

PENGUNAAN PERMAINAN KARTU BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SIAWA KELAS IV SDI ENDE 14

USE OF PICTURE CARD GAMES IN SCIENCE LEARNING TO IMPROVE STUDENT LEARNING ACTIVITIES FOR CLASS IV SDI ENDE 14

Adi Neneng Abdullah¹, Yuliana Anvianita²

¹Universitas Flores, Ende, Indonesia

²Universitas Flores, Ende, Indonesia

Vianyvy9@gmail.com

ABSTRACT

Class IV students' learning activity at SD Inpres Ende 14 is still low. The learning process is boring. Teachers are less innovative and creative in developing fun learning activities. Teachers only use lecture and discussion methods more, so learning seems very monotonous. Therefore, in learning activities, the use of media has quite an important role, because in learning activities the lack of clarity in the materials or materials presented can use media as an intermediary. The aim of this research is to increase social science learning activities for grade 4 students at SD Inpres Ende 14. The type of research used is classroom action research. The subjects were grade 4 students at SDK Ende 14. The methods used were tests, observations and field notes. The use of picture card games was expected to develop fun learning activities.

Keywords: *Picture Card Game; Learning Activity; Science Learning*

ABSTRAK

Aktivitas belajar Siswa kelas IV SD Inpres ende 14 masih rendah. Proses pembelajaran membosankan. Guru kurang inovatif dan kreatif dalam mengembangkan kegiatan belajar yang menyenangkan. Guru hanya lebih banyak menggunakan moteode ceramah dan diskusi jadi pembelajaran terkesan sangat Monoton. Oleh karea itu Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media memiliki peran yang cukup penting, karena dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan bahan atau materi yang disampaikan dapat menggunakan media sebagai perantara. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah agar dapat menngkatkan aktivitas pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD Inpres Ende 14. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjeknya adalah peserta didik kelas 4 SDK Ende 14. Metode yang digunakan adalah obsevasi , pengamatan, dan catatan lapangan, pengguaan permainan artu bergambar diharapkan dapat mengembangkankegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci: *Permainan Kartu Bergambar; Aktivitas Belajar; Pembelajaran IPAS*

Article History:

Submitted	Accepted	Published
Juni 20 th 2023	Agustus 10 th 2024	September 15 th 2024

PENDAHULUAN

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, ahklak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Maka dari itu perlu ditingkatkan aktivitas pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Salah satu mata

pelajaran yang aktivitas pembelajarannya perlu ditingkatkan adalah pembelajaran IPAS (Ismandari, 2017)

IPAS adalah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini. Pembelajaran IPAS merupakan gabungan antara pengetahuan alam dan sosial dengan harapan dapat memicu anak untuk mengelolah lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan sehingga mata pelajaran IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang penting disekolah dasar maka dari itu guru harus menggunakan media dan metode pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Andreani & Gunansyah, 2023)

Aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik yang aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Aktivitas belajar menjadi salah satu hal penting dalam proses pembelajaran maka dari itu guru lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menantang agar dapat meningkatkan aktivitas belajar bagi peserta didik.(Meha & Hengelina, 2014). Penggunaan media dan metode pembelajaran akan sangat mempengaruhi proses berjalannya kegiatan pembelajaran maka dari itu guru harus mampu menentukan jenis media dan metode yang akan digunakan.(Amini & Suyadi, 2020)

Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas belajar adalah dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan metode permainan dan media kartu bergambar dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa. Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Sekar Purbarini Kawuryan yang mengimplementasi Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar, dalam penelitian lain yang dilakukan Heryanti (2020) yang menggunakan kartu bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan memahami peserta didik(Ismandari, 2017)

Metode permainan dan penggunaan media kartu bergambar dapat diakomodasikan sebagai salah satu solusi yang dapat digunakan untuk permasalahan aktivitas belajar siswa yang sangat rendah. Gambaran permasalahan tersebut seperti yang dialami oleh siswa kelas IV SD Inpres Ende 14 Pada pembelajaran IPAS. SD Inpres Ende 14 merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Ende yang terletak di Jln Gatot Subroto. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam suatu kegiatan pembelajaran guru kurang mengoptimalkan penggunaan metode dan media penyampaian materi masih terkesan abstrak dan membosankan serta tidak menyenangkan keadaan tersebut menyebabkan pembelajaran aktivitas pembelajaran cenderung rendah sehingga perlu dilakukan tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPAS tersebut (Sariyyah, 2021).

Sehingga berdasarkan masalah dan temuan peneliti sebelumnya maka perlu diterapkan tindakan serupa untuk mengatasi Problematika pembelajaran IPAS yang dialami oleh siswa kelas IV SD Inpres Ende 14 yakni dengan cara meningkatkan dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan metode permainan dan media kartu bergambar. Misalnya dalam proses pembelajaran IPAS siswa diminta untuk memainkan permainan mencocokkan kartu bagian tubuh tumbuh dan fungsinya masing-masing. Hal tersebut dapat memicu siswa untuk lebih berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga melalui penggunaan metode permainan dan penggunaan kartu bergambar tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik(Sari & Kurniawan, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Ende14, Kecamatan Ende Timur, Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai partisipan penuh dimana peneliti menyiapkan instrumen pembelajaran serta melakukan observasi proses pembelajaran yang menerapkan metode permainan kartu bergambar (Ismandari, 2017). Peneliti juga melaksanakan pembelajaran di kelas berdasarkan instrumen pembelajaran yang telah disiapkan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa. Proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian di analisis presentase peningkatan aktivitas peserta didik untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (Sariyyah, 2021) Dalam penelitian ini hasil pembelajaran siswa meningkat jika hasil observasi aktivitas siswa telah mencapai kriteria aktif atau sesuai dengan pedoman acuan penilaian (PAP) dalam Tabel 1.

Tabel 1 PAP Aktivitas Belajar Siswa

Presentase	Kategori
90% - 100%	Sangat Aktif
80% - 89%	Aktif
60% - 79%	Cukup Aktif
0% - 59%	Kurang Aktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada siklus 1 tahap perencanaan dilakukan dengan berdiskusi bersama guru kelas mengenai waktu pelaksanaan persiapan segala instrumen dan media serta metode pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti juga berperan sebagai observer selama tindakan berlangsung instrumen yang dipersiapkan terdiri dari soal tes, lembar observasi aktivitas belajar siswa. Persiapan instrumen proses pembelajaran juga dilakukan dengan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang terintegrasi dengan mata pelajaran IPAS.

Tahap selanjutnya adalah tahap tindakan yang dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama fokus pembelajaran didasarkan pada pengenalan bagian-bagian tubuh tumbuhan. Pada bagian awal kegiatan pembelajaran guru menstimulus siswa dengan meminta siswa menyebutkan buah-buahan dan sayur-sayuran kesukaan mereka serta mengajak siswa keluar kelas untuk mengamati tumbuhan yang ada di taman. Pada tahapan kegiatan ini tidak semua siswa berani menyebutkan nama sayuran dan buah. Guru kembali memberikan umpan balik mengenai bagian-bagian tumbuhan.

Setelah menjawab semua pertanyaan guru membuat kesimpulan dan menampilkan video mengenai bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kepada peserta didik kepada peserta didik agar dapat menambah pemahaman peserta didik. Setelah menayangkan video dan memberikan penjelasan guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan kartu bergambar

siswa dibagi kedalam tiga kelompok kecil agar dapat lebih mudah memainkan permainan guru mengacak kartu dan mengajak perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju kedepan kelas dan mencari jodoh atau memasangkan kartu bagian tumbuhan dan fungsinya dengan benar. Tahap ini sedikit mengalami masalah karena siswa masih sangat kaku, lambat dan mengalami kesulitan dalam memainkan permainan mencari pasangan kartu.

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran difokuskan pada permainan mencari pasangan kartu, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengingatkan peserta didik mengenai materi pada pertemuan bagian-bagian tumbuhan pada pertemuan pertama dengan meminta siswa secara bergantian untuk menyebutkan ulang bagian-bagian tumbuhan secara bergilir.

Pada kegiatan inti guru kembali membagi siswa kedalam beberapa kelompok untuk melakukan permainan mencari pasangan kartu dengan kartu yang telah disiapkan dan diacak oleh guru. Pada proses ini guru berperan sebagai moderator dan mengawasi kegiatan siswa. Dalam permainan ini banyak siswa yang masih sangat pasif. Kegiatan pembelajaran pertemuan kedua diakhiri dengan penguatan materi kepada peserta didik.

Tabel 2. Aktivitas Belajar Siswa Iklus 1

No	Presentase	Kategori	Jumlah
	90% - 100%	Sangat Aktif	-
	80% - 89%	Aktif	3 orang
	60% - 79%	Cukup Aktif	5 orang
	0% - 59%	Kurang Aktif	4 orang

Tabel kedua diatas menunjukkan aktivitas belajar siswa selama proses kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV. Pada pembelajaran IPAS aktivitas yang diamati terdiri dari aktivitas siswa dalam mengamati video dan penjelasan guru mengenai bagian-bagian tumbuhan, keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru, belum ada siswa yang mendapatkan nilai sangat aktif, dan yang mendapatkan presentase aktif sebanyak 3 orang, siswa yang mendapatkan nilai cukup aktif sebanyak 5 orang, serta yang mendapatkan presentase kurang aktif sebanyak 4 orang.

Berdasarkan proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh pada tabel 2 dapat direfleksikan bahwa aktivitas siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS masih sangat rendah peneliti ingin target ketuntasan 95% sedangkan pencapaian siswa dalam pembelajaran IPAS masih sebesar 45%. Kegiatan pembelajaran menunjukkan kriteria kurang aktif dan belum sesuai target yang diinginkan sehingga perlu diterapkan tindakan pada siklus kedua.

Siklus kedua dilaksanakan dengan memperhatikan kendala-kendala yang ditemukan pada siklus pertama, seperti masih banyak siswa yang kurang percaya diri dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS. Untuk mengatasi hal tersebut pada tahap persiapan peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas agar mengganti pola kelompok menjadi individu agar semua siswa dapat terlibat aktif secara individu dalam mengikuti permainan lebih memaksimalkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPAS di kelas dan peneliti juga diminta untuk lebih intens dalam pembelajaran di kelas. Peneliti juga dituntut untuk lebih intens dan memperhatikan peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran di kelas agar perhatian siswa tertuju pada suruhan guru dengan demikian dapat meningkatkan aktivitas belajar bagi peserta didik.

Tahap pelaksanaan siklus dua diawali dengan kegiatan guru kembali menjelaskan konsep dasar bagian-bagian tubuh tumbuhan, proses pembelajaran yang dilaksanakan sama seperti siklus pertama, namun pada tahap melakukan permainan siswa tidak lagi dibagi dalam bentuk kelompok namun siswa bermain secara individu agar semua siswa yang ada di dalam kelas semuanya terlibat aktif. Hal ini membuat siswa lebih bertanggung jawab, dan aktif dalam melakukan permainan mencari pasangan kartu. Dari hal tersebut dilihat aktivitas pembelajaran siswa tidak lagi terkesan jenu dan membosankan namun aktivitas siswa akan lebih meningkat.

Secara umum proses dan hasil pembelajaran dengan menerapkan penggunaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan aktivitas belajar pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik terhadap siklus I. Gambaran peningkatan aktivitas tersaji dalam Tabel 3.

Tabel 3 aktivitas belajar siswa siklus II

No	Presentase	Kategori	Jumlah
	90% - 100%	Sangat Aktif	6 orang
	80% - 89%	Aktif	6 orang
	60% - 79%	Cukup Aktif	-
	0% - 59%	Kurang Aktif	-

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa setelah diterapkannya media dan metode permainan kartu bergambar dalam pembelajaran IPAS terjadi peningkatan dari segi aktivitas belajar. Dengan kategori yang ditetapkan sangat aktif, aktif, cukup aktif, dan kurang aktif. Siswa yang memperoleh kategori sangat aktif sebanyak 6 orang dan yang mendapatkan kategori aktif sebanyak 6 orang dan tidak ada siswa yang mendapatkan kategori cukup aktif dan kurang aktif. Hal ini berarti perolehan nilai aktivitas belajar seluruh siswa telah mencapai KKM yang ditentukan secara maksimal. Hasil ini meningkat apabila dibandingkan dengan siklus I yang hanya mencapai 45% saja. Diketahui bahwa presentase rata-rata aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPAS meningkat menjadi 95% (kategori sangat aktif). Hasil ini membuktikan terjadi peningkatan aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II. Pencapaian ini membuktikan bahwa permainan kartu bergambar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Inpres Ende 14.

Media Pembelajaran adalah sumber yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Timu et al. 2020). Sedangkan Marwani mengungkapkan Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. (Rachmawati et al., 2021). Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini menggambarkan bahwa media dan metode permainan kartu bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu cara atau sarana bahwa penggunaan permainan dapat menjadi alat penyampaian pesan atau konsep pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Dalam penelitian ini proses penerapan media diaplikasikan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Inpres Ende 14. Pembelajaran IPAS yang menggunakan media dan metode permainan kartu bergambar, yang dilakukan untuk mengenalkan bagian-bagian tumbuhan dengan fungsinya masing-masing. Media ini digunakan ditujukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat menunjukkan bahwa penggunaan media

dan metode permainan kartu bergambar dapat mejadi salah satu alternatif yang diguankaan oleh guru dalam meningkatkan akivitas belajar peserta didik.

Media perminan kartu bergambar merupakan Kartu bergambar adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar. Media kartu bergambar ini terbuat dari kertas tebal atau karton berukuran 17×22 cm yang tengahnya terdapat gambar materi yang sesuai dengan pokok bahasan (Prapita, 2009:4). Bahwa taraf berpikir siswa Sekolah Dasar masih sangat konkrit sehingga memerlukan media yang berupa gambar yang bisa disajikan dalam bentuk permaian, agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas tidak terkesan abstrak. Maka keberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan sangat mempengaruhi aktivitas peserta didik, penggunaan media dapat merangsang peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Hal ini terbukti dari meningkatnya aktivitas belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh aktivitas peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan menerapkan media permainan kartu bergambar. Pada siklus I pada pembelajaran IPAS secara klasikal aktivitas siswa mendapat predikat cukup baik. Sedangkan pada siklus II, perolehan aktivitas belajar meningkat, kedalam kategori sangat aktif terilbat dalam mengikuti kegiatan pembelajarn di kelas. Haltersebut membuktikan terjadi peningkatan aktvitas belajar siswa. Temuan peneliti ini hamir serupa dengan hasil penelitian Hasriani, Nasurddanin, dkk,et al.,(2022) pada siswa sekolah dasar bahwa penggunaan media permainan dapat mningkatkan kemampuan membaca nyaring pada peserta didik(Melisyia et al., 2023). Dalam penelitian ini menggunakan permainan kartu bergambar. Subjek penelitian aalah siswa tingkat sekolah dasar proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sehingga sesuai hasil peningkatan aktivitas belajar siswa media ini dapat di terapkan pada pembelajaran yang lainnya. Penerapan media ini dapat menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tujuan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa setelah dietapkannya media permainan kartu bergambar ke dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV SD Inpres Ende 14, terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan hasil pada siklus II sebesar 45% dan meningkat pada siklus II sebesar 95%. Media Permainan Kartu Bergamabar dapat diterapkan mata mata pelajaran lain berdasarkan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Ismandari, L. (2017). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 1–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/issue/view/855>
- Meha, N., & Hengelina. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di Bimba Aiueo Unit Alinda Bekasi Utara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 21–26.
- Melisya, M. P., Murjainah, M., & Praseihhammi, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p1-8>
- Sari, E. R., & Kurniaman, O. (2019). Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Ii Sdn 067 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v8i2.7628>
- Sariyyah, N. (2021). Media Tenun Ikat Ende-Lio Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2105–2113. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/759>