

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET GEOGRAFI PADA SUB MATERI POKOK KEGIATAN PERTANIAN, KEGIATAN PERTAMBANGAN, SERTA KEGIATAN INDUSTRI DAN JASA MATA PELAJARAN GEOGRAFI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IIS DI SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN 2015/2016

Nur Afifah

Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, nur02afifah@gmail.com

Drs. Kuspriyanto, M.Kes

Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo masih tergolong rendah karena guru masih menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif di kelas dan hasil belajar siswa juga tergolong kurang baik. Guru memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, salah satunya dengan media kartu Kuartet Geografi. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran yang layak untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada sub materi pokok kegiatan pertanian, kegiatan pertambangan, serta kegiatan industri dan jasa. Pengembangan menggunakan model ADDIE dengan desain penelitian *Control Group Pretest Posttest Design* yang dilakukan dengan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Analisis data hasil belajar dihitung menggunakan ketuntasan klasikal dan uji statistik untuk menguji perbedaan hasil belajar yaitu *Uji Independent Sample t Test* serta untuk menganalisis keaktifan siswa menggunakan lembar observasi aktivitas siswa pada subyek penelitian siswa kelas XI IIS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 1 sebagai kelas kontrol. Hasil belajar siswa menunjukkan adanya kenaikan dimana nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 57,30% menjadi 83,33% dengan nilai *posttest* ketuntasan klasikal sebesar 87,87%. Hasil *Uji independent sample t test* pada kelas eksperimen untuk nilai *posttest*, nilai *t* hitung sebesar 0,236 dengan menggunakan signifikansi 0,05 (5%) maka $p(0,002) < \alpha(0,05)$ berasumsi H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keaktifan siswa pada pertemuan pertama respon positif siswa terhadap media kartu Kuartet Geografi sebesar 75 dan respon negatif sebesar 25. Hal ini terjadi karena siswa masih pertama kali menerima materi pembelajaran menggunakan media kartu Kuartet Geografi. Pertemuan kedua respon positif siswa terhadap media kartu Kuartet Geografi sebesar 91 dan respon negatif sebesar 9. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa pada pertemuan kedua karena siswa sudah pernah menerima proses pembelajaran menggunakan media kartu Kuartet Geografi pada pertemuan pertama sehingga lebih memudahkan siswa dalam menggunakan media kartu Kuartet Geografi.

Kata Kunci : Hasil belajar, Kartu Kuartet, Pengembangan Media

Abstract

The student activity in the learning process in High School Taman 1 Sidoarjo is still relatively low because teachers are still using lecturing and discussion methods in the learning process so that students feel bored and less active in the classroom and their learning outcomes are also considered unfavorable. Teachers need media that can enhance the activity of the students, one of them with a media Geography Quartet card. The research aimcal develop variable of learning media to enhance the activity and student learning outcomes in sub subject matter of agricultural activities, mining and industrial activities and services. ADDIE development model with *Control Group Pretest Posttest Design* which is done by testing validation using media experts, subject matter experts and learning experts. Analysis of learning outcomes data are calculated using classical completeness and t tests as well as to analyze the activity of students using student activity observation sheet on the study subjects were students of class XI IIS 3 as an experimental class and class XI IIS 1 as the control class. The results showed in term of student learning pretest score of experimental class increased from 57.30% to 83.33% with classical completeness posttest score of 87.87%. Test results independent sample t test the experimental class for grades posttest, t value of 0.236. If using a significance of 0.05 (5%) then $p(0.002) < \alpha(0.05)$. Thus H_0

and H1 accepted, which means that there are differences in the average value of the posttest between the experimental class and control class. Active students at the first meeting students' positive response to the media Geography Quartet card of 75 and a negative response of 25. This occurs because the student was first received learning materials using a media Geography Quartet card. Furthermore, at the second meeting of the positive response of students to the media Geography Quartet card of 91 and a negative response of 9. This suggests that an increase in activity in the second meeting of students because the students had received the learning process using a media Geography card at the first meeting of the Quartet so much easier for students in using a media Geography Quartet card.

Keywords: Learning outcomes, the Quartet Cards, Media development

PENDAHULUAN

UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Sudjana (1997:35) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan dari hasil belajar diperoleh setelah siswa mengalami proses belajar. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 41 tahun 2007 tentang standar proses, mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidik untuk mengembangkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), salah satu elemen RPP ialah sumber belajar. Salah satu bentuk sumber belajar adalah media pembelajaran.

Media dikatakan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Kata *segala* memberi makna bahwa yang disebut media tidak terbatas pada jenis media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu, akan tetapi juga yang keberadaannya dapat dimanfaatkan untuk memperjelas atau mempermudah pemahaman siswa terhadap materi atau pesan tertentu (Prasetya, 2014:2). Sadiman (2009:80) menguraikan bahwa permainan sebagai media pendidikan mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, memberikan umpan balik secara langsung, bersifat luwes, dan mudah diperbanyak.

Media permainan yang dikembangkan adalah media kartu Kuartet Geografi. Media kartu Kuartet Geografi ini merupakan permainan kartu kuartet yang telah dimodifikasi isi dan gambarnya dengan materi geografi, yang didesain dalam sebuah kartu permainan untuk pembelajaran dengan aturan dan prinsip permainan pada kartu kuartet pada sub materi pokok kegiatan pertanian, kegiatan pertambangan, serta kegiatan industri dan jasa.

Media kartu kuartet yang dikembangkan diharapkan mampu mengatasi keterbatasan guru dalam menjelaskan materi di kelas, serta diharapkan mampu menarik minat siswa dalam belajar sehingga tercipta suasana belajar

yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan mengembangkan Media Kartu Kuartet Geografi pada Sub Materi Pokok Kegiatan Pertanian, Kegiatan Pertambangan, serta Kegiatan Industri dan Jasa Mata Pelajaran Geografi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo Tahun 2015/2016.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penggunaan media kartu kuartet geografi membuat siswa dapat memperoleh materi mengenai sub materi pokok kegiatan pertanian, kegiatan pertambangan, serta kegiatan industri dan jasa yang terdapat dalam kartu kuartet geografi. Siswa mendapatkan visualisasi dari gambar yang ada dalam setiap kartu. Media kartu Kuartet Geografi membuat peran guru tidak terlihat, guru hanya sebagai fasilitator sedangkan siswa menjadi sumber belajar sebaya dengan saling berinteraksi satu sama lain, sehingga menghasilkan adanya pertukaran informasi terhadap sub materi pokok yang belum dipahami.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang pada subyek penelitian siswa kelas XI IIS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 1 sebagai kelas kontrol.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah salah satu penelitian dari *True Experimental Design* yaitu *Control Group Pretest Posttest Design* yaitu pemberian *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rancangan *Control Group Pretest Posttest Design* dapat digambarkan dibawah ini:

E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

(Arikunto, 2002:86)

Prosedur penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet geografi ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yakni, Analyze (menganalisis), Design (Mendesain), Development (Mengembangkan), Implement (Mengeimplementasikan), dan Evaluate (Menilai/Mengevaluasi).

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik telaah, angket, observasi, dan tes. Kelayakan media kartu Kuartet Geografi dilakukan dengan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Aktivitas siswa dihitung menggunakan analisis prosentase sedangkan untuk analisis perbedaan hasil belajar siswa sebelumnya soal *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu dianalisis butir soal untuk mengetahui kevalidan soal selanjutnya untuk menganalisis perbedaan hasil belajar dilakukan menggunakan ketuntasan klasikal dan perhitungan menggunakan SPSS 20 dengan uji t yang berupa *uji independent sample t test* untuk mengetahui adanya perbedaan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, diantaranya:

1. Analyze (Menganalisis)

Tahap awal yakni analisis yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa dan kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa. Analisis karakteristik siswa siswa dilakukan melalui wawancara dengan guru geografi SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo. Sedangkan untuk mengetahui kemampuan awal dianalisis dari hasil nilai siswa pada semester satu.

Pada rata-rata hasil nilai siswa semester satu dapat dilihat nilai siswa sebagai dasar penentuan dalam menentukan kelas penelitian, yang dapat diketahui pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Semester 1

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	XI IIS 1	37	79,69
2	XI IIS 2	36	86,57
3	XI IIS 3	35	82,31

Sumber: Data primer, 2016 (diolah)

Tabel 4.1 di atas, peneliti menggunakan kelas XI IIS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 1 sebagai kelas kontrol. Hal ini dikarenakan selisih paling dekat antar rata-rata berada di kelas XI IIS 3 dan XI IIS 1 yang mana selisih nilai antar kelas tersebut merupakan kemampuan awal siswa.

2. Design (Mendesain)

Tahapan desain yakni menyusun tujuan pembelajaran, merumuskan RPP dan silabus, serta menyusun tes pada sub materi pokok kegiatan pertanian, kegiatan pertambangan, serta kegiatan industri dan jasa

3. Development (Mengembangkan)

Langkah-langkah pengembangan media sebagai berikut:

a. Pemilihan Materi

Pemilihan materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang diajarkan, memilih materi yang sesuai dengan media, serta menyusunnya kedalam media permainan kartu Kuartet Geografi.

b. Pembuatan Media Permainan Kartu Kuartet Geografi

Media kartu Kuartet Geografi dicetak dari bahan dasar kertas jenis *art paper* dengan permukaan kertas yang dilaminasi *glossy*. Desain kartu dibuat berwarna yang berukuran 11,5x7,5 dengan tampilan yang berbeda dikedua sisinya. Tampilan belakang dibuat sama agar tidak mudah ditebak oleh lawan main, sedangkan pada tampilan depan terdiri dari beberapa komponen, diantaranya: nomor kartu, kategori kartu, gambar, nama materi, pilihan jawaban, serta penjelasan materi dan pertanyaan. Pembuatan media diawali dari membuat rancangan permainan yang meliputi materi, tujuan permainan, aturan main, alur permainan, serta alat permainan dalam hal ini adalah set kartu Kuartet Geografi. Pembuatan kartu Kuartet Geografi menggunakan program *Photoshop CS6*. Satu set permainan kartu Kuartet Geografi berisi 40 kartu terdiri dari 10 kategori berbeda yang artinya dalam satu kategori terdapat empat buah kartu, serta dilengkapi pula dengan lembar aturan permainan di dalamnya.

c. Telaah Para Ahli

Telaah para ahli dilakukan oleh Dosen Ahli Media, Dosen Ahli Materi, dan Ahli Pembelajaran (Guru Geografi SMA). Penelaah memberikan skor tentang kelayakan media dengan cara mengisi lembar telaah media yang telah disediakan dan memberikan saran demi perbaikan media yang dikembangkan dan hasil dari penilaian digunakan untuk dasar revisi. Berikut hasil penilaian media kartu Kuartet Geografi yang dilakukan oleh para ahli:

1) Kelayakan Media

Hasil lembar kelayakan media pada media kartu Kuartet Geografi yang telah diberikan kepada ahli media (Dra. Sulistinah, M.Pd), dapat diketahui bahwa penilaian terhadap media kartu Kuartet Geografi sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Telaah Media Kartu Kuartet Geografi oleh Ahli Media

Kriteria	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator	Kelayakan tiap Aspek (%)
Kelayakan penyajian	Kesesuaian pemilihan ukuran	5	100
	Kesesuaian pemilihan bentuk	4	80
	Kesesuaian pemilihan warna	5	100
	Keterbatasan tulisan	4	80
	Keserasian tata letak judul, huruf, atau angka, gambar, dan materi	5	100
	Kualitas kertas yang	5	100

	digunakan		
	Persentase		93,33
Kelayakan penggunaan bahasa	Kejelasan petunjuk cara bermain	4	80
	Istilah yang digunakan sesuai dengan istilah yang disepakati	4	80
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	5	100
	Penggunaan bahasa mudah dipahami	4	80
	Menciptakan komunikasi interaktif	5	100
	Bahasa yang digunakan singkat, jelas, dan padat	4	80
	Persentase		86,67

Sumber: Data primer, 2016 (diolah)

Berdasarkan hasil tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa penilaian media kartu Kuartet Geografi kriteria kelayakan penyajian mendapatkan skor 93,33 dan kriteria kelayakan penggunaan bahasa mendapatkan skor 86,67 yang mana berdasarkan skala Likert termasuk dalam kategori sangat layak.

2) Kelayakan Materi

Hasil lembar kelayakan materi pada media kartu Kuartet Geografi yang telah diberikan kepada ahli materi (Dra. Sulistinah, M.Pd), dapat diketahui bahwa penilaian terhadap media kartu Kuartet Geografi sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Telaah Materi Media Kartu Kuartet Geografi oleh Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator	Skor (%)
1	Kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran	5	100
2	Keterkaitan isi materi dalam kartu Kuartet Geografi	4	80
3	Penyajian fakta, konsep, teori, dan ilustrasi yang akurat	5	100
4	Keluasan cakupan materi	5	100
5	Kedalaman materi yang disajikan	4	80
6	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan	4	80
	Persentase		90

Sumber: Data primer, 2016 (diolah)

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa materi yang disajikan dalam media kartu Kuartet Geografi mendapatkan skor 90 yang mana berdasarkan skala Likert termasuk dalam kategori sangat layak.

3) Kelayakan Media dalam Pembelajaran

Hasil lembar kelayakan media pada proses pembelajaran geografi yang telah diberikan kepada ahli pembelajaran (Dra. Ani Purwati selaku Guru Geografi SMA Negeri 1 Taman dan Drs. Sulistinah, M.Pd selaku dosen ahli pembelajaran), dapat diketahui bahwa penilaian media kartu Kuartet Geografi sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Telaah Media Kartu Kuartet Geografi oleh Ahli Pembelajaran (Guru)

No	Tujuan	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator	Skor (%)
1		Kesesuaian indikator	5	100
2		Kesesuaian indikator bagi KD	5	100
3	Silabus	Kecukupan materi pembelajaran	5	100
4		Pengalaman belajar	5	100
5		Bentuk penilaian	4	80
6		Alokasi waktu	5	100
		Persentase		96,67
7		Kesesuaian dengan silabus, khususnya dengan KD	5	100
8		Kecukupan dan kejelasan identitas	4	80
9	RPP	Kejelasan materi pembelajaran	4	80
10		Operasional langkah-langkah pembelajaran	4	80
11		Keruntutan langkah-langkah pembelajaran	4	80
12		Kesesuaian dengan media kartu Kuartet Geografi	4	80
		Persentase		83,33
13		Materi dalam media kartu Kuartet Geografi sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan	5	100
14	Penyajian Materi dalam Media Permainan Kuartet Geografi	Ketetapan gambar dalam kartu Kuartet Geografi dengan materi yang ingin disampaikan	5	100
15		Materi dalam media kartu Kuartet Geografi memuat	5	100

	kebenaran (konsep dan fakta)			Media Permainan Kuartet Geografi	Geografi dengan materi yang ingin disampaikan		
16	Media kartu Kuartet Geografi dapat meningkatkan aspek kognitif siswa	5	100		Materi dalam media kartu Kuartet Geografi memuat kebenaran (konsep dan fakta)		
	Penjelasan materi dalam kartu Kuartet Geografi sesuai dengan ilmu tentang sumber daya alam	5	100	15	Media kartu Kuartet Geografi dapat meningkatkan aspek kognitif siswa	5	100
17				16	Penjelasan materi dalam kartu Kuartet Geografi sesuai dengan ilmu tentang sumber daya alam	5	100
			Persentase				100

Sumber: Data primer, 2016 (diolah)

Tabel 4.6 Hasil Telaah Media Kartu Kuartet Geografi oleh Ahli Pembelajaran (Dosen)

No	Tujuan	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator	Skor (%)
1		Kesesuaian indikator	5	100
2		Kesesuaian indikator bagi KD	5	100
3	Silabus	Kecukupan materi pembelajaran	4	80
4		Pengalaman belajar	4	80
5		Bentuk penilaian	4	80
6		Alokasi waktu	4	80
			Persentase	86,67
7		Kesesuaian dengan silabus, khususnya dengan KD	5	100
8		Kecukupan dan kejelasan identitas	4	80
9	RPP	Kejelasan materi pembelajaran	4	80
10		Operasional langkah-langkah pembelajaran	4	80
11		Keruntutan langkah-langkah pembelajaran	4	80
12		Kesesuaian dengan media kartu Kuartet Geografi	5	100
			Persentase	86,67
13		Materi dalam media kartu Kuartet Geografi sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan	5	100
14	Penyajian Materi dalam	Ketetapan gambar dalam kartu Kuartet	4	80

17				17	Penjelasan materi dalam kartu Kuartet Geografi sesuai dengan ilmu tentang sumber daya alam	4	80
			Persentase				92

Sumber: Data primer, 2016 (diolah)

Berdasarkan tabel 4.5 dan 4.6 di atas dapat diketahui bahwa penilaian media kartu Kuartet Geografi oleh guru SMA (ahli pembelajaran) dari segi pembuatan silabus mendapatkan skor 96,67, dari segi pembuatan RPP mendapat skor 83,33, dan dalam segi penyajian materi mendapat skor 100. Sedangkan penilaian oleh dosen (ahli pembelajaran) dari segi pembuatan silabus mendapatkan skor 86,67, dari segi pembuatan RPP mendapat skor 86,67, dan dalam segi penyajian materi mendapat skor 92. Jika diinterpretasikan dalam skala Likert termasuk dalam kategori Sangat Layak.

4. Implement (Menerapkan/Mengimplementasikan)

Tahap implementasi merupakan tahapan uji coba terbatas yang dilakukan pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen di SMA Negeri 1 Taman yang digunakan oleh peneliti adalah kelas XI IIS 3 yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki yang belum menerima materi mengenai kegiatan pertanian, kegiatan pertambangan, serta kegiatan industri dan jasa dengan menggunakan media kartu Kuartet Geografi. Uji coba dilakukan dua kali pertemuan pada tanggal 28 Maret-02 Maret 2016.

Lembar aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media kartu Kuartet Geografi. Observasi aktivitas siswa dilakukan pada setiap pertemuan untuk mengetahui aktivitas yang paling banyak dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran. Hasil dari observasi aktivitas siswa, sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Indikator	Aktivitas Siswa			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Siswa mendengarkan penjelasan tentang petunjuk cara bermain media kartu Kuartet Geografi	85	15	94	6
2	Siswa tidak jelas tentang cara mengoperasikan media kartu Kuartet Geografi	79	21	91	9
3	Siswa tidak jelas tentang maksud gambar yang ada dalam media	82	18	88	12
4	Siswa tidak jelas tentang penjelasan materi dalam kartu Kuartet Geografi	61	39	88	12
5	Siswa berpartisipasi aktif selama pembelajaran dengan media kartu Kuartet Geografi	64	36	94	6
6	Siswa mengekspresikan perasaan senang selama proses belajar dengan media kartu Kuartet Geografi	73	27	88	12
7	Siswa tidak mengeluh karena merasa bosan selama menggunakan media kartu Kuartet Geografi	82	18	91	9
Rata-rata respon positif setiap pertemuan		75		91	
Rata-rata respon negatif setiap pertemuan		25		9	

Sumber: Data primer, 2016 (diolah)

Dari tabel 4.7 di atas, dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama respon positif siswa terhadap media kartu Kuartet Geografi sebesar 75 dan respon negatif sebesar 25. Hal ini terjadi karena siswa masih pertama kali menerima materi pembelajaran menggunakan media kartu Kuartet Geografi. Selanjutnya pada pertemuan kedua respon positif siswa terhadap media kartu Kuartet Geografi sebesar 91 dan respon negatif sebesar 9. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa pada pertemuan kedua karena siswa sudah pernah menerima proses pembelajaran menggunakan media kartu Kuartet Geografi pada pertemuan pertama sehingga lebih memudahkan siswa dalam menggunakan media kartu Kuartet Geografi.

5. Evaluate (Menilai/Mengevaluasi)

Tahapan evaluasi memiliki tujuan untuk menilai dan mengevaluasi terhadap program pembelajaran yang dilakukan dengan cara membandingkan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol agar dapat dilihat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media kartu Kuartet Geografi. Agar dapat diketahui perbedaan hasil belajar dilakukan dengan cara memberikan tes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian dibandingkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*nya. Soal *posttest* adalah hasil dari soal *pretest* yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya seperti pada lampiran yang disimpulkan terdapat 20 soal *posttest* dari 30 soal *pretest*.

Berdasarkan hasil belajar siswa diketahui bahwa nilai dari 33 siswa di kelas eksperimen memiliki nilai *pretest* dan *posttest* dengan rata-rata 57,30 dan 83,33, sedangkan dari 36 siswa kelas kontrol memiliki nilai *pretest* dan *posttest* dengan rata-rata 57,88 dan 79,80. Perhitungan *independent sample t test* untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar untuk nilai *posttest*, nilai *t* hitung sebesar 0,236, jika menggunakan signifikansi 0,05 (5%) maka $p(0,002) <$

$\alpha(0,05)$, berasumsi bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media Kartu Kuartet Geografi

a. Kelayakan Penyajian

Penilaian validator terhadap kartu Kuartet Geografi kriteria kelayakan penyajian telah memenuhi kriteria kelayakan dengan rata-rata penilaian 93,33, jika diinterpretasikan dalam skala Likert termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media kartu Kuartet Geografi memiliki ukuran yang sesuai sebagai kartu permainan kuartet; bentuk, warna, dan tulisan kartu sudah sesuai; tata letak judul, huruf, atau angka, gambar, dan materi yang ada dalam kartu sudah sesuai dan tepat; serta kertas yang digunakan kartu Kuartet Geografi sudah bagus dan berkualitas.

Riduwan (2002:15) menyatakan bahwa media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran jika persentase penilaian $\geq 61\%$. Berdasarkan penilaian validator terhadap media kartu Kuartet Geografi kategori kelayakan penyajian dapat disimpulkan bahwa media kartu Kuartet Geografi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Kelayakan Penggunaan Bahasa

Penilaian validator terhadap kartu Kuartet Geografi kategori kelayakan penggunaan bahasa telah memenuhi kriteria kelayakan dengan rata-rata penilaian 86,67, jika diinterpretasikan dalam skala Likert termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media kartu Kuartet Geografi memiliki petunjuk permainan yang jelas; istilah dan bahasa yang digunakan sudah disepakati, sesuai dengan taraf berfikir siswa, serta mudah dipahami; media kartu Kuartet Geografi menciptakan komunikasi yang interaktif dengan bahasa yang singkat, padat dan jelas.

2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil belajar kelas eksperimen (XI IIS 3) yang menggunakan media kartu Kuartet Geografi dalam kegiatan pembelajaran mendapatkan rata-rata hasil *pretest* sebesar 57,30 dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 83,33. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu Kuartet Geografi sebagai media pembelajaran sebesar 26,03.

Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dengan media kartu Kuartet Geografi mendapatkan rata-rata hasil nilai *pretest* sebesar 57,88 dan rata-rata hasil nilai *posttest* sebesar 79,30. Hal ini menunjukkan bahwa

adanya peningkatan hasil belajar di kelas kontrol sebesar 21,42. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan hasil belajar sebesar 4,61 dari kedua kelas tersebut.

Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* dari kedua kelas tersebut yakni kelas eksperimen sebesar 83,33 dan kelas kontrol sebesar 79,30, keduanya sama-sama memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu sebesar 77. Rata-rata nilai ketuntasan klasikal kelas eksperimen sebesar 87,87 dan masih terdapat 12,13 siswa yang belum tuntas, sedangkan ketuntasan klasikal kelas kontrol terdapat 61,11 dan masih terdapat 38,89 siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen yang menggunakan media kartu Kuartet Geografi sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media kartu Kuartet Geografi nilai rata-rata *posttest*nya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar siswa yang diberi perlakuan menggunakan kartu Kuartet Geografi mengalami kenaikan rata-rata dari 57,30 menjadi 83,33.

Hasil uji independent sample t test nilai *posttest* pada kelas eksperimen. Nilai t hitung sebesar 0,236, jika menggunakan signifikansi 0,05 (5%) maka $p(0,002) < \alpha(0,05)$, berasumsi bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

KESIMPULAN

1. Media kartu Kuartet Geografi sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran geografi khususnya materi kearifan dalam pemanfaatan sumber daya alam. Penilaian oleh ahli media kriteria kelayakan penyajian mendapatkan skor 93,33 dan kriteria kelayakan penggunaan bahasa mendapatkan skor 86,67, penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 90, dan penilaian oleh ahli pembelajaran dalam pembuatan silabus mendapatkan skor 96,67, pembuatan RPP mendapatkan skor 85,71 serta penyajian materi dalam media mendapatkan skor 100.
2. Respon siswa kelas eksperimen (XI IIS 3) setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan kartu Kuartet Geografi sebagian besar memberikan respon yang baik dengan skor 90,58 dan termasuk dalam kategori sangat layak.
3. Media kartu Kuartet Geografi efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan kartu Kuartet Geografi dan kelas kontrol yang tidak menggunakan kartu Kuartet Geografi. Hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media kartu Kuartet Geografi cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media kartu Kuartet Geografi dengan selisih rata-rata sebesar 4,03.

SARAN

1. Bagi sekolah, diharapkan bersedia memfasilitasi para guru untuk melakukan pengembangan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
2. Bagi guru, diharapkan mampu memahami aturan permainan yang ditentukan, mampu mengkondisikan siswa saat proses pembelajaran agar suasana kelas tetap kondusif, serta guru mampu memotivasi siswa agar dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan kartu Kuartet Geografi
3. Bagi siswa, diharapkan dapat berkompetisi secara aktif dalam permainan kartu Kuartet Geografi, lebih serius dalam mempelajari materi yang ada dalam kartu Kuartet Geografi, dan mematuhi aturan permainan yang telah ditentukan.
4. Bagi peneliti lain, media kartu Kuartet Geografi dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa yang dikemas dalam media permainan, sehingga diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang ada dalam media kartu Kuartet Geografi agar lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang *Standart Proses*, (Online). (<http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/Permendiknas%20No%2041%20Tahun%202007.pdf>, diakses tanggal 8 Maret 2016).
- Prasetya, Sukma, P. 2014. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Ombak.
- Riduwan. 2002. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta Utara: CV Rajawali.
- Sudjana, Nana, dan Rivai. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Undang-undang RI Nomor 20 Bab 1 Pasal 1 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (Online). (<http://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>, diakses pada 8 Maret 2016).