

## **PENGEMBANGAN MEDIA INDEX CARD MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MITIGASI BENCANA ALAM DI KELAS XI IPS MAN 1 MOJOKERTO**

**Mochammad Romadhon**

Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

[Romadhon0626@gmail.com](mailto:Romadhon0626@gmail.com)

**Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd., M.T.**

Dosen Pembimbing Mahasiswa

### **Abstrak**

Pembelajaran geografi mempelajari tentang keadaan bentang alam di permukaan bumi. Pembelajaran geografi di MAN 1 Mojokerto menggunakan lembar kerja siswa, terkadang juga menampilkan power point sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi geografi kondisi fisik di permukaan bumi. Guru memerlukan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas, salah satunya yaitu media *Index Card Match*. Penelitian bertujuan untuk mengetahui (1) kelayakan media yang digunakan pada materi mitigasi bencana alam, (2) pengaruh penggunaan media terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri tahapan *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Media diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Analisis deskripsi hasil belajar menggunakan ketuntasan klasikal dengan subjek penelitian siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 3 sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan (1) kelayakan media berdasarkan ahli media dalam segi kelayakan penyajian mendapat skor 96% termasuk kategori sangat layak dan dalam segi kelayakan penggunaan bahasa mendapat skor 96% yang berarti sangat layak. (2) Hasil belajar siswa mengalami kenaikan dengan nilai minimal 75, dimana nilai pretest kelas eksperimen sebesar 59,47% menjadi 83,15% dan nilai posttest ketuntasan klasikal sebesar 92,10%. Sedangkan pada kelas kontrol mengalami sedikit kenaikan dengan nilai pretest sebesar 57,05% menjadi 74,74% dan pada nilai posttest dengan ketuntasan klasikal sebesar 76,92%. Berdasarkan angket minat siswa mendapat skor 285 dengan persentase 75% menunjukkan bahwa siswa minat akan penggunaan media pembelajaran dalam hal menggunakan media *Index Card Match* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci** : *ADDIE, Index Card Match, minat belajar, hasil belajar.*

### **Abstrac**

*Geography learning about the state of the earth's surface. Geography learning in MAN 1 Mojokerto using student worksheets, sometimes also displays power points so that it can affect student learning outcomes on phisycal geography material on the surface of the earth. Thus the teacher needs learning media to increase student activity in classroom. One of the learning media that can be used by the teacher is Index Card Match. The goals of the research are (1) to find out the eligibility of Index Card Match Media that used on disaster mitigation material, (2) to find out the effect of using Index Card Match Media on students interest and student learning outcomes.*

*The type of the research is Research and Development with the model of development ADDIE. Development is done through validation test by material expert and media expert. Description analysis of the student outcomes using clasical completness with the subject of the research is students on XI Social 2 as the experimental class and students on XI Social 3 as control class.*

*The result of the study showed that (1) the eligibility of the media based from grammar and media expert scoring is 96%. It is classified as a very decent category. (2) students learning outcomes have increased from 59,47% to 83,15% on a pretest and 92,10% on a posttest as the clasical completness from thr experimental class. While on control class the students learning outcomes have little bit increased from 57,05% to 74,74% on a pretest and have 76,92% on clasical completness from the posttest. Based on the questionnaire student's interest gets a score of 285 with a percentage of 75% show that students are interested in the use of instructional media in terms of using a media Index Card Match so as to improve student learning outcomes.*

**Key words** : *ADDIE, Index Card Match, Study interest, Learning outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan juga merupakan kebutuhan bagi setiap warga negara untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai unsur pokok perencanaan pembangunan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan Berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang berkualitas memerlukan komponen yang berkualitas pula. Komponen-komponen tersebut sangat berperan penting dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Komponen yang perlu diperhatikan antara lain peserta didik, pendidik, materi, metode, alat pendidikan, dan lingkungan. Pendidik (guru) dan metode pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menentukan kualitas pendidikan suatu bangsa.

Kurikulum yang dapat diterapkan di Indonesia adalah kurikulum 2013 Edisi Revisi yang merupakan revisi dari kurikulum 2013 sebelumnya. Perubahan Kurikulum 2013 ini lebih Mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), di dalam bidang pembelajaran, karakter yang diperkuat terutama 5 karakter, yaitu : (Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, dan Integritas), Mengintegrasikan Literasi dalam keterampilan abad 21 atau diistilahkan dengan (*Creative, Critical Thinking, Communicative, dan Collaborative*) 4C, Mengintegrasikan (*Higher Order Thinking Skills*) HOTS (Wulandari,Evi, 2015:2).

Tingkat pendidikan yang dilalui siswa dalam pembelajaran yang diterapkan oleh guru tentu berbeda-beda sesuai dengan aspek-aspek yang harus dipenuhi seperti halnya kesesuaian kurikulum, metode, media dan karakteristik siswa yang diajar. Pembelajaran merupakan aktifitas pendidik secara terprogram melalui desain instruksional agar peserta didik aktif dalam belajar dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:95).

Peran guru sangat menentukan dalam proses belajar mengajar. Menempati kedudukan sentral, guru merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran sehingga harus memiliki kreatifitas dan ketrampilan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Upaya meningkatkan kualitas pengajaran guru yaitu memperbaiki pola pembelajaran dengan menerapkan pendekatan-pendekatan atau model pembelajaran yang efektif dan efisien oleh guru untuk diterapkan dikelas.

Kemampuan dan kualitas guru dalam proses belajar mengajar (PBM) dapat ditinjau dari 2 aspek yaitu aspek

hasil dan aspek proses. Aspek hasil dapat diketahui dari nilai ulangan, baik berupa ulangan harian maupun ulangan umum semester atau nilai raport yang diperoleh siswa, sedangkan dari aspek proses dengan melihat tingkat partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa aktif dan tidak bosan mengikuti pelajaran.

Dunia pendidikan saat ini banyak sekali model pembelajaran yang ditawarkan oleh para ahli, hal ini bertujuan supaya guru senantiasa melakukan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, humanis, dan organis bagi pesereta didik. Kenyataannya tidak banyak guru yang mengembangkan model pembelajaran tersebut dan menerapkan pada proses pembelajaran dikelas. Sebagian peserta didik kesulitan memahami konsep akademik sebagaimana yang biasa diajarkan oleh para guru. Peran guru yang sangat penting yaitu sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.

Merubah pandangan siswa mengenai geografi serta untuk menarik minat siswa dalam mata pelajaran geografi diperlukan adanya inovasi baru yang sebaiknya dilakukan khususnya oleh pihak sekolah. Seperti pembelajaran dengan metode-metode maupun model pembelajaran atau melengkapi sarana dan prasarana seperti LCD di setiap kelas agar pembelajaran dapat dilakukan lebih menarik.

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi sangat diperlukan, dikarenakan kajian-kajian dalam materi geografi lebih banyak mengkaji tentang fenomena fisik yang ada di permukaan bumi ini, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang relevan untuk menyampaikan suatu gambaran yang dapat mewakili keadaan yang nyata pada permukaan bumi ini. Pembelajaran geografi tidak cukup hanya membaca dan mengerjakan soal-soal saja, karena itu diperlukan adanya media yang akan menunjang dalam berjalannya proses pembelajaran geografi.

Kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran Geografi, tentunya ditemukan berbagai kendala belajar yang dihadapi oleh siswa, seperti halnya melakukan wawancara terhadap guru dan beberapa siswa kelas XI IPS di MAN 1 Mojokerto. Pernyataan yang diberikan guru Geografi adalah kurangnya minat siswa dalam membaca karena keterbatasan buku paket Geografi serta kurang menariknya bahan ajar yang digunakan sehingga membuat siswa malas membacanya, di dalam kelas tidak semua siswa terfokus pada pelajaran yang diberikan oleh guru, ketika guru menjelaskan materi pelajaran di dalam kelas terdapat siswa yang berbicara dan bermain-main dengan teman sebangkunya, tak hanya itu sebagian siswa juga merasa mengantuk ketika pembelajaran sedang berlangsung, dan juga masih pasifnya siswa kelas XI IPS dalam proses pembelajaran. Pernyataan beberapa siswa bahwa pembelajaran masih terfokus pada power point dan ceramah yang dilakukan oleh guru. Bahan ajar di sekolah juga kurang menarik dan monoton sehingga dampaknya siswa kurang menyukai pelajaran Geografi.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran di sekolah, menimbulkan interaksi dan pertukaran antara siswa satu dengan siswa lainnya serta mampu mewakili

materi yang disampaikan oleh guru. Media yang mampu membuat siswa berinteraksi salah satunya yaitu media permainan.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kartu (*Index Card Match*). Kartu ini memuat materi dan soal dari pokok bahasan mitigasi bencana. Menggunakan media kartu diharapkan siswa dapat mempelajari lebih dalam dari materi yang telah disampaikan, sehingga hasil belajar meningkat. Media ini tentu ada perbedaan dari sebelumnya karena dengan pertanyaan dengan visual gambar dapat memberikan respon siswa dengan sedikit desain perubahan dari kartu uno.

Peneliti memilih materi mitigasi bencana alam dikarenakan banyak contoh Indonesia pada waktu dekat ini dilanda bencana alam di beberapa daerah seperti gempa bumi yang melanda Lombok kemudian wilayah Palu dengan banyak korban jiwa dan menyebabkan banyak kerugian. Tentu pada geografi harus memahami wilayah-wilayah rawan bencana dan meminimalisir dampaknya sehingga pada materi ini contohnya seringkali mudah dilihat fenomena alam bencana di berbagai wilayah Indonesia karena memang Indonesia berada wilayah pada cincin api (*Ring of Fire*) untuk mempermudah memberikan contoh riil bahwa bencana yang terjadi di Indonesia itu banyak terjadi khususnya yang terdapat gunung api aktif. Letak Indonesia yang berada diantara dua samudera yaitu samudera hindia dan samudera pasifik yang juga seringkali menimbulkan bencana tsunami dimana ini juga terdapat pergerakan lempeng bawah laut. Materi ini tentunya perlu pemahaman siswa yakni dengan bantuan media ini sehingga adanya visual dengan pertanyaan yang terpaut pada media ini dapat membantu pemahaman siswa yang dibantu dengan penguatan dari guru. Materi ini tidak hanya dijelaskan namun juga perlu bantuan media pembelajaran untuk mendorong siswa lebih aktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin menindak lanjuti secara mendalam melalui penelitian ilmiah dengan judul “Pengembangan Media *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di Kelas XI IPS MAN 1 Mojokerto”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media *Index Card Match* pada materi mitigasi bencana alam serta efektivitas media *Index Card Match* dilihat dari peningkatan hasil belajar dan minat siswa pada materi mitigasi bencana alam kelas XI IPS MAN 1 Mojokerto.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan, dan sosial (Sugiyono, 2013:58). Model yang digunakan dalam pokok bahasan mitigasi bencana ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari langkah-langkah berikut, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE ini digunakan untuk pengembangan media, bahan

ajar, model pembelajaran dan strategi pembelajaran (Sadikin, Ali. Model ADDIE Hal :133 Vol.5 nomor 2 2019)

Lokasi penelitian di MAN 1 Mojokerto Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. Subjek penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 dengan jumlah siswa sebanyak 38 dan kelas XI IPS 3 dengan jumlah siswa sebanyak 37. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket/kuisisioner dan dokumentasi. Pemilihan metode dan instrumen penelitian ditentukan oleh beberapa hal, yaitu: objek penelitian, sumber data, waktu, dana yang tersedia dan teknik yang digunakan untuk mengolah data bila sudah terkumpul (Arikunto, 2013:203) Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan menggunakan persentase dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang sudah dilakukan pada pengembangan media *Index Card Match* materi mitigasi bencana alam yang dilakukan di MAN 1 Mojokerto menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui beberapa tahapan yaitu menganalisis, mendesain, mengembangkan, implementasi dan evaluasi.

#### 1. Analyze (menganalisis)

Tahap analisis untuk mengetahui masalah yang sebenarnya dan menemukan faktor penyebab dan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dilihat dari kompetensi yang akan dicapai dengan mengetahui karakteristik dan kesulitan siswa dalam pembelajaran serta melihat tugas apakah sesuai tujuan pembelajaran dengan kesesuaian media yang digunakan sehingga tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai (Benny, 2014:24) Kesenjangan yang terjadi dapat dirumuskan solusi yang perlu dilakukan untuk mengatasinya. Hasil dari tahap ini adalah melakukan analisis hasil survey pada perkembangan kognitif peserta didik di MAN 1 Mojokerto untuk bahan pertimbangan sebuah media yang akan dikembangkan.

Analisis awal yang dilaksanakan melalui wawancara dengan guru geografi dan peserta didik kelas XI MAN 1 Mojokerto mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran geografi dan sarana prasarana di MAN 1 Mojokerto. Hasil wawancara dengan guru geografi pada proses pembelajaran, kendala yang dialami pada materi mitigasi bencana alam yaitu kurangnya variasi media pembelajaran. Guru biasanya hanya menggunakan ceramah dan terkadang dengan power point sehingga peserta didik akan merasa jenuh.

Hasil analisis survey pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik hanya terfokus terhadap pelajaran yang diberikan guru sehingga ketika guru menjelaskan terdapat peserta didik yang mengobrol dengan teman sebangkunya, ada yang bermain kertas sendiri, tak hanya itu sebagian peserta didik merasa mengantuk karena kurang edukasi. Wawancara dengan beberapa peserta didik, mereka mengaku merasa bosan dan sering mengantuk pada jam pelajaran geografi karena

kurangnya media yang membuat rasa keingintahuan mereka aktif ketika memahami materi yang ada pada pelajaran geografi. Sebagian besar peserta didik sulit memahami materi yang di sampaikan oleh gurunya.

**2. Design (mendesain)**

Tahap selanjutnya yaitu desain yang dilakukan pada analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya untuk merencanakan strategi yang akan dikembangkan dengan mulai mendesain media yang akan digunakan, media yang dimaksud adalah *Index Card Match*. Tahapan dengan memulai mendesain RPP, mendesain materi pembelajaran dan evaluasi yang mencakup pretest dan postest.

Media kartu ini dibuat pada kertas art paper dengan ukuran panjang 10 cm dan lebar 7 cm. Kartu yang telah dibuat pada kertas dan dicetak kemudian dipotong sesuai dengan bentuk yang dibuat. Kartu ini mempunyai urutan dari yang tertinggi sampai yang terendah yaitu +4-9-8-7-6-5-4-3-2. *Index Card Match* yang dikembangkan juga diberi nomor sesuai dengan penomoran kartu uno. Bertujuan untuk mempermudah penggolongan *index card match* sesuai dengan sub bahasan. Seperti pada kartu UNO yang terdiri dari 36 kartu, yang terdiri dari empat macam kartu utama yaitu warna biru 9 kartu, warna hijau 9 kartu, warna abu-abu 9 kartu, warna merah 9 kartu.

Permainan ini menggunakan empat macam bencana dalam penggunaan media karena hanya menggunakan empat macam warna kartu yang kemudian dibagi pada 4 kelompok.

**3. Development (mengembangkan)**

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang dibangun setelah fase desain dan fase menganalisis. Penelitian dan pengembangan merupakan “jembatan” antara penelitian dasar dengan penelitian terapan, dimana penelitian dasar bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan (Sugiyono,2017:5). Tujuannya untuk menghasilkan produk media untuk peserta didik pada proses pembelajaran. Tahap ini mulai mengembangkan media *Index Card Match* sebagai media pembelajaran dengan melakukan validasi penilaian ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan sebelum media digunakan pada peserta didik untuk memperoleh kelayakan media yang akan digunakan pada peserta didik MAN 1 Mojokerto. Penilaian meliputi aspek kelayakan bahasa, sajian, dan kegrafikan.

Penilaian minat peserta didik sebanyak 38 siswa untuk melihat seberapa minat peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan *Index Card Match* yakni sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Penilaian minat peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan *Index Card Match***

No.	Pertanyaan		
		YA	TIDAK
1.	Saya senang mengikuti pembelajaran Geografi	30	8
2.	Saya tertarik terhadap pembelajaran Geografi	25	13

	menggunakan media kartu Indeks Card Match		
3.	Saya rugi bila tidak mengikuti pembelajaran Geografi menggunakan media kartu Indeks Card Match	25	13
4.	Saya merasa pembelajaran Geografi bermanfaat	35	3
5.	Saya berusaha mencari bahan referensi dari berbagai sumber	31	7
6.	Saya berusaha memahami pembelajaran Geografi	32	6
7.	Saya bertanya jika kurang jelas dengan materi yang disampaikan oleh guru	27	11
8.	Saya bertanya jika kurang jelas dengan materi yang disampaikan guru	30	8
9.	Saya dengan mudah mengerti penjelasan dari guru.	22	16
10.	Media Indeks Card Match dapat meningkatkan semangat belajar saya	28	10
Jumlah		28	95
		5	

*Sumber: Data primer diolah tahun 2019*

Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa minat peserta didik dilihat dari 10 indikator pertanyaan mendapat skor 285 atau 75% sehingga dikatakan layak penggunaan media terhadap minat peserta didik.

**4. Implementation (Melaksanakan)**

Tahap keempat merupakan realisasi terhadap media yang telah didesain dan dikembangkan sebelumnya. Tujuan penggunaan produk perlu dirumuskan se jelas dan sekongkrit mungkin. Dalam teknologi instruksional tujuan dirumuskan dalam bentuk objektif yang menggambarkan perilaku yang bisa diamati dan diukur (Syaodih,Nana, 2017:173). Pelaksanaan sebelumnya, guru menggunakan metode ceramah dan power point, setidaknya sudah menggunakan media namun power point saja juga bisa membuat siswa jenuh karena hanya siswa hanya mengamati apa yang ditampilkan sehingga dilakukan uji coba media pada materi mitigasi bencana alam. Tahap ini yaitu uji coba media yakni *Index Card Match* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dikelas untuk menarik minat peserta didik. Tahap implementasi pada penelitian merupakan tahap uji coba media kepada peserta didik kelas eksperimen sebanyak satu kelas yang terdiri dari 38 peserta didik yang belum memperoleh penjelasan

mengenai mitigasi bencana alam di Indonesia. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas XI MAN 1 Mojokerto.

Uji coba dilakukan beberapa pertemuan pada bulan april 2019. Selama pembelajaran di kelas eksperimen guru menggunakan media pembelajaran *Index Card Match*, sedangkan dikelas kontrol guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Pelaksanaannya guru harus mengkondisikan peserta didik untuk menarik pandangan peserta didik agar terfokus pada penjelasan guru sebelum memulai pembelajaran menggunakan *Index Card Match*. Pembelajaran berlangsung, peserta didik cukup antusias mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan *Index Card Match*.

##### 5. *Evaluate* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap kelima atau tahap akhir dalam menerapkan Model ADDIE untuk mendesain dan mengembangkan pembelajaran. Komponen evaluasi merupakan komponen sentral yang dapat digunakan untuk menilai tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Evaluasi formatif terdapat 30 soal dan di uji validitas dan reliabilitas kepada 38 peserta didik dengan bentuk *multiple choice*.

Media *Index Card Match* ini akan diujicobakan pada peserta didik kelas XI IPS 2 MAN 1 Mojokerto sebanyak 38 peserta didik dengan melalui 2 tahap, yaitu (pretest) sebelum diberi materi mengenai mitigasi bencana alam untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang mitigasi bencana alam dan (posttest) dilakukan pada pertemuan terakhir untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media *Index Card Match* dengan materi mitigasi bencana alam.

Data postest diperoleh dari hasil ulangan pada materi mitigasi bencana dikelas eksperimen (XI IPS 2) pada pertemuan terakhir yang mendapat perlakuan yaitu dengan media *Index Card Match* dan kelas yang tidak mendapat perlakuan yaitu hanya dengan ceramah di kelas XI IPS 3. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 59,47 dan nilai posstest sebesar 83,15, sedangkan rata-rata nilai pretest pada kelas kontrol sebesar 57,05 dan nilai posstest sebesar 74,74.

Diketahui nilai postest kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka akan dihitung ketuntasan klasikal pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.2 Hasil Ketuntasan Klasikal**

Keterangan	Eksperimen	Kontrol
Banyaknya peserta didik yang tuntas	35	30
Banyaknya peserta didik yang tidak tuntas	3	9
<b>Ketuntasan klasikal</b>	<b>92,10 %</b>	<b>76,92 %</b>

Sumber : Data primer diolah tahun 2019

Ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen sebesar 92,10% ,sedangkan ketuntasan klasikal pada kelas kontrol sebesar 76,92%.

## PEMBAHASAN

### 1. Kelayakan media *index card match* pada materi mitigasi bencana alam

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai berupa huruf atau simbol.

Penggunaan berbagai media yang tepat dengan kecocokan materi yang akan disampaikan dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik untuk menumbuhkan semangat belajar sehingga tidak membosankan. Dikutip dalam bukunya (Dr. Benny A. Pribadi, M.A. 2014:106) Media dan metode pembelajaran merupakan komponen penting untuk digunakan dalam menerapkan strategi pembelajaran. Media atau bahan pembelajaran pada dasarnya memuat pengetahuan dan substansi yang dapat dipelajari agar memudahkan peserta didik dalam menguasai kompetensi. Metode pembelajaran yaitu cara yang dapat ditempuh untuk membantu peserta didik dalam proses belajar. Adanya media pembelajaran dapat membantu kompetensi peserta didik untuk mencapai hasil belajar.

Media kartu ini dibuat pada kertas art paper dengan ukuran panjang 10 cm dan lebar 7 cm. Kartu yang telah dibuat pada kertas dan dicetak kemudian dipotong sesuai dengan bentuk yang dibuat. Kartu ini mempunyai urutan dari yang tertinggi sampai yang terendah yaitu +4-9-8-7-6-5-4-3-2. *Index card match* yang dikembangkan juga diberi nomor sesuai dengan penomoran kartu uno untuk mempermudah penggolongan *index card match* sesuai dengan sub bahasan. Kartu UNO yang terdiri dari 36 kartu, yang terdiri dari empat macam kartu utama yaitu warna biru 9 kartu, warna hijau 9 kartu, warna abu-abu 9 kartu, warna merah 9 kartu.

Media berbasis teks dengan baik dapat disajikan informasi dalam jumlah yang selayaknya dapat dicerna, diproses, dan dikuasai. Keberhasilan penyajian materi dengan media berbasis teks sangat ditentukan oleh kesempatan peserta didik belajar berdasarkan kemampuannya dengan beragam jenis latihan dan evaluasi seperti studi kasus, berlomba ,atau simulasi (Arsyad, 2017:85).

Adapun kriteria pemilihan media, antara lain :

- Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif.
- Praktis, luwes, dan bertahan.
- Guru terampil menggunakannya.
- Pengelompokkan sasaran.
- Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu (Arsyad, 2017:74).

Segi kelayakan penyajian dan penggunaan bahasa mendapat nilai 96% dengan kriteria sangat layak. Segi kelayakan penyajian dan penggunaan bahasa pada *Index Card Match* dapat dikatakan sangat layak digunakan pada pembelajaran geografi.

*Index Card Match* merupakan media permainan kartu dengan visual seperti kartu uno untuk memudahkan penomoran namun dengan desain bagian belakang kartu yang merujuk pada geografi untuk menarik siswa dan bagian depan nampak visual gambar dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai mitigasi bencana alam seperti yang dicantumkan pada spesifikasi produk. Ini tidak seperti permainan kartu uno hanya saja penomoran seperti kartu uno.

Media *Index Card Match* digunakan, terlebih dahulu melalui revisi media mulai dari grafis, keterbacaan tulisan, kesesuaian gambar untuk menunjang media sehingga mudah dipahami, kesesuaian warna agar kontras dengan tulisan, kemudian dapat menghasilkan hasil revisi dengan materi lebih lengkap, visual gambar dan tulisan lebih jelas untuk memudahkan penggunaan media.

## 2. Efektivitas media *Indeks Card Match* dilihat dari peningkatan hasil belajar dan minat peserta didik pada materi Mitigasi Bencana Alam kelas XI IPS MAN 1 Mojokerto

Hasil penelitian pada pembelajaran geografi di MAN 1 Mojokerto dengan menggunakan media *Index Card Match*, ternyata menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan menggunakan pendekatan metode ceramah. Diartikan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media *Index Card Match* memiliki kemampuan lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah. Perantara media mampu menyerap daya ingat peserta didik dengan baik tentang materi mitigasi bencana alam. Angket minat peserta didik yang telah diberikan kepada 38 peserta kelas XI IPS 2 mendapat skor 285 dengan persentase 75% dapat diartikan bahwa peserta didik minat akan penggunaan media pembelajaran berupa *Index Card Match* sebagai perantara penyampaian materi sehingga dapat diterima siswa dengan baik.

Hasil nilai rata-rata posttest dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen sebesar 83,15 dan kelas kontrol sebesar 74,74. Keduanya sama-sama memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu sebesar 75. Ketuntasan klasikal kelas eksperimen sebesar 92,10% dan masih terdapat 7,90% peserta didik yang belum tuntas. Ketuntasan klasikal pada kelas kontrol sebesar 76,92% dan masih terdapat 23,08% peserta didik yang belum tuntas. Nilai rata-rata posttest di kelas eksperimen menggunakan media *Index Card Match* lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Index Card Match*. Ketuntasan klasikal dikelas eksperimen pun lebih tinggi dibanding kelas kontrol sehingga peserta didik yang belum tuntas banyak terdapat pada kelas kontrol.

Hasil uraian di atas, media *Index Card Match* memperoleh penilaian layak dari para ahli namun jika dilihat nilai rata-rata di kelas eksperimen menggunakan

media *Index Card Match* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Index Card Match* tidak begitu signifikan. Selisih nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 8,41. Penggunaan media *Index Card Match* lebih baik dengan lebih banyak peserta didik yang mencapai KKM di kelas eksperimen dibanding dengan kelas kontrol.

Hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dengan adanya media yang mampu membantu pemahaman peserta didik dengan edukasi permainan, sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru namun guru hanya sebagai fasilitator dimana peserta didik yang aktif berpendapat. Motivasi dan pemahaman siswa lebih baik pada saat pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## KESIMPULAN

1. Media *Index Card Match* berdasarkan penilaian ahli media dan pembelajaran mendapat kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada materi adaptasi dan mitigasi bencana alam. Penilaian dari ahli media dari segi kelayakan penyajian dengan penilaian rata-rata 76 dan penggunaan bahasa memperoleh penilaian sebesar 76. Menurut ahli pembelajaran dari segi pembuatan RPP memperoleh nilai sebesar 82 dan silabus memperoleh penilaian sebesar 80.
2. Media *Index Card Match* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ada perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan media *Index Card Match* dan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Hasil belajar peserta didik yang mendapat perlakuan lebih tinggi dibanding dengan peserta didik yang tidak mendapat perlakuan. Kategori minat siswa sebesar 75% sehingga media *Index Card Match* dapat dikatakan layak digunakan pada pembelajaran geografi.

## SARAN

1. Bagi guru geografi  
Untuk lebih memperhatikan alokasi waktu pembelajaran yang ditetapkan pada RPP agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan efektif.
2. Bagi Peserta didik  
Hendaknya peserta didik lebih memperhatikan guru ketika pembelajaran berlangsung dengan memainkan media *Index Card Match* khususnya ketika berpendapat sehingga aktivitas belajar bisa efektif dan meningkat.
3. Bagi peneliti lain  
Media *Index Card Match* yang dikembangkan peneliti hanya terbatas pada materi mitigasi bencana alam untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mengenai materi mitigasi bencana alam. Sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut untuk pokok bahasan yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Pribadi, Benny A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sadikin, A. 2019. Model ADDIE Hal. 133 Vol.5 nomor 2 September 2019 (Jurnal diakses pada 24 november 2019)
- Syaodih, Nana. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang No. 20 Tahun. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Wulandari, Evi. 2015. *Pengembangan Media Kartu LH (Lingkungan Hidup) Pada Materi Pengelolaan Dan Pelestarian Lingkungan Hidup Kelas XI IPS MAM 02 Pondok Modern Paciran-Lamongan*. (Skripsi tidak dipublikasikan)

