

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN KARTU BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN IPS

Pratidina Okta Nirmala¹, Veneshia Auralia Medida², Puput Indawati³

¹Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, dinaokta.1807416@students.um.ac.id

²Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

³Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Abstrak

Pembelajaran yang ada di Sekolah biasanya menggunakan metode ceramah dengan sumber berupa buku. Penggunaan metode belajar konvensional dan tidak adanya media pembelajaran membuat guru yang lebih aktif di kelas sedangkan siswa lebih pasif. Kondisi tersebut membuat minat siswa dalam belajar menurun sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat dipahami dengan baik. Karena materi yang disampaikan kurang dipahami hal ini menyebabkan turunnya hasil belajar siswa sehingga tidak dapat tercapainya suatu tujuan dari pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif serta dapat menarik minat siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media kartu bermain, dalam media ini biasanya berisi kata, pola atau gambar. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk menarik minat siswa sehingga siswa dapat berperan aktif di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan informasi mengenai penggunaan kartu bermain sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulan dari artikel ini adalah dengan media pembelajaran berupa kartu bermain dapat menarik minat dan menambah keaktifan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Kata Kunci

media pembelajaran, kartu bermain, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang edukatif antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk tertentu. Pembelajaran seharusnya mengimplementasikan keterlibatan siswanya (*student center*) dengan memanfaatkan sumber belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Tanti, Oyon, & Momoh, 2019). Pembelajaran pada dasarnya mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan dari

pembelajaran (Dewi, 2014).

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran tidak selalu sesuai dari tujuan pembelajaran, hal tersebut bisa terjadi karena berbagai faktor (Moh & Nurul). Salah satu faktor tersebut yaitu metode yang digunakan guru masih menggunakan ceramah, sehingga pada pembelajaran di kelas guru terlihat lebih aktif sedangkan siswanya cenderung pasif. Hal tersebut membuat suasana belajar menjadi membosankan yang mengakibatkan siswa menjadi kurang minat dalam pembelajaran untuk itu guru seharusnya lebih bervariasi dalam pembelajaran yang ada.

Selain siswa merasa bosan penyampaian materi berupa ceramah ada penyebab lainnya yaitu, seseorang akan mudah lupa dengan hal yang didengarnya disebabkan karena kemampuan menangkap informasi yang disampaikan guru tidak sesuai dengan kemampuan siswanya. Dimana guru biasanya mampu berbicara sekitar 200-500 kata per menit sedangkan kemampuan siswa dalam menangkap informasi hanya 50-100 kata per menit (Dewi, 2014). Hal tersebut menjadikan adanya informasi yang tidak tersampaikan dengan baik untuk itu guru dituntut untuk lebih berinovatif dan bervariasi (Dewi, 2014). Guru sebagai pendidik memiliki kewajiban memberikan stimulus kepada siswa agar mereka termotivasi dalam belajar dan meningkatkan capaian belajarnya (Wiradimadja, 2016).

Kurangnya variasi metode dalam pembelajaran dapat disebabkan karena adanya keterbatasan guru. Keterbatasan tersebut bisa berupa kurangnya pengetahuan serta kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran sehingga, guru biasanya cenderung menggunakan metode ceramah dan media buku yang secara klasik sering digunakan (Moh & Nurul). Penggunaan metode ceramah ini salah satunya sering diterapkan pada pelajaran IPS. Pada mata pelajaran IPS sebagian besar hanya guru yang lebih aktif di kelas. Media yang digunakan juga kurang bervariasi hanya sebatas buku teks. Untuk mengatasi hal itu perlu adanya sebuah media yang inovatif agar proses penyampaian materi berjalan dengan lancar. Media pembelajaran merupakan suatu wadah penyalur pesan dari sumber pesan yaitu guru (Mahnun, 2012). Penggunaan media dalam pembelajaran dirasa sangat penting karena hasil pembelajaran menggunakan media akan memiliki hasil lebih baik ketimbang tidak menggunakan media. Hal tersebut karena dengan adanya media pembelajaran dapat membangkitkan semangat, minat, motivasi siswa dalam hal belajar sehingga dalam pembelajaran tidak hanya guru yang aktif namun siswa juga bisa lebih aktif (Melina, 2017).

Salah satu media yang dapat digunakan yang itu media pembelajaran berbasis kartu bermain. Media berupa permainan dapat menciptakan suasana belajar sambil bermain dengan melibatkan siswa dan guru (Tanti, Oyon, & Momoh, 2019). Dalam media pembelajaran kartu bermain ini bisa berisi gambar, kata atau pola sesuai dengan yang diinginkan. Media pembelajaran ini bisa mudah dibuat oleh pendidik dan bisa digunakan saat pembelajaran berlangsung. Media belajar menggunakan kartu bermain ini mempunyai kelebihan karena konsepnya

seperti permainan. Permainan sendiri dianggap bisa menarik oleh siswa (May & Siti, 2017). Dalam permainan kartu bermain ini siswa juga diharapkan siswa dapat bekerja sama dan berkompetensi dalam waktu yang bersamaan (Mardiah & Almurrahmah, 2016)

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai penggunaan kartu bermain sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar meningkatkan minat siswa sehingga siswa lebih aktif di kelas khususnya pada pelajaran IPS di SMP.

METODE

Penulisan Artikel ini menggunakan metode studi literatur, adalah cara yang di pakai untuk mengumpulkan data yang bersumber dari skripsi, artikel ilmiah dan jurnal yang relevan sesuai dengan tema penelitian. Selanjutnya data yang diperoleh akan dianalisis dan diuraikan secara naratif agar sehingga dapat mudah dipahami oleh para pembaca..dimana dalam pengumpulan data dan pengumpulan informasi bersumber pada jurnal penelitian nasional.

Adapun literature yang digunakan dalam penulisan ini adalah berasal dari artikel jurnal dan skripsi yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran kartu bermain untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dan SMP pada mata pelajaran IPS. Dalam artikel ini saya mereview sebanyak 13 penelitian baik jurnal, artikel maupun skripsi

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Hasil belajar merupakan merupakan sesuatu yang tidak asing dalam dunia pendidikan, hasil belajar merupakan cara untuk melihat kemampuan siswa atau peserta didik dalam hal penguasaan materi yang telah dipelajari. Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan secara berulang ulang (Sulastri, Imran, & Firmansyah). Hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik, hasil belajar dapat digunakan juga untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Ricardo & Meilani, 2017) patokan dari keberhasilan pembelajaran yaitu sejauh mana murid, guru pembelajaran dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Untuk meningkatkan hasil belajar dapat menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran adalah suatu media yang digunakan oleh pendidik kepada peserta didik untuk menyampaikan pesan dalam hal ini pembelajaran agar mudah dimengerti oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media kartu bermain. Sebagai media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan begitu juga dengan media kartu bermain. Adapun media kartu secara fisik memiliki beberapa kelebihan di antaranya 1). Mudah dibawa; 2). Mudah dalam penyajian; 3). Mudah dibuat; 4).

Mudah disimpan (Khairunnisak, 2015). Adapun kelebihan lainnya yaitu dapat dijadikan permainan yang edukatif, meningkatkan interaksi antar siswa dan guru yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian mengenai peningkatan hasil pembelajaran melalui media kartu bermain sudah banyak dilakukan, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Hayatun Fitri, Abdul Wahab Abdi dan M. Yusuf Harun pada tahun 2017 dengan judul “ penerapan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* dan *flipchart* untuk meningkatkan hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VIII SMP Ihsanfuddin Banda Aceh. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Ihsanfuddin Banda Aceh, peningkatan hasil belajar ini ditandai dengan meningkatnya ketuntasan individu. Ketuntasan individu adalah ketuntasan belajar siswa secara individu yang ditandai dengan tercapainya nilai belajar siswa yang nilainya telah mencapai diatas KKM, dalam sekolah tersebut nilai KKMnya adalah sebesar 70 (Fitri, Abdi, & Harun, 2017). Ketercapaian ini sudah terlihat dimana nilai ketuntasan individu meningkat dari setiap siklusnya yaitu dari 76% menjadi 85 % serta naik sebesar 90%

Hasil penelitian yang relevan mengenai peningkatan hasil belajar melalui kartu bermain terdapat pada penelitian (Kartikasari, 2019) dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media kartu dan tanpa penggunaan media. Hasil ini dapat dilihat dari perhitungan *pretest* sebesar 60,21 dan *post test* sebesar 66,25 , hal ini membuktikan adanya peningkatan 6,04 untuk memengaruhi hasil pembelajaran IPS di SMPN 20 Semarang

Hasil penelitian selanjutnya yaitu (Pratita, 2014) penerapan penggunaan kartu gambar dalam pembelajaran IPS dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa, yang terbukti dari adanya perbedaan hasil dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata rata nilai pada kelas eksperimen sebesar 80,5 dan kelas kontrol 77,25 hal ini terbukti adanya peningkatan hasil belajar sebesar 8,35%.

Dalam penelitian (Azizah, 2014) yang dilakukan pada siswa kelas V di SDN Kalikatur Gondang menyebutkan bahwa adanya peningkatan yang berbeda jauh antara sebelum dan setelah penggunaan media kartu *flashcard*. Nilai rata rata siswa mengalami peningkatan melampaui indikator yang telah ditentukan yaitu nilai KKM yang mencapai lebih dari 70, peningkatan ini terlihat dari 61,59% pada siklus I dan dapat mencapai 81,59% pada siklus ke II, perbedaan secara signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya

Adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui kartu permainan juga ditulis dalam penelitian (Syaripudin, 2017), media kartu bermain yang digunakan yaitu kuartet cerdas dengan materi pembelajaran persebaran sumber daya alam di Kabupaten Ciamis. Penggunaan kartu ini terbukti bisa meningkatkan hasil belajar siswa dimana mengalami kenaikan di setiap siklusnya yaitu pada siklus pertama

58%,, siklus ke dua 74% yaitu melebihi target dimana target tersebut 80% dan hasil yang diperoleh 88%

KESIMPULAN

Pembelajaran IPS melalui media pembelajaran kartu bermain sangat berpotensi berjalan efektif. Hal ini di dukung oleh hasil studi literature yang telah saya lakukan, dimana terlihat adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan sebelum dan sesudah penggunaan media kartu bermain. Peningkatan nilai tersebut terjadi cukup signifikan, sehingga harapannya adalah peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media kartu bermain yang lebih kreatif sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS. *JUPE, Volume 6 Nomor 3* , 249-255.
- Azizah, U. (Tahun 2014,). PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR. *JPGSD. Volume 02 Nomor 03*.
- Fatmawati, A. (2018). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KARTU ARISAN MATA PELAJARAN IPS KELAS 3 SDN WADUNGASIH 2. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Fitri, H., Abdi, A. W., & Harun, M. Y. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD DAN FLIPCHART UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VIII SMP INSHAFUDDIN BANDA ACEH. *IPS TERPADU SISWA KELAS VIII SMP INSHAFUDDIN BANDA ACEH*.
- Kartikasari, A. (2019). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS) TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 20 SEMARANG*. SEMARANG: PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- Khairunnisak. (2015). PENGGUNAAN MEDIA KARTU SEBAGAI STRATEGI DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN: STUDI KASUS DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI RUKOH, BANDA ACEH . *Jurnal Pencerahan Volume 9, Nomor 2*, 66 - 82.

- Pratita, D. (2014). PENGGUNAAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI DI SMP. *Jurnal Parameter Volume 25 No. 2*.
- Syaripudin, A., Gusrayani, D., & Hanifah, N. (2017). PENGGUNAAN MEDIA KUartet CERDAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Jurnal Pena Ilmiah: Vol 2, No 1*.
- D, P. (2014). PENGGUNAAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI DI SMP. *Jurnal Parameter Volume 25 No. 2*, 216-26.ewi
- Kartikasari, A. (2019). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS) TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 20 SEMARANG*. SEMARANG: PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- May, P., & Siti, N. H. (2017). MEDIA PERMAINAN BOXS NUMBER STAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP. *E-Jurnal Pensa. Volume 05 Nomor 03*, 315 - 321.
- Melina, V. (2017). *PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA DOMINO NUSANTARA (DONAT) KONSERVASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS RANAH KOGNITIF STUDI KASUS: SISWA KELAS IV SDN PURWOYOSO 01 SEMARANG*. Semarang: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- Moh, T., & Nurul, H. (n.d.). IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SD. *JURNAL ILMIAH – VIDYA Vol. 26 No.1* , 47-53.
- Tanti, S., Oyon, H. P., & Momoh, H. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 163-174.
- Wiradimadja, A. W. (2016). PENERAPAN VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT) MODEL ROLE PLAYING DALAM MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENEKAN PERILAKU BULLYING SISWA DI SMP NEGERI 4 BANDUNG. *JURNAL PENDIDIKAN ILMU SOSIAL*, 25(2), 182–187. <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i2.61>