Kartu LH sesuai dengan materi Pengelolaan dan Pelestarian Lingkungan hidup	3
Jumlah Skor		57
Skor		83.82

Sumber: Data primer diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa penilaian validator ahli pembelajaran terhadap media Kartu LH dari segi pembuatan silabus, segi pembuatan RPP dan dari segi penyajian materi mendapatkan skor 83.82 termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hal ini berdasarkan dari skala likert (Riduwan, 2010) yang dijelaskan bahwa prosentase antara 81% - 100% kategori sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media Kartu LH dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran geografi.

Melaksanakan (Implement)

Uji coba dilakukan 3 kali pertemuan mulai tanggal 9 mei 2015 -17 mei 2015. Selama pembelajaran dikelas eksperimen, aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan media yang dikembangkan diamati oleh peneliti.

1. Aktivitas Guru

Hasil pengamatan aktivitas guru di kelas experiment dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru di Kelas Eksperimen

No	Indikator	1	2	3
1	Menarik perhatian siswa ke kegiatan pembelajaran dengan melakukan apersepsi	3	3	3
2	Memotivasi siswa dengan menjelaskan tujuan pembelajaran	1	2	2
3	Menjelaskan secara garis besar materi pelajaran yang akan dipelajari	3	4	4
4	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan yang belum dipahami	3	3	4
5	Menjelaskan cara bermain dan memberikan kesempatan kepada siswa bertanya tentang petunjuk permainan yang belum dimengerti	3	4	4
6	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	3	4	4
7	Mempersilahkan siswa untuk memulai permainan	4	4	4
8	Memberikan kesempatan kepada siswa bertanya tentang maksud soal-soal yang belum dipahami	3	3	4
9	Memberikan kesempatan kepada siswa menjawab pertanyaan yang diajukan	2	3	3
10	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari	2	2	3
11	Memberikan evaluasi dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa	2	3	4
12	Menguasai materi pelajaran yang disampaikan	4	4	4
13	Ketepatan waktu yang dialokasikan	2	3	2
14	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	2	3	3
Jumlah skor		37	45	48
Rata-rata respon positif tiap pertemuan		66.07	80.35	85.71

Sumber: Data primer diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama, aktivitas guru mendapatkan skor sebesar 66.07 yang mana dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik. Pada pertemuan kedua mendapatkan skor sebesar 80.35 termasuk dalam kategori sangat baik dan pada pertemuan ketiga mendapatkan skor sebesar 85.71 termasuk dalam kategori sangat baik.

Pengamatan aktivitas guru juga dilakukan pengamatan aktivitas guru di kelas kontrol. Tentunya terdapat perbedaan aktivitas guru dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Guru mengajar pada kelas eksperimen dengan

menggunakan media yang telah dikembangkan. Pada kelas kontrol guru mengajar tetap dengan metode ceramah saja. Hasil aktivitas guru di kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 Hasil Pengamatan Aktivitas guru di Kelas Kontrol

No	INDIKATOR	Pertemuan		
		1	2	3
1	Menarik perhatian siswa dengan melakukan apersepsi.	3	3	4
2	Memotivasi siswa dengan cara menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah proses pembelajaran berlangsung.	4	3	4
3	Menjelaskan garis besar materi yang akan diajarkan.	4	4	3
4	Mempersilahkan siswa membaca materi pengelolaan dan pelestarian lingkungan hidup dari buku sumber.	3	3	4
5	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang dibaca.	4	3	3
6	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.	4	4	3
7	Memberikan tugas kepada siswa untuk mengerjakan soal yang telah diberikan.	3	3	3
8	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	2	3	2
9	Memberikan evaluasi dengan memberikan pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari.	3	3	3
10	Guru memberikan tugas rumah kepada siswa.	2	3	3
11	Menguasai materi yang disampaikan.	3	3	3
12	Ketepatan waktu sesuai dengan yang dialokasikan.	4	3	4
13	Mampu mengendalikan kondisi kelas	3	3	3
14	Menggunakan bahasa yang baik dan benar.	3	3	3
15	Mampu berkomunikasi dengan baik.	2	3	3
Total Skor		45	44	45
Rata-Rata		75	73	75

Sumber: Data primer diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa aktivitas guru di kelas kontrol pada pertemuan pertama mendapatkan skor 75 yang dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik pada pertemuan kedua mendapatkan skor 73 yang dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik, pada pertemuan ketiga mendapatkan skor 75 yang dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik. Dari tabel pengamatan aktivitas guru pada kelas kontrol dapat diketahui bahwa aktivitas guru yang mengajar dengan menggunakan metode ceramah, aktivitasnya cenderung tidak mengalami peningkatan, dengan kata lain aktivitasnya tetap.

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa diamati oleh peneliti dan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan aktivitas siswa juga dilakukan selama 3 kali pertemuan mulai tanggal 9 mei 2015 -17 mei 2015. Aktivitas siswa yang diamati oleh peneliti hanya pada kelas eksperimen.,

yaitu kelas yang menggunakan media yang telah dikembangkan, yaitu media Kartu LH.

Hasil dari pengamatan aktivitas siswa disajikan dalam tabel 7 berikut ini:

Tabel 7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa di Kelas Eksperimen

No	Aspek yang diamati	Persentase Pertemuan ke		
		I	II	III
1	Siswa mendengarkan penjelasan tentang petunjuk cara bermain media Kartu LH	71.43	85.71	90.48
2	Siswa tidak bertanya tentang cara mengoperasikan media Kartu LH	42.86	71.43	90.48
3	Siswa tidak bertanya tentang maksud pada gambar yang ada pada media	33.33	61.90	85.71
4	Siswa tidak bertanya tentang penjelasan materi dalam media Kartu LH	42.86	66.67	80.95
5	Siswa berpartisipasi aktif selama pembelajaran dengan media Siswa mengekspresikan perasaan senang selama proses pembelajaran dengan media Kartu LH	47.62	76.19	95.24
6	Siswa mengekspresikan perasaan senang selama proses pembelajaran dengan media Kartu LH	52.38	80.95	95.24
7	Siswa tidak mengeluh karena merasa bosan selama menggunakan media Kartu LH	57.14	95.24	90.48
Skor total		49.66	76.87	89.90

Sumber: Data primer diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama, aktivitas siswa mendapatkan skor sebesar 49.66 yang mana dalam skala Likert termasuk dalam kategori cukup baik, pada pertemuan kedua mendapatkan skor sebesar 76.87 yang mana dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik dan pertemuan ketiga mendapatkan skor sebesar 89.80 yang mana dalam skala Likert termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media Kartu LH dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Menilai Hasil Belajar (Evaluate).

Hasil belajar siswa sebagai tindakan awal untuk mengukur kemampuan awal siswa, guru memberikan *pretest* pada pertemuan pertama dan diakhir pertemuan guru memberikan *posttest*. Untuk soal *pretest* dan *posttest* disamakan bobotnya agar tidak terjadi ketimpangan. Hal ini untuk mengetahui perbandingan kemampuan siswa sebelum dan sesudah mendapatkan materi.

Hasil belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang berupa tes tulis dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 40 soal. Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai akan dilakukan *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah sampai pertemuan terakhir (ketiga) akan dilakukan *posttest* di

kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini adalah hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari tabel 8.

Tabel 8 Hasil belajar Siswa

No	Kelas eksperimen		Ket	Kelas kontrol		Ket
	Pre	Post		Pre	Post	
1	52.5	77.5	T	70	90	T
2	67.5	97.5	T	75	77.5	TT
3	70	100	T	65	87.5	T
4	75	92.5	T	60	85	T
5	65	97.5	T	62.5	77.5	TT
6	60	92.5	T	57.5	87.5	T
7	62.5	85	T	65	75	TT
8	57.5	92.5	T	22.5	87.5	T
9	50	87.5	T	57.5	82.5	T
10	57.5	77.5	TT	60	90	T
11	57.5	85	T	67.5	75	TT
12	65	77.5	TT	50	82.5	T
13	22.5	85	T	57.5	85	T
14	57.5	97.5	T	57.5	90	T
15	60	92.5	T	52.5	75	TT
16	67.5	97.5	T	67.5	77.5	TT
17	62.5	95	T	45	77.5	TT
18	57.5	85	T	57.5	82.5	T
19	62.5	95	T	62.5	82.5	T
20	45	77.5	TT	57.5	82.5	T
21	57.5	90	T	50	90	T
22				52.5	77.5	TT
23				47.5	72.5	TT
Σ	1232	1877		1320	1890	
	58.69	89.40		57.39	82.17	

Sumber: Data primer diolah tahun 2015

Keterangan:

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui dari hasil nilai pretest dan nilai posttest dari 21 siswa di kelas eksperimen yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu ≥ 78 yang ditetapkan oleh sekolah sebanyak 18 siswa dan 4 siswa dinyatakan tidak tuntas. Kelas kontrol yang terdiri dari 23 siswa mendapatkan nilai di atas KKM yaitu ≥ 78 yang ditetapkan oleh sekolah sebanyak 17 siswa dan 9 siswa dinyatakan tidak tuntas.

Pembahasan

Hasil belajar siswa menurut W. Winkel (dalam buku Psikologi Pengajaran 1989) adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa disekolah yang diwujudkan dalam bentuk angka. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya faktor intern dan faktor ekstern. Salah satu faktor pendukung keberhasilan belajar yaitu dengan memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan berbagai media dengan kombinasi yang cocok dan memadai dapat memperbaiki hasil belajar siswa, menimbulkan semangat belajar dan tidak membosankan. Berdasarkan hasil penelitian, media Kartu LH termasuk media yang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini didukung oleh pendapat Sadiman (1993) dalam bukunya yang berjudul *Media Pendidikan* yang menyatakan keunggulan media

permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, permainan menjadi lebih menarik karena di dalamnya terdapat unsur kompetisi, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung yang akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif, permainan bersifat luwes, dan permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Permainan media Kartu LH menuntut siswa untuk mampu mengingat informasi yang disampaikan karena didalamnya terdapat materi yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Sesuai dengan esensi teori konstruktivisme yang disebutkan dalam Nursalim (2007), siswa secara perlahan sedikit demi sedikit membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya, siswa terlibat langsung dengan aktif dan menyenangkan tanpa adanya unsur paksaan dalam menerima pengetahuan sehingga siswa akan ingat lebih lama semua konsep yang dipelajarinya yang akan berdampak pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil penelitian ternyata penggunaan media Kartu LH menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pendekatan metode ceramah yang selama ini digunakan di kelas kontrol (kelas XI IPS 2), artinya siswa yang mengikuti pelajaran dengan menggunakan media Kartu LH memiliki kemampuan lebih tinggi dibandingkan dengan pendekatan metode ceramah. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan klasikal kelas experiment lebih besar daripada kelas kontrol. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media Kartu LH lebih efektif dari siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah. Pembelajaran dengan media Kartu LH cenderung lebih tinggi hasil belajarnya.

Hasil nilai rata-rata posttest dari kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen sebesar 89.40 dan kelas kontrol sebesar 80.09, keduanya sama-sama memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu sebesar $>78\%$. Untuk ketuntasan klasikal kelas eksperimen sebesar 80.95% dan masih terdapat 19.05% siswa yang belum tuntas. Sedangkan ketuntasan klasikal kelas kontrol sebesar 60.86% dan masih terdapat 39.14% siswa yang masih belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest di kelas eksperimen yang menggunakan media Kartu LH, dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media Kartu LH sama-sama memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Ketuntasan klasikal nilai posttest kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, sehingga siswa yang belum tuntas lebih banyak di kelas dikelas kontrol dari pada di kelas eksperimen.

Hasil uraian diatas, meskipun media Kartu LH memperoleh hasil penilaian "sangat layak" dari para ahli. Kenyataanya jika dilihat dari nilai rata-rata di kelas eksperimen yang menggunakan media Kartu LH dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media Kartu LH selisih hasil nilainya tidak begitu mencolok. Selisih nilai rata-rata posttest kelas experiment dan kontrol yaitu sebesar 7.23, dengan begitu selisih nilai posttest antara kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media Kartu LH tidak naik secara signifikan dibandingkan dengan hasil nilai posttest kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media Kartu LH. Hal ini menunjukkan bahwa media Kartu LH yang dikembangkan oleh peneliti masih belum mampu memaksimalkan hasil belajar dikelas eksperimen karena

dari ketuntasan klasikal nilai posttest siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan media Kartu LH masih ada 19.05% yang belum tuntas.

Media Kartu LH yang dikembangkan masih ada kekurangan yang terdapat di dalamnya dapat dilihat dari materi-materi yang disajikan sama dengan materi yang terdapat dalam buku paket siswa yang biasa digunakan di sekolah, hanya saja materi-materi yang disajikan dalam media Kartu LH diuraikan secara singkat dan jelas dengan penambahan fitur gambar yang lebih banyak yang tidak ada di dalam buku paket siswa. Menurut (Gene, 2003), penggunaan gambar secara alami dapat menarik perhatian seseorang sehingga dapat meningkatkan minat baca karena hal tersebut membantu pembaca berimajinasi.

Dilihat dari segi kesukaran soal dapat diketahui bahwa soal yang diberikan kepada siswa yaitu soal pretest dan soal posttest rata-rata hanya mencakup ranah kognitif C2, C3 dan C4, sehingga siswa dengan mudah mengerjakan soal. Seharusnya untuk tingkatan SMA soal-soal yang diberikan sudah mencakup nilai kognitif C1, C2, C3, C4, C5, dan C6. Dengan demikian diketahui bahwa kekurangan peneliti dalam pembuatan soal, sehingga dalam pembuatan harus meliputi nilai kognitif C1, C2, C3, C4, C5, dan C6, dengan begitu soal yang dibuat akan lebih sempurna.

Aktifitas guru di kelas eksperimen terdapat peningkatan dari hari pertama sampai hari terakhir penelitian. Hampir semua point mengalami peningkatan, mulai dari dalam hal mengkondisikan kelas maupun memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya maupun menjawab. Adanya peningkatan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung memungkinkan terciptanya suasana belajar yang baik, namun masih juga terdapat beberapa aktivitas guru yang mengalami penurunan. Misalnya dalam hal ketepatan waktu yang dialokasikan, yang mana pada pertemuan terakhir guru pulang lebih lebih cepat dari jadwal yang telah ditentukan, selain itu masih terdapat kekurangan pada aktifitas guru dalam catatan peneliti yaitu ketika pembelajaran guru cenderung mengajar dengan suara lirih sehingga tidak semua kata-kata yang diucapkan oleh guru terdengar secara jelas oleh siswa.

Hal ini aktivitas guru dapat lebih ditingkatkan dengan memperhatikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan alokasi waktu yang telah ditentukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Memberikan contoh-contoh yang lebih banyak mengenai materi yang disampaikan. Selisih rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol sebesar 7.23 ini masih dapat ditingkatkan lagi dengan cara meninjau kembali kekurangan-kekurangan yang masih terdapat dalam media yang telah dikembangkan. Pembuatan soal pretest dan posttest juga harus sesuai dengan ranah kognitif tingkatan SMA. Selain itu aktivitas guru dan siswa perlu ditinjau lagi kekurangan-kekurangan yang ada agar dapat diperbaiki lagi.

Rata-rata *posttest* pada kelas kontrol dimana kelas tersebut menggunakan metode ceramah juga termasuk tinggi yaitu 82.17 dan hal ini dapat terjadi karena keunggulan dari metode ceramah itu sendiri seperti yang diungkapkan oleh Riyadi (2011) dalam bukunya *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru* bahwa metode ceramah dapat menjangkau penyajian materi pembelajaran yang lebih luas. Artinya, banyak materi

yang dapat dirangkum dan dijelaskan sehingga siswa lebih banyak menyerap pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Adanya keteraturan aktivitas guru pada kelas kontrol juga mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana setelah guru melakukan apersepsi, guru menjelaskan materi dan dilanjutkan dengan tanya jawab, dan pada akhir pertemuan, guru menyimpulkan materi yang diajarkan dan memberikan penugasan.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat ditarik simpulan, yaitu:

1. Media Kartu LH berdasarkan penilaian ahli media dan pembelajaran sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya pada materi pengelolaan dan pelestarian lingkungan hidup. Berdasarkan penilaian dari ahli media dari segi penyajian memperoleh penilaian rata-rata 83.33 dan segi penggunaan bahasa rata-rata 87.5. Sedangkan berdasarkan penilaian ahli pembelajaran dari segi pembuatan silabus, segi pembuatan RPP dan segi penyajian materi memperoleh penilaian rata-rata 83.82.

Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu bagi:

1. Guru Geografi.
Lebih memperhatikan alokasi waktu pelajaran yang telah ditetapkan pada RPP agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.
2. Siswa.
Hendaknya semua siswa lebih serius ketika memainkan media Kartu LH, khususnya ketika membaca materi yang ada dalam kartu sehingga aktivitas belajar bisa lebih meningkat.
3. Peneliti lain.
Media Kartu LH yang dikembangkan peneliti hanya terbatas pada materi pengelolaan dan pelestarian lingkungan hidup untuk meningkatkan hasil belajar secara maksimal pada materi pengelolaan dan pelestarian lingkungan hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara Y. 2011 (online) dalam <https://yudhaanggara147.wordpress.com/artikel/komponen-pembelajaran/.html>
- Gene, Yang. 2003. Comics in Education. www.humblecomics.com/comicedu/index.html, diunduh tanggal 29 Januari 2015.
- Nursalim, Muhammad. dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Riyadi, Slamet. 2011. *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru*.: Uhamka.

Sadiman, Arif. dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Setiada, Kadek. 2009. Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2008/2009. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Fisika, FMIPA, Undiksha Singaraja.

Sadiman, Arif.dkk.1993. *Media Pendidikan*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sutarto, Ayu. (2007). Permainan Anak-Anak Tradisional terpinggirkan, Padang: tempo interaktif diambil pada tanggal 12 juli 2008 di (www.padang.kini.com)

Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Slavin, R.E 1994. *Educational Psychology: Theory and Practise*. Fourth Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon.

