

PENGARUH APLIKASI SETERRA TERHADAP HAFALAN PETA PADA SISWA KELAS VIII DI MTs MATHLA'UL ANWAR 2 KOTA BOGOR

Imas Nursaadah¹⁾, Andri Noor Ardiansyah²⁾, Masruroh³⁾

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,

imas_nursaadah@yahoo.com, andri@uinjkt.ac.id, masruroh.ips@uinjkt.ac.id

Diterima Tanggal: 07/05/2020 Direvisi Tanggal: 19/05/2020 Dipublikasikan Tanggal: 15/06/2020

Abstract: *This study aims to determine the effect of the Seterra application on memorization of maps for students of class VIII at MTs Mathla'ul Anwar 2, Bogor City. The research method used is a quantitative approach and the Quasi Experiment method. The design of the study used the Nonequivalent Control Group Design research design. The sample used was class VIII.B students with 25 students and class VIII.C with 25 students, the sample was taken by purposive sampling technique. Data collected using the test, observation and interview methods. The test instruments used include multiple choice tests. The data collected was analyzed using the Independent Sample T-test analysis. Based on the results of data analysis, $t_{count} > t_{table}$ ($3,080 > 1,677$) and Sig (2-tailed) < 0.05 ($0.003 < 0.05$), which means that it meets the test criteria that if $t_{count} > t_{table}$ and Sig (2-tailed) < 0.05 then H_0 is rejected. There is an increase in the average memorization of the map students in the experimental class, from the average pretest 67.36 to 81.36 on the posttest average. Thus the Seterra application media affects the results of memorization maps for students of class VIII.C at MTs Mathla'ul Anwar 2 Bogor City.*

Keywords: *Seterra application, memorization of maps.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi Seterra terhadap hafalan peta pada siswa kelas VIII di MTs Mathla'ul Anwar 2 Kota Bogor. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan kuantitatif dan dengan metode Quasi Eksperimen. Desain pada penelitian menggunakan desain penelitian Nonequivalent Control Grup Design. Sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas VIII.B dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang dan kelas VIII.C dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang, sampel tersebut diambil dengan teknik purposive sampling. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan metode tes, observasi dan wawancara. Instrumen tes yang digunakan meliputi tes pilihan ganda. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan analisis Independent Sample T-test. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.080 > 1.677$) dan Sig (2-tailed) $< 0,05$ ($0,003 < 0,05$), yang berarti memenuhi kriteria pengujian bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Terdapat peningkatan rata-rata nilai hafalan peta siswa di kelas eksperimen, dari rata-rata pretest 67.36 meningkat menjadi 81.36 pada rata-rata posttest. Dengan demikian media aplikasi Seterra berpengaruh terhadap hasil hafalan peta siswa kelas VIII.C di MTs Mathla'ul Anwar 2 Kota Bogor.

Kata Kunci: *Aplikasi Seterra, hafalan peta.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tiang kebudayaan dan pondasi utama untuk membangun peradaban bangsa. Kesadaran akan arti penting pendidikan bisa menentukan kualitas kesejahteraan dan masa

depan masyarakatnya. Oleh karena itu substansi pendidikan, materi pengajaran dan metodologi pembelajaran, serta manajemen pendidikan yang akuntabel sudah seharusnya menjadi perhatian bagi pemerintah dan seluruh masyarakat Indonesia.

Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional 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.

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan merupakan konsep ideal, sedangkan pengajaran merupakan konsep operasional. Dimana dalam kegiatan pengajaran tersebut terdapat kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan pengajaran tersebut bertujuan untuk merubah kearah positif yang mencakup perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. (Ani Rosidah, Jurnal Cakrawala Pendas, 2: 122)

Salah satu aspek yang seharusnya mendapat perhatian utama oleh setiap pengelola pendidikan adalah mengenai fasilitas pendidikan. Sarana pendidikan umumnya mencakup semua fasilitas yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, seperti gedung, ruangan belajar atau kelas, alat-alat atau media pendidikan, meja, kursi, dan sebagainya.

Harjanto dalam bukunya menjelaskan bahwa dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan medis pendidikan sebagai alat bantu mengajar. Sedangkan penilaian adalah alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai tidaknya tujuan pengajaran (Harjanto, 2003: 237). Selain melengkapi dan memperkaya proses pembelajaran, media berkedudukan untuk meningkatkan kegiatan akademik siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah para guru dalam kegiatan mengajarnya.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Alfian Novrizal dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Kelas X di SMAN 8 Kota Tangerang Selatan)", hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media video dalam pembelajarannya lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang hanya menggunakan metode ceramah saja didalam pembelajarannya. Dari hasil penelitian tersebut maka bisa dilihat bahwa penggunaan media berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara singkat dengan salah satu guru mata pelajaran IPS di MTs Mathla'ul Anwar 2 Kota Bogor, kegiatan pembelajaran didalam kelas dilakukan guru dengan tidak menggunakan media yang berbasis teknologi dan modern. Media yang guru gunakan hanya berupa papan tulis, buku paket dan modul siswa. Menurut keterangan guru terdapat ketidak seimbangan nilai hasil belajar siswa, ada siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi hingga mencapai 95 namun ada juga siswa yang mendapat nilai Ujian Akhir Semester (UAS) IPS hanya 30.

Dalam pembelajaran IPS MTs atau SMP ada beberapa materi yang tidak bisa disampaikan kepada siswa jika hanya menggunakan metode ceramah saja, karena dibutuhkan media atau alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Misalnya materi IPS yang dipelajari dikelas VIII salah satunya adalah tentang Negara-negara anggota ASEAN. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempermudah dalam pembelajaran IPS terkait geografi, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satunya adalah aplikasi *Seterra* yang dikemas dalam game atau kuis.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas menjadi dasar untuk melakukan penelitian mengenai kegiatan belajar siswa dengan menggunakan media didalam pembelajarannya, dalam hal ini

media yang digunakan adalah media visual yaitu aplikasi *Seterra*. Dengan begitu diharapkan terdapat adanya peningkatan hasil belajar pada siswa. Hal tersebut menjadi perhatian untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Aplikasi *Seterra* Terhadap Hafalan Peta Pada Siswa Kelas VIII di MTs Mathla'ul Anwar 2 Kota Bogor".

KAJIAN TEORI

Pengertian Belajar

Belajar menurut Schunk merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan dan tingkah laku. Seseorang dapat dikatakan belajar jika ia menunjukkan hasil dari kegiatan belajar tersebut. Hal ini dapat dilihat bagaimana seseorang itu berbicara, berbuat maupun menuliskan gagasannya, sebagai perwujudan bahwa mereka mempelajari sesuatu. (Ni Nyoman Parwati, *et.al.*, 2018: 5)

Menurut Winkel belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan - perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan ini bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Menurut Gagne dinyatakan bahwa belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan. (Yatim Riyanto, 2012: 5)

Kesulitan Belajar

Menurut Dumont dalam Van Steenbrugge kesulitan belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu kemampuan belajar yang terletak dalam perkembangan kognitif anak sendiri dan kesulitan belajar yang disebabkan oleh faktor diluar anak atau masalah lain pada anak (Ety Mukhlesi Yeni, Jurnal JUPENDAS, 2, September 2015: 3). Mulyadi berpendapat bahwa kesulitan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi dalam suatu proses belajar yang ditandai adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini juga senada dengan yang diutarakan oleh Lamm dan Fish yaitu kesulitan belajar menggambarkan kondisi atau serangkaian kondisi tertentu yang menghalangi proses belajar normal pada seorang anak dengan atau diatas rata-rata (Ety Mukhlesi Yeni, Jurnal JUPENDAS, 2, September 2015: 3).

Kesulitan belajar pada intinya merupakan sebuah permasalahan yang menyebabkan seorang siswa tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik seperti siswa lain pada umumnya yang disebabkan oleh faktor-faktor tertentu sehingga ia terlambat atau bahkan tidak dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan. (Mohammad Irham dan Novan Ardy W, 2013: 254)

Media Pembelajaran

Menurut Muhammad Ali (2002: 89) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Pengajaran menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata- kata (simbol verbal).

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). (Dina Indriana, 2011: 13). Media pengajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena didalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Brown meyakini bahwa media yang digunakan dengan baik oleh guru atau siswa dapat mempengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar. (Dina Indriana, 2011: 15)

Aplikasi *Seterra*

Seterra adalah sebuah permainan geografi yang dapat menguji dan menambah pengetahuan tentang letak-letak geografis negara diseluruh dunia. Permainan peta ini dapat diunduh secara gratis di internet. Sebagian besar tipe kuis dalam permainan ini dipecah berdasarkan daerah. Didalam permainan ini terdapat peta buta dari seluruh dunia yang bisa ditebak. Dari mulai benua Asia, Amerika, Australia, Eropa dan Afrika. Di setiap bagian benua tidak hanya ada permainan tebak peta buta tentang negara-negara yang terdapat dibenua tersebut, namun ada pula permainan tebak nama kota dan bendera negara. Cara memainkan permainan ini cukup dengan mengklik benua mana yang akan dipilih, lalu kemudian pilih permainan apa yang akan dimainkan, apakah tentang letak negara, nama kota atau bendera negara-negara. *Seterra* sangat bagus digunakan sebagai program yang akan menambah pengetahuan anak-anak atau siswa dengan cara yang bisa dinikmati. Hal itu membuat permainan ini juga bisa digunakan sebagai alat atau media untuk berlatih mengingat letak, nama dan bendera negara-negara di dunia. Termasuk didalam pembelajaran IPS, aplikasi ini dapat dimanfaatkan guru sebagai media visual yang akan membantu siswa untuk menghafal peta dengan metode bermain sambil belajar. Dengan bermain sambil belajar siswa akan merasa senang dan tidak bosan terhadap pembelajaran namun tetap akan mendapatkan ilmu dari yang diajarkan guru dengan menghafal peta didalam permainan.

Hasil Belajar

Untuk mengukur apakah seseorang sudah belajar atau belum, digunakan suatu indikator yang disebut dengan hasil belajar. Sudjana mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Ni Nyoman Parwati, *et.al.*, 2018: 24).

Nana Sudjana (2009: 3) menerangkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Nana Syaolih Sukmadinata (2007: 102-103) juga menerangkan bahwa hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Eksperimen*. Desain penelitian yang dilakukan adalah *Nonequivalent Control Grup Design* yang pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok control tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2011: 79). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *purposive sample*. Penelitian ini dilakukan pada siswa-siswi kelas VIII MTs Mathla'ul Anwar 2 Kota Bogor yaitu dengan mengambil dua dari jumlah keseluruhan, kelas VIII B dengan jumlah siswa 25 orang sebagai kelas kontrol dan kelas VIII C dengan jumlah siswa 25 orang sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu: Variabel *Independen* (X) adalah aplikasi *Seterra* dan variabel *dependen* (Y).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang meliputi tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) dengan soal pilihan ganda, observasi dan wawancara. Sebelum digunakan, instrumen tes diuji terlebih dahulu validitasnya kepada non-responden, kemudian dilakukan uji reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Data yang telah diperoleh kemudian diuji terlebih dahulu dengan uji normalitas dan uji homogenitas untuk selanjutnya dilakukan analisis dengan *N-Gain* dan uji hipotesis dengan menggunakan *Uji-t*. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh aplikasi *Seterra* terhadap hafalan peta siswa pada siswa kelas VIII di MTs Mathla'ul Anwar 2 Kota Bogor ini. Kriteria pengujian hipotesis *Independent Sample*

T-test adalah apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau taraf signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka terdapat pengaruh aplikasi *Seterra* terhadap hafalan peta siswa.

HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Hasil data dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai sebesar 67.36 meningkat menjadi 81.36 dan kelas kontrol mendapatkan rata-rata nilai sebesar 71.64 meningkat menjadi 81.32. Rata-rata N-Gain yang diperoleh di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen hasil rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah 0,44 sedangkan pada kelas kontrol adalah 0,31. Maka dapat disimpulkan dari keterangan diatas bahwa hasil N-Gain kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan N-Gain kelas kontrol dan hasil pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Seterra* lebih besar hasilnya dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media konvensional.

Kemudian pada analisis uji t, dapat dilihat bahwa diperoleh hasil t_{hitung} 3.080 dan t_{tabel} 1.677 dengan taraf signifikansi (sig) sebesar 0.003, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.080 > 1.677$), signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$). Berikut merupakan gambar tabel hasil uji perbedaan nilai hafalan peta siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji dengan bantuan aplikasi perangkat lunak SPSS *Version 20*.

Dilihat dari data terdapat perbedaan hasil N-Gain antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil yang diperoleh kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil hafalan peta siswa pada kelas eksperimen dan hasil yang diperoleh kelas eksperimen dari pembelajaran dengan aplikasi *Seterra* sudah efektif. Kemudian ketika dilakukan pengujian hipotesis, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil hafalan peta siswa tersebut.

Tabel 1. Rata-rata N Gain kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	25	25
Rata-Rata N-Gain	0.44	0.31
Kesimpulan	Kategori Sedang	Kategori Sedang

Berdasarkan penjabaran hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media aplikasi *Seterra* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Maka penelitian ini membuktikan hipotesis yang menyatakan bahwa "Terdapat pengaruh aplikasi *Seterra* terhadap hafalan peta siswa".

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh aplikasi *Seterra* terhadap hafalan peta siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil Independent Sample T-test diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.080 > 1.677$) dan Sig (2-tailed) $< 0,05$ ($0,003 < 0,05$), yang berarti memenuhi kriteria pengujian bahwa jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Terdapat peningkatan rata-rata nilai hafalan peta siswa di kelas eksperimen, dari rata-rata pretest 67.36 meningkat menjadi 81.36 pada rata-rata posttest. Sehingga media aplikasi *Seterra* berpengaruh terhadap hasil hafalan peta siswa kelas VIII.C di MTs Mathla'ul Anwar 2 Kota Bogor.

DAFTAR PUSTAKA

Harjanto, Perencanaan Pengajaran, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003

Indriana, Dina, Ragam Alat Bantu Media Pengajaran, Jogjakarta: Diva Pres., 2011

- Parwati, Ni Nyoman, dkk. Belajar dan Pembelajaran, Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018
- Riyanto, Yatim, Paradigma Baru Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, Cet.3, 2012
- Sudjana, Nana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Cet. 14, 2009
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, Cet.14, 2011
- Sukmadinata, Nana Syaodih, Landasan Psikologi Proses Pendidikan, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1
- Yeni, Ety Mukhlesi, Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar, Jurnal Jupendas, Volume 2, Tahun 2015.