

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN MATERI IPA PESERTA DIDIK PADA TINGKAT SMP

Getreda Loisoklay^{1*}, Izaak Hendrik Wenno², Sarlota Singerin³

^{1,2,3} Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

*Email Corresponding author: getredaloisoklay3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada materi IPA kelas SMP Negeri 1 Kairatu. Tipe penelitian ini adalah *one group pretest-posttest*, Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Kairatu. Teknik pengambilan data menggunakan *random sampling*, dengan 24 peserta didik sebagai sampel penelitian. penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk memberikan gambaran sebenarnya terkait penggunaan media pembelajaran kartu gambar terhadap analisis kemampuan kognitif. Data penelitian ini dihimpun melalui instrument tes dan non tes, instrument tes berupa tes awal dan tes akhir, sedangkan instrument non tes berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kognitif awal, peserta didik berkualifikasi gagal 24 (100%). Hasil analisis selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan rerata skor pencapaian peserta didik berada pada kualifikasi baik. Rerata skor pencapaian tes akhir peserta didik dengan kualifikasi baik. Untuk hasil Uji N-Gain diperoleh rerata skor peserta didik berada pada kualifikasi tinggi. Dengan demikian dapat diharapkan penggunaan media pembelajaran kartu pintar dapat meningkatkan penguasaan materi ipa peserta didik pada tingkat SMP.

Kata kunci: Kartu Pintar; Media Pembelajaran; Penguasaan Materi IPA.

Abstract

This research aims to improve students' cognitive abilities in the science material class at SMP Negeri 1 Kairatu. This type of research is one group pretest-posttest. The population in this research is all students in class IX of SMP Negeri 1 Kairatu. The data collection technique used random sampling, with 24 students as the research sample. This research is included in quantitative descriptive research which aims to provide a true picture regarding the use of picture card learning media for the analysis of cognitive abilities. This research data was collected through test and non-test instruments, the test instruments were in the form of initial tests and final tests, while the non-test instruments were in the form of Student Worksheets (LKPD). The results of the study showed that 24 (100%) students failed in their initial cognitive abilities. The results of the analysis during the learning process show that the average achievement score of students is in good qualifications. The average final test achievement score of students with good qualifications. For the results of the N-Gain Test, it was found that the average score of students was at high qualifications. Thus, it can be concluded that the application of the problem solving learning model on Temperature and Heat material is effective in improving the cognitive abilities of class IX students at SMP Negeri 1 Kairatu.

Keywords: Learning Media; Mastery Of Science Material; Smart Card



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu negara bergantung pada sistem pendidikan (Rike, 2019). Masalah pendidikan adalah permasalahan yang kompleks di banyak negara termasuk Indonesia. Beberapa faktor yang menyebabkan ketidakmerataan pendidikan di Indonesia antara lain ketidaksetaraan fasilitas pendidikan, kualitas guru, dan akses ke pendidikan karena itu, di Indonesia peningkatan mutu pendidikan merupakan sasaran utama di bidang pendidikan Nasional dan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh (Frisikilia & Winata, 2018).

Kemajuan suatu negara bergantung pada sistem pendidikan (Rike, 2019). Masalah pendidikan adalah permasalahan yang kompleks di banyak negara termasuk Indonesia. Beberapa faktor yang menyebabkan ketidakmerataan pendidikan di Indonesia antara lain ketidaksetaraan fasilitas pendidikan, kualitas guru, dan akses ke pendidikan karena itu, di Indonesia peningkatan mutu pendidikan merupakan sasaran utama di bidang pendidikan Nasional dan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh (Frisikilia & Winata, 2018).

Salah satu masalah yang sering dihadapi dalam pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran dikelas. Proses pembelajaran yang menyenangkan harus terdapat suatu kerjasama yang baik antara kedua belah pihak, yaitu antara guru dan peserta didik. Menurut Nuzula (2022), proses pembelajaran yang dilakukan memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan peserta didik untuk mendidik mereka sendiri pada proses pembelajaran terkait erat dengan model atau strategi yang dipakai. Penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik.

Penguasaan materi merupakan hasil atau kemampuan yang dicapai peserta didik pada sejumlah mata pelajaran setelah melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Penguasaan materi bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari, melainkan melibatkan berbagai proses kegiatan mental yang bersifat dinamis. Peserta didik yang mempunyai penguasaan materi yang baik, ia akan menjadikan materi yang dipelajarinya sebagai ilmu pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan nilai kognitif peserta didik dalam pembelajaran (Retnowulandari, 2019). Namun penguasaan materi jarang mendapat perhatian yang serius oleh guru dan lebih mengutamakan penyelesaian masalah secara matematis dibandingkan dengan penyelesaian menggunakan simulasi dan animasi komputer (Tupalessy, 2021). Oleh karena itu penguasaan materi peserta didik termasuk salah satu tujuan pembelajaran IPA di sekolah.

Pelaksanaan proses pembelajaran IPA disekolah saat ini perlu penekanan pada proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan sehingga tidak membuat peserta didik menjadi bosan. Menurut Daryanto (2010) menyatakan bahwa guru yang mengajar hanya dengan menggunakan ceramah saja akan membuat peserta didik menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja. Dengan demikian guru diminta untuk dapat merancang proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Kairatu, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, penggunaan media yang kurang variatif yang hanya berpusat pada buku, peserta didik kesulitan memahami materi, nilai ulangan peserta didik dengan

rata-rata dibawah 60 dengan kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 5 peserta didik (20,83%) dengan nilai rata-rata 75,5 dan peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 19 peserta didik (79,16%) dikarenakan dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, misalnya ceramah tanpa variasi yang cenderung membuat peserta didik bosan dalam menerima pelajaran.

Media kartu termasuk jenis media visual yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantuk peserta didik agar dalam proses pembelajaran tidak jenuh dan menarik perhatian peserta didik yang akan menumbuhkan semangat belajar yang dimiliki peserta didik (Musfiqon, 2012). Menurut Rahayu (2015) mencari pasangan kartu merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif. Metode mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi sebuah materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Media Pembelajaran kartu Pintar Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA materi Tata surya kelas VII SMP Negeri 1 Kairatu”Salah satu masalah yang sering dihadapi dalam pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran dikelas. Proses pembelajaran yang menyenangkan harus terdapat suatu kerjasama yang baik antara kedua belah pihak, yaitu antara guru dan peserta didik. Menurut Nuzula (2022) proses pembelajaran yang dilakukan memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan peserta didik untuk mendidik mereka sendiri pada proses pembelajaran terkait erat dengan model atau strategi yang dipakai. Penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik.

Penguasaan materi merupakan hasil atau kemampuan yang dicapai peserta didik pada sejumlah mata pelajaran setelah melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Penguasaan materi bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari, melainkan melibatkan berbagai proses kegiatan mental yang bersifat dinamis. Peserta didik yang mempunyai penguasaan materi yang baik, ia akan menjadikan materi yang dipelajarinya sebagai ilmu pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan nilai kognitif peserta didik dalam pembelajaran (Retnowulandari, 2019). Namun penguasaan materi jarang mendapat perhatian yang serius oleh guru dan lebih mengutamakan penyelesaian masalah secara matematis dibandingkan dengan penyelesaian menggunakan simulasi dan animasi komputer (Tupalessy, 2021). Oleh karena itu penguasaan materi peserta didik termasuk salah satu tujuan pembelajaran IPA di sekolah.

Pelaksanaan proses pembelajaran IPA disekolah saat ini perlu penekanan pada proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan sehingga tidak membuat peserta didik menjadi bosan. Menurut Daryanto (2010) menyatakan bahwa guru yang mengajar hanya dengan menggunakan ceramah saja akan membuat peserta didik menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja. Dengan demikian guru diminta untuk dapat merancang proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Kairatu, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, penggunaan media yang kurang variatif yang hanya berpusat pada

buku, peserta didik kesulitan memahami materi, nilai ulangan peserta didik dengan rata-rata dibawah 60 dengan kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 5 peserta didik (20,83%) dengan nilai rata-rata 75,5 dan peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 19 peserta didik (79,16%) dikarenakan dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, misalnya ceramah tanpa variasi yang cenderung membuat peserta didik bosan dalam menerima pelajaran.

Media kartu termasuk jenis media visual yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantuk peserta didik agar dalam proses pembelajaran tidak jenuh dan menarik perhatian peserta didik yang akan menumbuhkan semangat belajar yang dimiliki peserta didik (Musfiquon, 2012). Menurut Rahayu (2015) mencari pasangan kartu merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif. Metode mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi sebuah materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Media Pembelajaran kartu Pintar Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA materi Tata surya kelas VII SMP Negeri 1 Kairatu”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan menggunakan *One-Group Pre-test and Post-test Design* (Wenno, 2017). Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. *One group pretest-posttest design*

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

X = Pembelajaran IPA dengan menggunakan kartu pintar .

O₁ = Penguasaan materi peserta didik sebelum diberikan perlakuan.

O₂ = Penguasaan materi peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada SMP Negeri 1 Kairatu dengan populasi sebanyak 96 peserta didik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah random smpling sehingga kelas yang terpilih menjadi sampel adalah kelas VIIa dengan jumlah sebanyak 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes, teknik tes berupa soal tes yang diberikan terdiri 20 soal pilihan ganda sedangkan teknik non tes diperoleh dari hasil lembar kerja peserta didik. Data dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan beberapa persamaan berikut:

Skor Pencapaian (SP) tes awal dan tes akhir

Nilai tes awal dan tes akhir (Formatif) diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$SP = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \dots\dots\dots(1)$$

Skor Pencapaian LKPD

Skor pencapaian terhadap penguasaan materi selama proses pembelajaran setiap pertemuan diperoleh menggunakan rumus:

$$SP \text{ LKPD} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan LKPD}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \dots\dots\dots(2)$$

Rata-rata skor pencapaian selama proses diperoleh menggunakan rumus:

Skor rata-rata pencapaian terhadap penguasaan materi selama proses pembelajaran setiap pertemuan diperoleh menggunakan rumus:

$$RrSPLKPD = \frac{SPLKPD_1 + SPLKPD_2 + SPLKPD_3}{3} \dots\dots\dots(3)$$

Untuk mendeskripsikan nilai tes awal dan tes akhir (*NTA*) dan nilai penguasaan materi selama proses pembelajaran fisika menggunakan kartu pintar, dilakukan dengan mengacu pada Tabel 2.

Tabel 2. Tingkat kemampuan penguasaan materi dan kualifikasinya

Interval	Kualifikasi
88 – 100	Sangat baik
74-87	Baik
60-73	Cukup
≤ 60	Kurang

(Sumber: KKM SMP N 1 Kairatu)

Peningkatan Penguasaan Materi (Uji *N-Gain*)

Analisis peningkatan penguasaan materi peserta didik diperoleh dengan cara memberikan tes sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan kartu pintar. Besarnya peningkatan penguasaan materi peserta didik dapat dilakukan dengan menghitung *N-Gain* atau gain ternormalisasi yang dihitung dengan menggunakan rumus (Sitania dkk, 2022:4):

$$[g] = \frac{\% [G]}{\% [G]_{max}} = \frac{\% [T_{akhir}] - \% [T_{awal}]}{100 - \% [T_{awal}]} \dots\dots\dots(4)$$

Dimana : *g* : rata-rata gain ternormalisasi; % [G] : presentasi rata-rata gain kanal; % [G]_{max} : presentasi rata-rata gain kanal maksimum; % [*T_{akhir}*] : presentase rata-rata tes akhir; % [*T_{awal}*] : presentase rata-rata tes akhir.

Skor *N-Gain* yang diperoleh peserta didik kemudian dikategorikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kategori perolehan skor *N-Gain*

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	$g \geq 0,7$	Tinggi
2.	$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
3.	$g \leq 0,3$	Rendah

(Sumber: Sitania dkk, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kairatu pada semester genap 2023/2024 dengan menggunakan media kartu pintar pada materi tata surya untuk meningkatkan penguasaan materi peserta didik. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VIIa dengan jumlah 24 peserta didik. Data hasil penelitian yang diperoleh dibagi menjadi empat pembahasan, yaitu 1) deskripsi kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media kartu pintar, 2) deskripsi kemampuan kognitif peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu pintar, 3) deskripsi kemampuan akhir peserta didik setelah menggunakan media kartu pintar, 4) deskripsi peningkatan

penguasaan materi penguasaan materi tata surya peserta didik dalam pembelajaran dengan media kartu pintar.

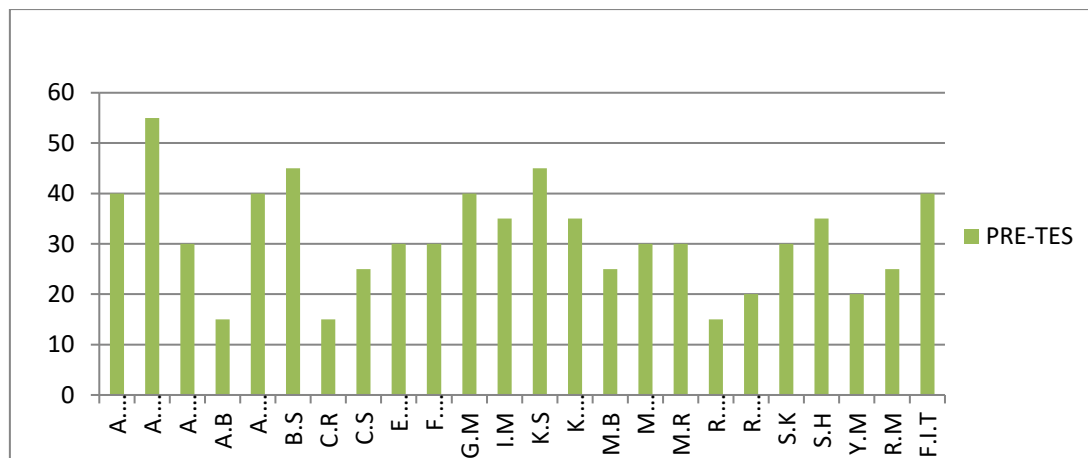
3.1. Hasil Tes Kemampuan Awal Peserta Didik

Data hasil dari tes kemampuan awal peserta didik menggambarkan tingkat penguasaan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan belajar mengajar. sedangkan rekapitulasi tingkat kemampuan awal peserta didik ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data kualifikasi hasil tes kemampuan awal peserta didik

Tingkat Penguasaan Kompetensi	Frekuensi	Presentase (%)	Kualifikasi
88-100	-	-	Sangat baik
74-87	-	-	Baik
60-73	-	-	Cukup
< 60	24	100	Gagal
Rerata Skor Pencapaian Peserta Didik = 31,25			Gagal

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa 24 (100%) peserta didik kelas VIIa SMP Negeri 1 Kairatu belum menguasai materi tata surya dan dikategorikan gagal atau belum tuntas belajar sebagaimana yang diharapkan dalam kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 60. Adapun rata-rata nilai kemampuan awal peserta didik adalah 31,25. Sedangkan skor pencapaian setiap peserta didik dapat dilihat pada grafik yang tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Skor pencapaian peserta didik pada tes awal

Berdasarkan Gambar 1 menunjukkan nilai kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu pintar, memiliki nilai terendah yaitu 15 dan nilai tertinggi 55.

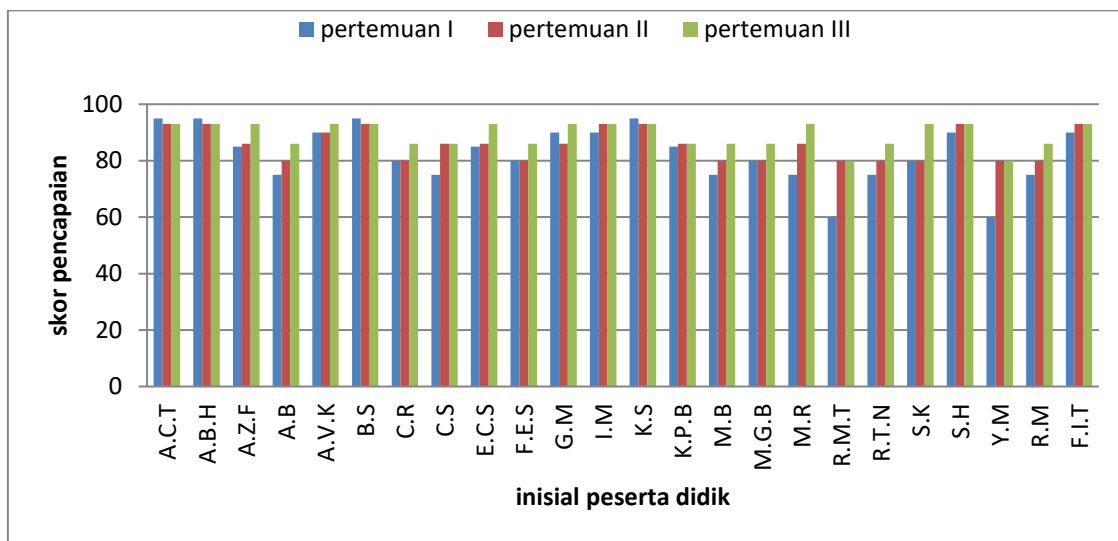
3.2. Hasil Kemampuan Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan menggunakan media kartu pintar. Penilaian kemampuan penguasaan materi selama proses pembelajaran menggunakan soal-soal yang ada pada masing-masing lembar kerja peserta didik (LKPD). sedangkan rekapitulasi data kemampuan penguasaan materi peserta didik setiap pertemuan dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Data kualifikasi hasil kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran

Tingkat penguasaan kompetensi	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III		Kualifikasi
	<i>f</i>	(%)	<i>f</i>	(%)	<i>f</i>	(%)	
88-100	9	38	8	33	13	54	Sangat Baik
74-87	13	54	16	67	11	46	Baik
60-73	2	8	-	-	-	-	Cukup
<60	-	-	-	-	-	-	Gagal
Rerata`	82,29		85,70		89,29		
	Rata-rata nilai peserta didik = 85,73						Baik

Berdasarkan data pada Tabel 5 dapat dilihat penilaian proses pada pertemuan pertama dimana 9 (38%) peserta didik berada pada kualifikasi sangat baik,13(54%) peserta didik berada pada kualifikasi baik, dan 2 (8%) peserta didik berada pada kualifikasi cukup dengan rata-rata skor pencapaian 82,29 berada pada kualifikasi baik. Pertemuan kedua terlihat bahwa 8 (33%) peserta didik berada pada kualifikasi sangat baik, dan 16 (67%) peserta didik berada pada kualifikasi baik, dengan rata-rata skor pencapaian 85,70 berada pada kualifikasi baik. Pada pertemuan ketiga terlihat bahwa 13 (54%) peserta didik berada pada kualifikasi sangat baik dan 11(46%) peserta didik lainnya berada pada kualifikasi baik. Sedangkan rata-rata skor pencapaian 89,29 berada pada kualifikasi sangat baik. Adapun rata-rata skor pencapaian dari ketiga pertemuan ini adalah 85,73, berada pada kualifikasi baik. Skor pencapaian setiap peserta didik dapat dilihat pada grafik yang tersaji pada Gambar 2.



Gambar 2. Skor pencapaian peserta didik pada tes awal

Berdasarkan Gambar 2 menunjukkan grafik peserta didik selama proses pembelajaran yang berbeda setiap kali pertemuannya. Sedangkan rata-rata skor pencapaian selama proses tiap pertemuan dimana nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik yaitu 93,6 dan nilai terendah yaitu 73,3 namun nilai keseluruhan LKPD untuk tiap individu peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan kartu pintar terlihat bahwa seluruh peserta didik berhasil mencapai ketuntasan.

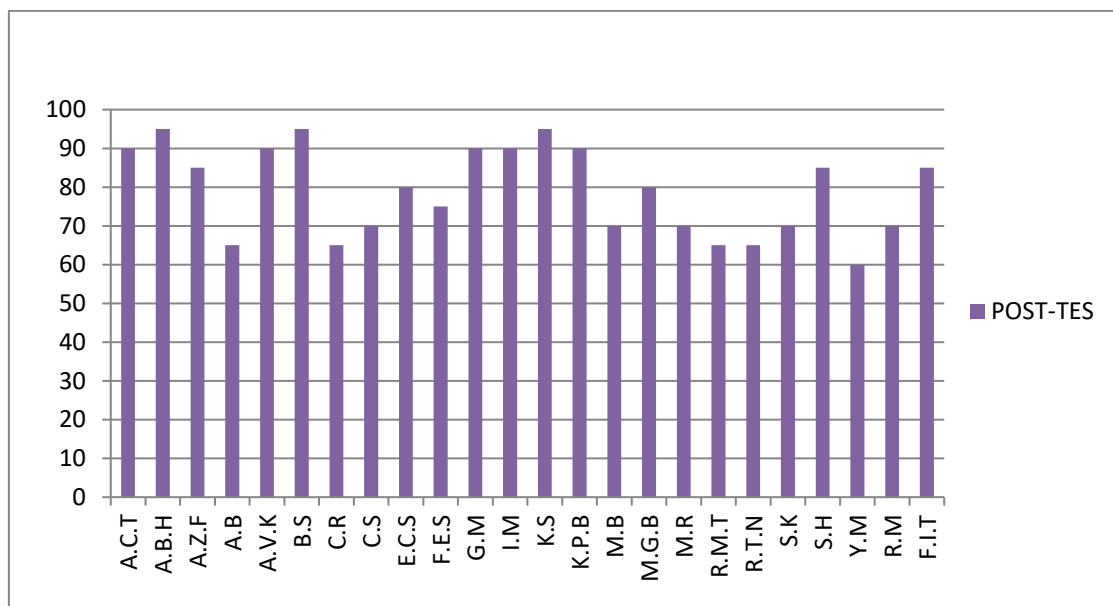
3.3. Hasil Kemampuan Akhir Peserta Didik

Hasil tes kemampuan akhir peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media kartu pintar. kualifikasi tes kemampuan akhir sesudah pembelajaran menggunakan media kartu pintar dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Data kualifikasi hasil tes kemampuan akhir peserta didik

Tingkat penguasaan kompetensi	Frekuensi	Presentase (%)	Kualifikasi
88-100	8	33	Sangat baik
74-87	6	25	Baik
60-73	10	42	Cukup
< 60	-	-	Gagal
Rera-rata nilai kemampuan akhir (<i>posttest</i>) = 78,95			Baik

Berdasarkan data pada Tabel 6 dapat dilihat bahwa kemampuan akhir peserta didik setelah belajar menggunakan media kartu pintar memiliki rerata skor pencapaian 78,95 dan berada pada kualifikasi baik. Pada tabel di atas juga terlihat bahwa 8 (33 %) peserta didik berada pada kualifikasi sangat baik, 6 (25%) peserta didik berada pada kualifikasi baik dan 10 (42%) peserta didik berada pada kualifikasi cukup. Skor pencapaian tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 95 dan skor pencapaian terendah adalah 60. Adapun skor pencapaian setiap peserta didik dapat dilihat pada grafik yang tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram skor perolehan selama proses belajar

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan grafik nilai tes akhir (*post-tes*) peserta didik setelah menggunakan kartu pintar memiliki skor pencapaian yang berbeda-beda, dengan nilai terendah yaitu 60 dengan kualifikasi cukup dan nilai tertinggi peserta didik yaitu 95 dengan kualifikasi sangat baik.

3.4. Peningkatan Penguasaan Materi Peserta Didik Menggunakan Uji N-Gain

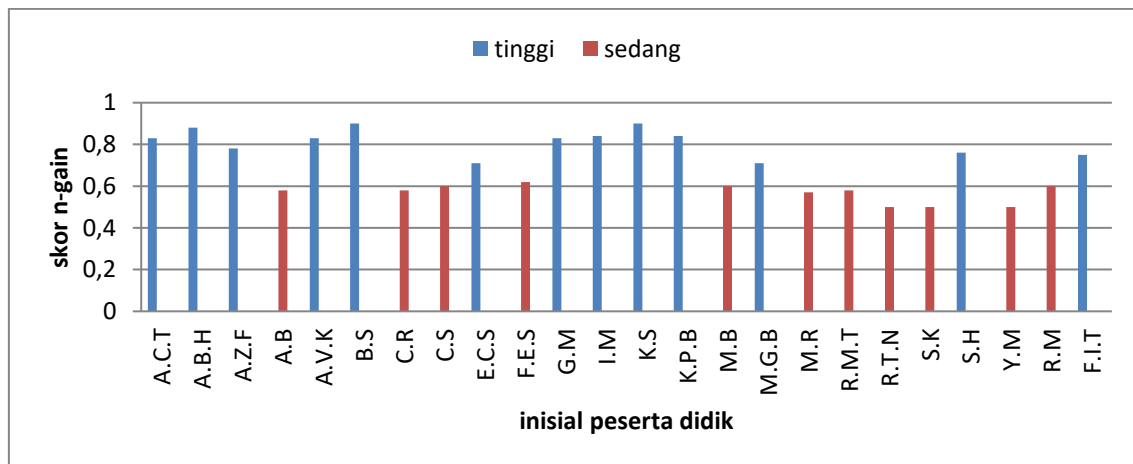
Hasil tes awal (*pre-test*) dan hasil tes akhir (*post-test*) digunakan sebagai data menghitung skor Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan

materi dan data hasil *N-Gain*, sedangkan kategori perolehan skor *N-Gain* dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Kategori perolehan skor *n-gain*

Interval Skor Perolehan	Frekuensi	Presentase (%)	Kualifikasi
$g \geq 0,7$	13	54	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	11	46	Sedang
$g \leq 0,3$	-	-	Rendah
Rata-rata Skor <i>N-Gain</i> = 0.7			Tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 7 dapat dilihat bahwa perolehan skor *N-Gain* dimana 13 (54%) peserta didik mengalami peningkatan penguasaan materi berada pada kategori tinggi dan 11 (46%) peserta didik lainnya berada pada kategori sedang. Adapun rata-rata skor perolehan uji *N-Gain* adalah 0.7 berada pada kategori tinggi ketika materi tata surya diterapkan menggunakan media kartu pintar. Adapun skor peningkatan penguasaan materi yang dicapai setiap peserta didik dapat dilihat pada grafik yang tersaji pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram skor *n-gain* peserta didik

Berdasarkan Gambar 4 dilihat bahwa 13 (54%) berada pada kategori tinggi, 11 (46%) berada pada kategori sedang. Materi tata surya yang diajarkan dengan menggunakan kartu pintar mengalami peningkatan dengan rata-rata skor *N-Gain* pada kategori tinggi yaitu 0,9.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu pintar dapat meningkatkan penguasaan materi IPA peserta didik pada tingkat SMP di SMP N 1 Kairatu dan berada pada kualifikasi baik dengan diuji menggunakan uji peningkatan menggunakan uji *N gain*.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa

- Friskilia, O, Winata, H. *Regulasi diri (pengaturan diri) sebagai determinan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan*. (jurnal: pendidikan manajemen perkantoran, vol.3. No.1. Tahun 2018. hal.36-43.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Nuzula, N. F., & Sudibyo, E. (2022). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa smp pada pembelajaran ipa. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(3), 360-366.
- Rahayu, P. 2015. *Penerapan strategi POE (predict, Oserve, Explain) dengan metode learning journals dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman konsep dan ketrampilan proses sains*. Hal.189
- Sitania, D. S., Huliselan, E. K., & Malawau, S. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Inquiri Dengan Konsep Analogi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Materi Gerak Lurus Beraturan Dan Gerak Melingkar Beraturan. *PHYSIKOS Journal of Physics and Physics Education*, 1(1), 1-9.
- Tupalessy, A., Kereh, C. T., & Singerin, S. (2021). Penggunaan laboratorium virtual PhET dalam model discovery learning pada materi gerak harmonik sederhana. *Science Map Journal*, 3(2), 47-55.
- Wenno, I. H. 2017. *Penelitian Pengajaran Fisika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.