

ABSTRAK

Pemberian tugas rumah biologi di SMA Negeri 4 Padang belum efektif karena kurangnya respons guru terhadap tugas yang dibuat siswa, akibatnya siswa tidak sungguh-sungguh mengerjakan tugas dan tidak memiliki bekal awal dalam pembelajaran yang berujung pada rendahnya kompetensi siswa dalam mata pelajaran biologi. Banyak upaya yang dapat dilakukan guru agar siswa termotivasi aktif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan hasil yang lebih baik, antara lain dengan membuat *puzzle* pada tugas *mind map*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembuatan *puzzle* pada tugas *mind map* terhadap kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor siswa kelas X IPA SMA Negeri 4 Padang tahun pelajaran 2013/2014.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan populasi siswa Kelas X IPA SMA Negeri 4 Padang yang terdaftar pada tahun pelajaran 2013/2014 sebanyak 7 kelas. Sampel adalah siswa kelas X IPA 7 sebagai kelas eksperimen dan siswa Kelas X IPA 6 sebagai kelas kontrol. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive cluster sampling*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *the static group comparison design*. Instrumen yang digunakan berupa seperangkat tes hasil belajar untuk mengukur kompetensi kognitif. Lembar observasi untuk mengukur kompetensi afektif dan psikomotor. Teknik analisis data dengan uji *t*.

Hasil analisis data pada kompetensi kognitif, didapatkan t_{hitung} 1,82 dan t_{tabel} 1,67. Pada kompetensi afektif didapatkan t_{hitung} 2,92 dan t_{tabel} 1,67. Begitu juga pada kompetensi psikomotor dengan t_{hitung} 2,19 dan t_{tabel} 1,67. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh berarti pemberian *puzzle* pada tugas *mind map* terhadap kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor siswa Kelas X IPA SMA Negeri 4 Padang tahun pelajaran 2013/2014.