

# MENINGKATKAN DAYA INGAT BUDAYA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KUARTET PADA PELAJARAN IPS

**Diokta Verra Itabillyna**

158620600047/ 6 / B1 /S-1 PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
dioktaverraitabillyna96@gmail.com

Artikel ini dibuat untuk Memenuhi Tugas Ujian Tengah Semester (UTS) pada Matakuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Dosen Pengampu Mohammad Faizal Amir, M.Pd

## ABSTRAK

Berdasarkan data awal di kelas V A SDN Candi Pari 1 Porong Sidoarjo, pada umumnya siswa kurang memahami materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena saat proses pembelajaran, guru tidak menggunakan metode atau media pembelajaran yang tepat. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Tindakan perbaikan dengan menggunakan media kartu kuartet, sehingga tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu kuartet. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang mengacu kepada desain Kemmis dan Taggart. Data awal hanya 4 siswa yang tuntas dari 20 siswa. Pada siklus I siswa yang tuntas 9 siswa (45%). Pada siklus II, siswa yang tuntas 15 siswa (75%), dan pada siklus III siswa yang tuntas 18 siswa (90%). Hal ini melebihi target yang diharapkan, yaitu 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kuartet pada materi Kekayaan Budaya di Indonesia dalam mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci** : Media Pembelajaran, Kartu Kuartet, Kekayaan Budaya Indonesia.

## PENDAHULUAN

Pada zaman modern ini pendidikan adalah sebuah dunia penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya sebuah pendidikan manusia akan bisa meningkatkan kualitas hidupnya dan juga akan menjadi manusia yang memiliki ilmu yang sangat bermanfaat di dunia ini. Karena “pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan oleh manusia dalam rangka meningkatkan kualitas hidupnya” Menurut pendapat Sujana. Pada dunia pendidikan ada banyak kegiatan yang dikembangkan oleh seorang guru seperti kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran disini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru untuk mewujudkan siswa agar bisa belajar secara lebih maksimal. Menurut pendapat Sujana “Pembelajaran merupakan interaksi antara komponen-komponen dalam kegiatan pembelajaran, terutama antara guru sebagai pengajar, siswa sebagai pembelajar, serta buku sebagai sumber belajar”.

Dari pernyataan diatas, bisa disimpulkan bahwa objek yang paling utama dalam sebuah pembelajaran ini merupakan

siswa dan guru. Disini keduanya memegang peranan yang sangat penting. Misalnya saja seorang guru harus bisa mengkondisikan siswanya untuk bisa mengikuti pembelajaran secara optimal dan maksimal dalam sebuah mata pelajaran apapun. Begitu juga dalam sebuah pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pendidikan IPS merupakan sebuah pembelajaran yang menjelaskan materi tentang geografi, sejarah, dan ekonomi. Pendidikan IPS juga merupakan sebuah program pembelajaran yang ada di jenjang sekolah dasar hingga di perguruan tinggi, kebijakan ini merupakan sebuah kebijakan dari kurikulum pendidikan di Indonesia.

Pada mata pelajaran IPS sebagian besar ini mengandung materi yang bersifat hafalan sehingga sebagian besar pengetahuan dan informasi yang didapatkan oleh siswa hanya sebatas hafalan. Dari materi pembelajaran IPS ini dapat disimpulkan bahwa disini guru sebagian besar hanya menggunakan sebuah metode ceramah saat proses belajar mengajar. Metode ceramah yang

digunakan oleh guru berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Pada pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dari pemahaman siswa mengenai pembelajaran IPS yang menggunakan metode ceramah ini akan menimbulkan keterbatasan pemikiran, oleh karena itu perlu adanya suatu penunjang dalam pembelajaran, yang dimaksud penunjang pembelajaran itu adalah sebuah media pembelajaran. Menurut Sudin dan Septani, media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang bisa berupa audio visual atau non visual dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan pesan dalam pembelajaran akan bisa dicapai oleh siswa dan lebih menarik.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan sebuah media pembelajaran dapat diartikan sebuah alat bantu guru sebagai penyalur komunikasi dengan para siswa dalam proses belajar mengajar yang berupa audio visual atau non visual dengan adanya sebuah media pembelajaran ini diharapkan akan bisa lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran dan lebih menarik.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memang sangatlah penting dalam pembelajaran agar proses belajar mengajar bisa berjalan maksimal, karena dengan adanya media pembelajaran akan bisa memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa, dan juga memberikan stimulus atau rangsangan kepada peserta didik sehingga rangsangan siswa kepada proses pembelajaran akan bisa terserap secara maksimal. Amir : 2018

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian tanggal 4 April 2018 di kelas VB SDN Candi Pari 1 Porong Kabupaten Sidoarjo, dalam proses belajar mengajar mengenai kekayaan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS, siswa disini terlihat tidak bersemangat dan cepat bosan tentang materi yang dipelajarinya

karena disini guru kelas selalu menggunakan metode ceramah hal ini yang akan membuat proses pembelajaran kurang efektif. Karena pada saat itu siswa tidak ikut terlibat dalam pembelajaran, disini siswa hanya bisa menyimak penjelasan guru. Hal tersebut inilah akan menimbulkan siswa tidak kreatif dan pasif dan juga cepat bosan.

Dari berbagai permasalahan yang dialami siswa tersebut adalah disebabkan tidak adanya sebuah media pembelajaran yang bisa mendukung untuk pembelajaran IPS dan juga guru kurang bisa mengembangkan media pembelajaran yang bisa membuat siswa itu giat dan lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Guru disini juga hanya menggunakan metode ceramah padahal dalam metode ceramah ini kurang bisa menarik perhatian siswa, dan kurang memotivasi siswa untuk belajar lebih tekun dan giat.

Dari hasil belajar siswa kelas VB SDN Candi Pari 1 Porong Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 20 orang siswa mengenai Ragam Kekayaan Budaya Indonesia hanya terdapat 4 orang siswa yang bisa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan oleh seorang wali kelas. Kesimpulan diperoleh dari data awal hasil belajar siswa, bahwa dari 20 siswa, hanya 4 orang siswa yang tuntas dan 16 orang siswa yang masih belum tuntas. bila dipresentasikan siswa yang tuntas hanya 20% sedangkan yang belum tuntas 80% dengan nilai KKM yang telah ditentukan oleh guru kelas yaitu sekitar 62. Dengan demikian hasil belajar siswa pada materi Kekayaan Budaya Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan permasalahan diatas, maka disini perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang tepat. Oleh Media pembelajaran tersebut adalah media kartu kuartet budaya indonesia. Menurut pendapat Subhani, “ kartu kuartet adalah bentuk permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat pemain. Gambar yang terdapat pada kartu kuartet sangatlah beragam.

Teori yang mendukung penggunaan media kartu kuartet ini adalah teori dari piaget. skema yang digunakan anak untuk memahami

dunianya menurut piaget. “ setiap manusia mempunyai tingkatan-tingkatan intelektual yang sangat berbeda-beda, contohnya sebagai berikut :

1. Sensoni motor (0-2 tahun)
2. Pra Operasional (2-7 tahun)
3. Operasional Konkret (7-11 tahun)
4. Operasional Formal (11 tahun ke atas)”

Tahap operasional konkret ini berlangsung sekitar 7-11 tahun. Tahapan operasional kongkret ini terjadi pada usia anak Sekolah Dasar (SD). Pada usia ini anak mampu berpikir secara konkret. Disini anak bisa melakukan sebuah mengidentifikasi pada sebuah benda yang dilihat, dan juga pada tahap ini anak bisa mengatur masalah. Media kartu kuartet ini adalah sebuah media yang mempunyai gambar seri dan pada gambar tersebut harus disusun oleh siswa sesuai dengan tema yang ada dan juga harus sesuai dengan aturan pada permainan tersebut. Oleh karena itu berdasarkan pada teori Jean Piaget ini adalah tingkat intelektual anak usia 7-11 tahun, ini anak mampu memahami sebuah aturan dan juga sudah mampu berpikir secara logis, sehingga anak bisa mengumpulkan gambar berseri sesuai dengan tema pada saat bermain kartu kuartet dan memahami aturan aturan pada permainan tersebut.

Dalam permainan kartu kuartet ini sangatlah disukai oleh siswa, karena pada kartu kuartet ini tersedia gambar-gambar kartun dan juga menampilkan diskripsi yang jelas dan pada setiap gambar kartu kuartet ini memiliki gambar yang berseri. Hal ini sangatlah memberikan inovasi bagi seorang guru untuk menggunakan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran. Media kartu kuartet kekayaan budaya indonesia ini adalah sebuah media pembelajaran yang terdiri dari beberapa jumlah kartu yang membahas tentang ragam budaya di Indonesia. Penggunaan media kartu kuartet ini bertujuan agar materi pembelajar IPS yang mempelajari ragam budaya Indonesia ini dapat dikemas dan disampaikan dengan lebih menarik pada saat pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan

daya ingat kekayaan budaya indonesia. Sehingga hasil belajar siswa kelas VB SDN Candi Pari 1 Porong Sidoarjo akan bisa meningkat. Berdasarkan latar belakang diatas, maka disini peneliti melakukan sebuah perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul “ MENINGKATKAN DAYA INGAT KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA MELALUI PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KUARTET BUDAYA INDONESIA PADA SISWA SEKOLAH DASAR”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka tersusun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana perencanaan dalam proses pembelajaran menggunakan media kuartet ini dalam upaya meningkatkan daya ingat kekayaan budaya indonesia melalui pembelajaran IPS pada kelas VB SDN Candi Pari 1 porong sidoarjo ?

Bagaimana pelaksanaan dalam pembelajaran media kuartet ini dalam upaya meningkatkan daya ingat kekayaan budaya indonesia melalui pembelajaran IPS pada kelas VB SDN Candi Pari 1 porong sidoarjo ?

Bagaimana peningkatan daya ingat siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran IPS pada materi kekayaan budaya Indonesia pada kelas VB SDN Candi Pari 1 porong sidoarjo ?

## **METODE PENELITIAN**

Model penelitian tindakan kelas ini yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menurut Amir dan Sartika (2017) model Kemmis dan Mc. Taggart, model ini memiliki siklus yang dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan. Dalam model ini siklus tersebut disusun secara sistematis dan terencana sehingga pada siklusnya terdiri dari beberapa tahapan perencanaan tindakan, tahap observasi pelaksanaan tindakan, tahap refleksi dan tahap perencanaan untuk tindakan selanjutnya.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di VB SDN Candi Pari 1 Porong Sidoarjo. Adapun peneliti memilih lokasi penelitian ini didasarkan pada banyak pertimbangan bahwa SDN Candi Pari 1 Porong Sidoarjo ini memiliki letak yang sangat strategis, karena sekolah ini tidak berada di pinggir jalan raya. Oleh karena itu ini bisa menjadi salah satu pertimbangan peneliti, karena salah satu syarat untuk membuat sebuah kelas yang kondusif adalah jauh dari keramaian, selain itu peneliti banyak mengenal karakter guru dan para staf di SDN Candi Pari 1 Porong Sidoarjo ini akan bisa membuat peneliti lebih mudah dalam melakukan penelitian.

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VB SDN Candi Pari 1 Porong Sidoarjo tahun ajaran 2017-2018 yang memiliki jumlah siswa 20 orang siswa terdiri

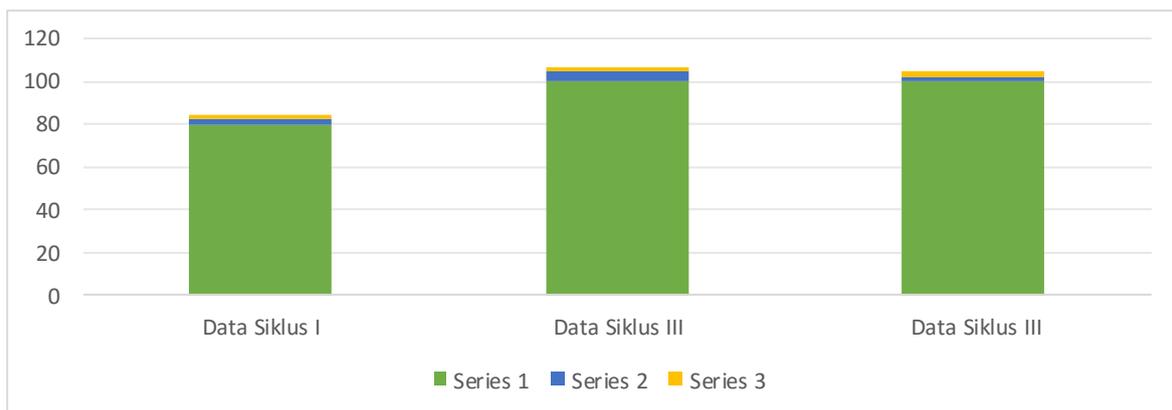
dari 14 orang siswa putri dan 6 orang siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti terdiri dari tes, observasi, wawancara, dan catatan lapangan.

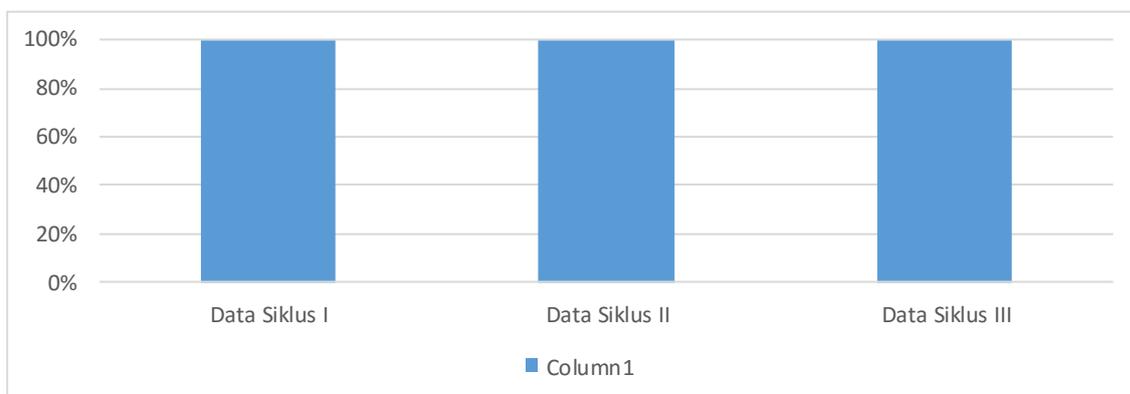
pengolahan data pada proses penelitian ini diolah dengan menggunakan data kualitatif. hal ini akan menimbulkan kriteria penilaian yang berbentuk pertanyaan dan instrumen penilaiannya bersifat objektif.

### HASIL dan PEMBAHASAN

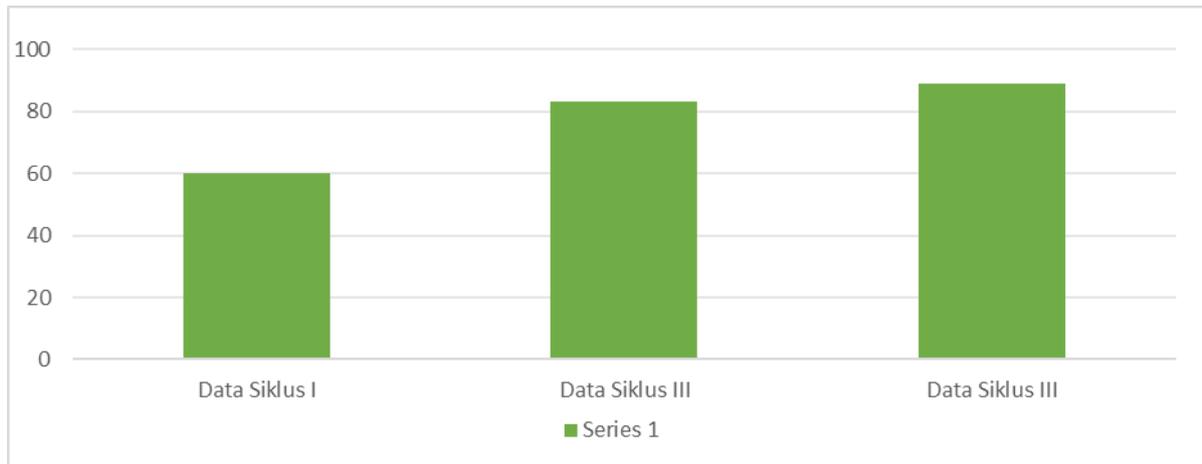
Hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengalami kenaikan pada setiap siklusnya yang meliputi dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa dan hasil belajar. Hal tersebut bisa dilihat pada pemaparan dari data dibawah ini .



Gambar 1. Diagram perbandingan data hasil obsevasi kinerja guru pada tahap perencanaan pembelajaran siklus I,II,III



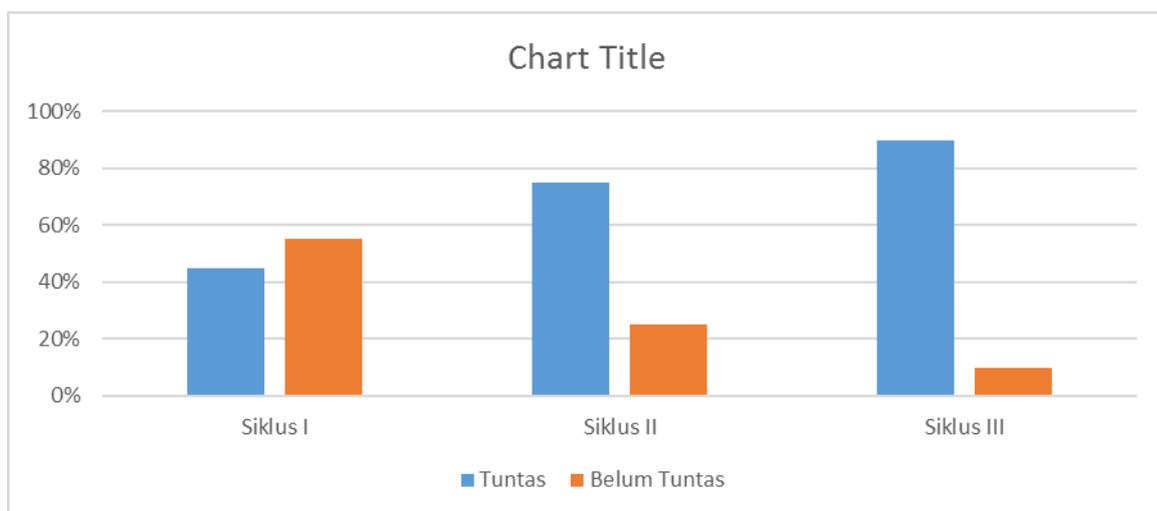
Gambar 2. Diagram Perbandingan Data Hasil Observasi Kinerja Guru pada Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Sikulus I, II, II



Gambar 3. Diagram perbandingan data hasil observasi aktibitas siswa pada pembelajaran siklus I,II,III

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Siklus III

NO	NILAI	KKM	TUNTAS	BELUM TUNTAS	NO	NILAI	KKM	TUNTAS	BELUM TUNTAS
1	80	62	✓		11	75	62	✓	
2	75	62	✓		12	75	62	✓	
3	70	62	✓		13	100	62	✓	
4	75	62	✓		14	95	62	✓	
5	95	62	✓		15	70	62	✓	
6	75	62	✓		16	100	62	✓	
7	65	62	✓		17	40	62		✓
8	95	62	✓		18	65	62	✓	
9	70	62	✓		19	80	62	✓	
10	45	62		✓	20	70	62	✓	
<b>Jumlah</b>								<b>18 orang</b>	<b>2 orang</b>
<b>Presentase</b>								<b>90 %</b>	<b>10%</b>



Gambar 4. Diagram Perbandingan presentase pada data hasil belajar siswa pada pembelajaran selama siklus I,II,III

Dari keseluruhan, hasil penelitian mengenai penggunaan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan daya ingat kekayaan budaya Indonesia memberikan pengaruh positif bagi siswa terhadap hasil belajar siswa selama ini pada kelas VB SDN Candi Pari 1 Porong Kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut diketahui berdasarkan pada data-data yang telah diperoleh dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas melalui tiga siklus. Berikut pemaparannya.

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan sebuah pengkajian terhadap Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, dan tujuan pembelajaran, selanjutnya dirumuskan kedalam bentuk RPP, mempersiapkan LKS, dan membuat media kartu kuartet kekayaan budaya Indonesia dan kemudian peneliti melakukan sebuah koordinasi dengan guru kelas mengenai penelitian ini. Pada akhirnya penelitian pada siklus I ini hasilnya tidak mencapai keinginan peneliti.

Pada tahap pelaksanaan, guru merubah posisi tempat duduk siswa dan mengkondisikan siswa untuk lebih siap menerima pelajaran yang akan disampaikan, kemudian guru memberikan stimulus penguatan untuk siswa agar siswa siap menerima pelajaran, dan mempersiapkan media pembelajaran kartu kuartet. Kemudian guru melakukan apresiasi kepada siswa dengan cara tanya jawab tentang macam-macam kekayaan budaya di Indonesia untuk menggabungkan pengetahuan siswa dengan materi pelajaran yang akan dipelajari, kemudian guru memaparkan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru memaparkan gambar-gambar kekayaan budaya di Indonesia, penjelasan aturan permainan pada media pembelajaran kartu kuartet, melakukan permainan dan siswa dibagi menjadi berkelompok-kelompok satu kelompok terdiri dari 4 orang, selanjutnya guru memberikan penghargaan kepada masing-masing anak yang berhasil mengumpulkan kartu kuartet berseri, kemudian guru membagikan LKS dan siswa

mengerjakan LKS tersebut, tanya jawab dan penguatan atau pemberian motivasi kepada siswa.

Data hasil belajar siswa mengenai kekayaan budaya di Indonesia menggunakan kartu kuartet mengalami kenaikan pada setiap siklus.

Pada siklus I, siswa yang tuntas berjumlah 9 orang, dengan presentase 45%, sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas berjumlah 15 orang, dengan presentase 75%, dan pada siklus III, siswa yang tuntas berjumlah 18 orang dengan presentase 90%. Maka dalam penelitian ini, target hasil belajar yang telah ditentukan, yaitu 85%. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini daya ingat siswa selama tindakan siklus I, II, III dengan menggunakan media kartu kuartet ragam kekayaan budaya di Indonesia mata pelajaran IPS di kelas VB SDN Candi Pari 1 Porong Sidoarjo telah dinyatakan berhasil.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VB SDN Candi Pari 1 Porong Sidoarjo, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS pada materi Kekayaan Budaya Di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet yang bertujuan untuk meningkatkan daya ingat Siswa terhadap kekayaan budaya di Indonesia melalui banyak tahap yaitu diantaranya perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar mengalami kenaikan disetiap siklusnya dan berhasil mencapai target yang diharapkan.

Dari kesimpulan umum tersebut, Kesimpulannya adalah penggunaan media pembelajar kartu kuartet ini akan bisa meningkatkan daya ingat siswa dalam materi pelajaran kekayaan budaya di Indonesia dan juga dengan adanya penggunaan media ini juga akan bisa membuat siswa Kelas VB SDN Candi Pari 1 Porong Kabupaten Sidoarjo aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F. , & Sartika, S. B. (2017). *Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan*. Sidoarjo : UMSIDA Press
- Amir, M. F. & Wardana, M. D. K. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 2(1), 117-128.
- Hernawan, A.H., dkk. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Pres
- Sapriya, H., Susilawati., & Nurdin, S. (2006). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI Press
- Subhani. (2011). Kartu Kuartet dan Pembelajaran. [Online]. Diakses dari <http://stkipselong.blogspot.com/2011/01/kartu-kuartet-danpembelajaran.html>
- Sudin, A. & Entan, S. (2009). *Media Pembelajaran*. UPI kampus Sumedang: Tidak diterbitkan
- Sujana, A. (2014). *Pendidikan IPA*. Bandung: Rizki Press
- Supriyatna, N., Srie, M., & Ade, R. (2010). *Pendidikan IPS SD*. Bandung: UPI Press
- Suyono. & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tayib, Y.F., DR. (2008). *Evaluasi Program Dan Instrumen Evaluasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya