

ABSTRAK

Siska Fitri Alwi :Penerapan Metode Permainan KOKAMI Berdasarkan LKPD *Scientific* dalam Model *Quantum Learning* Terhadap Kompetensi IPA Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 31 Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi masih sedikitnya bahan ajar berorientasi pendekatan *scientific* termasuk LKPD dan metode pembelajaran yang kurang menarik saat ini, termasuk di SMPN 31 Padang. Perubahan kurikulum menuntut guru untuk mampu mendayagunakan keseluruhan potensi peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran terpusat pada peserta didik. Salah satu pendekatan yang berkaitan dengan tuntutan tersebut adalah pendekatan *scientific*, agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik diperlukan bahan ajar, model dan metode yang mendukung proses pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh Penerapan Metode Permainan KOKAMI berdasarkan LKPD *Scientific* dalam Model *Quantum learning* terhadap Kompetensi IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 31 Padang.

Jenis penelitian ini adalah “*quasi eksperimen*” dengan rancangan “*randomized control group only design*”. Populasi penelitian ini adalah Peserta didik kelas VII SMPN 31 Padang yang terdaftar pada semester 2 tahun ajaran 2014/2015. Sampling dilakukan dengan teknik purposive sampling. Data penelitian meliputi tiga kompetensi yaitu kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Instrumen penelitian berupa tes tertulis untuk kompetensi pengetahuan, lembar observasi untuk kompetensi sikap, dan rubrik penskoran untuk penilaian unjuk kerja kompetensi keterampilan. Analisis data untuk kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan dilakukan dengan uji kesamaan dua rata-rata. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan maka uji kesamaan dua rata-rata yang sesuai adalah uji t untuk kompetensi pengetahuan dan keterampilan serta uji t’ untuk kompetensi sikap.

Analisis data kompetensi pengetahuan diperoleh rata-rata kelas eksperimen 83,67 lebih tinggi dari pada kelas kontrol 78,25. Kompetensi sikap didapatkan rata-rata kelas eksperimen 83 dan kelas kontrol 79 sedangkan pada kompetensi keterampilan, didapatkan rata-rata kelas eksperimen 79,9 lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol 59,6. Analisis uji kesamaan rata-rata yang dilakukan yaitu uji t untuk kompetensi pengetahuan dan keterampilan, uji t’ untuk kompetensi sikap. Pada kompetensi sikap diperoleh $t' = 2,994 < w_1t_1 + w_2t_2 / w_1w_2 = 3,951$, pada kompetensi pengetahuan $t_h = 2,65 > t_t = 1,9994$, dan pada kompetensi keterampilan $t_h = 4,522 > t_t = 1,9994$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini terdapat perbedaan yang berarti penerapan Metode Permainan KOKAMI Berdasarkan LKPD *Scientific* dalam Model *Quantum Learning* Terhadap Kompetensi IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 31 Padang untuk kompetensi pengetahuan dan keterampilan diterima, namun untuk kompetensi sikap ditolak pada taraf nyata 0,05.