

Penerapan metode permainan tembok kata dalam pembelajaran peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam

Risa Marini Yonita¹, E. Sulyati², Nurul Alif³, Ani Hernawati⁴, Julianti⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Sebelas April, Sumedang, Indonesia

¹nauranaufakembar23@gmail.com, ²e_sulyati@unsap.ac.id, ³hanifahnurulalif@gmail.com, ⁴hernawatiani0@gmail.com, ⁵juliantijuli319@gmail.com

Abstract

This study aims to address students' learning difficulties in the Social Studies subject, specifically regarding the role of figures from Islamic kingdoms, among fifth-grade students at SDN Cikondang II in Ganeas Subdistrict, Sumedang Regency. Based on preliminary research, it was found that 16 out of 24 students (66.67%) had difficulty identifying the subject matter. This issue stems from a teaching process that remains teacher-centered (conventional), resulting in students' individual activities and competencies not being fully developed. To address this issue, the "Word Wall Game" method using paired cards was implemented. This method was chosen because it is believed to facilitate students in identifying the roles of figures from the Islamic Kingdom. This study employed the Classroom Action Research (CAR) model by Kemmis and Taggart, using instruments such as observation, interviews, field notes, and tests. The interventions were conducted over three cycles. The research results indicate a significant improvement. Teacher performance during the implementation phase increased from 75% (Cycle I) to 100% (Cycle III). Student activity also increased, particularly in terms of engagement (from 41.67% in Cycle I to 83.33%). The most noticeable improvement was seen in student learning outcomes, evidenced by an increase in students' cognitive achievement: the percentage of students meeting the mastery criteria rose dramatically from 33.33% (pre-test data) to 83.33% (Cycle III). Thus, it can be concluded that the use of the word wall game method with matching cards has proven effective in enhancing students' cognitive understanding of the roles of figures in the Islamic Kingdom.

Keywords: Word wall game method, Matching cards, Figures of the Islamic Kingdom.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peranan tokoh-tokoh Kerajaan Islam di kelas V SDN Cikondang II Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang. Berdasarkan penelitian awal, ditemukan bahwa 16 dari 24 siswa (66,67%) mengalami kesulitan mengidentifikasi materi. Masalah ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (konvensional) sehingga aktivitas dan kompetensi individual siswa tidak tercapai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan. Metode ini dipilih karena dianggap mampu mempermudah siswa dalam mengidentifikasi peranan tokoh-tokoh Kerajaan Islam. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan Taggart, dengan instrumen berupa observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes. Tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Kinerja guru pada tahap pelaksanaan meningkat dari 75% (siklus I) menjadi 100% (siklus III). Aktivitas siswa juga meningkat, khususnya pada aspek keaktifan (dari 41,67% di siklus I menjadi 83,33 %). Peningkatan paling nyata terlihat pada hasil belajar siswa terlihat pada peningkatan kognitif siswa : persentase ketuntasan siswa naik drastis dari 33,33% (data awal) menjadi 83,33% (siklus III). Dengan demikian, disimpulkan bahwa penerapan metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan terbukti efektif dalam peningkatan kognitif siswa mengenai peranan tokoh-tokoh Kerajaan Islam.

Kata Kunci: Metode permainan tembok kata, Media kartu berpasangan, Tokoh kerajaan Islam.

1. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membentuk wawasan kebangsaan dan pemahaman sejarah peserta didik, termasuk dalam mengenalkan peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam di Indonesia. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan membentuk pengetahuan, keterampilan sosial, dan sikap kebangsaan melalui pemahaman konsep-konsep sosial dan historis. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas V SDN Cikondang II Kecamatan Ganeas belum berjalan secara optimal. Meskipun siswa dapat menyebutkan beberapa tokoh sejarah kerajaan Islam, mereka belum mampu memahami secara konseptual peranan dan kontribusi masing-masing tokoh. Hal ini terjadi karena guru masih berfokus pada penyampaian materi dan belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Padahal pembelajaran aktif diperlukan agar siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga berpikir dan berinteraksi dengan materi. Ketika guru hanya menjadi pusat informasi, siswa cenderung menjadi pendengar pasif, bahkan sebagian melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran karena kurangnya motivasi dari guru. Kondisi ini juga selaras dengan pendapat Sardiman (2007:75) bahwa motivasi belajar berhubungan langsung dengan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran, sehingga pembelajaran yang monoton akan menurunkan perhatian dan minat siswa. Situasi tersebut menjadikan suasana kelas tidak kondusif dan kurang interaktif. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS antara lain guru tidak melakukan aperepsi sebelum menjelaskan materi, tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, serta masih mengandalkan metode ceramah. Padahal, menurut Hamalik (2008:90), media pembelajaran berfungsi memberikan pengalaman konkret dan meningkatkan pemahaman konsep yang abstrak, sehingga tanpa media siswa akan sulit memahami materi sejarah.

Kondisi tersebut berpengaruh terhadap peningkatan kognitif siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, dari 24 siswa kelas V hanya 8 siswa (33,33%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 62, sedangkan 16 siswa (66,67%) belum tuntas. Kesulitan utama siswa terletak pada kemampuan berpikir analitis dalam menghubungkan peranan tokoh dengan peristiwa sejarah yang relevan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan perubahan pendekatan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Salah satu alternatif yang dianggap tepat adalah penerapan metode permainan. Menurut Sadiman (Putra, 2009), metode permainan merupakan cara yang digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran. Melalui permainan, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan yang menuntut kerja sama, berpikir, dan berkreasi.

Dalam teorinya, Robert White (Putera, 2009) juga menyatakan bahwa kegiatan bermain tidak membutuhkan hadiah atau penghargaan eksternal; kepuasan dan rasa kompeten yang diperoleh dari aktivitas bermain itu sendiri sudah menjadi bentuk penghargaan intrinsik bagi anak. Demikian pula Plato, filsuf Yunani kuno, menegaskan bahwa anak-anak akan lebih mudah mempelajari sesuatu melalui permainan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudono (2000:23) mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dapat menghasilkan pengertian, memberikan informasi, serta menumbuhkan kesenangan dan imajinasi anak. Mayke (dalam Sudono, 2000:45) menambahkan bahwa belajar melalui permainan memberi kesempatan bagi anak untuk memanipulasi, menemukan sendiri, dan mempraktikkan apa yang dipelajarinya. Dengan demikian, melalui permainan, siswa dapat mengembangkan potensi kognitif dan sosialnya secara alami dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa penerapan metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan berhasil meningkatkan pemahaman kognitif siswa, seperti dalam studi yang dilakukan pada siswa kelas VII D SMPN I Panggung Rejo Kabupaten Blitar dengan penerapan metode permainan tembok kata ini terlihat dari peningkatan motivasi belajar siswa (Kurniawan, 2009). Selain itu, penelitian lain pada kelas VII SMPN 1 Cigalontang Tasikmalaya, dengan penggunaan media kartu berpasangan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman terhadap mata pelajaran pengetahuan sosial ekonomi (Rahmat, 2009). Berdasarkan landasan teori, hasil pengamatan awal siswa kelas V di SDN Cikondang II, dan penelitian terdahulu yang relevan maka peneliti berinisiatif menerapkan metode

permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan sebagai upaya meningkatkan pemahaman kognitif siswa dalam pembelajaran peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam di Indonesia.

Salah satu fungsi metode permainan edukatif menurut Ismail (2006:150) adalah memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar. Sejalan dengan hal tersebut, dalam membantu siswa mengidentifikasi peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam, sekaligus menghilangkan kejenuhan serta menumbuhkan suasana belajar yang kompetitif, aktif, dan menyenangkan, peneliti berinisiatif menggunakan sebuah metode pembelajaran yaitu dengan metode permainan tembok kata. Menurut Kurniawan (2009) metode permainan tembok kata yaitu suatu cara permainan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi dengan menggunakan tembok/dinding yang ada di dalam kelas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengarahkan potensi siswa melalui sebuah pembelajaran yang bermakna sehingga bisa menggali potensi kreatif sekaligus pengetahuan mereka dengan menggunakan metode pembelajaran yang edukatif dan diselipi dengan sebuah permainan.

Wiryan (Sumantri, 1998/1999:180) mengklasifikasikan media menjadi empat jenis, salah satunya media visual seperti gambar. Berdasarkan hal tersebut, media kartu berpasangan termasuk ke dalam jenis media visual, yaitu media yang dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik. Menurut Rahmat (2009), media kartu berpasangan merupakan salah satu bentuk media yang digunakan dalam model *Cooperative Learning*, yaitu model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil. Dalam penerapannya, setiap pasangan siswa merumuskan jawaban dalam selembar kartu, kemudian hasilnya didiskusikan dan dipresentasikan di depan kelas. Dengan demikian, media kartu berpasangan dapat diartikan sebagai media pembelajaran berbentuk kartu yang dapat dilihat dan dipegang oleh siswa, di mana setiap siswa harus mencari pasangan kartu yang sesuai dengan isi atau pertanyaan yang terdapat di dalamnya. Kegiatan ini menuntut siswa untuk berpikir cepat, berinteraksi dengan teman sebayanya, serta mengasah kemampuan kognitif dan sosial.

Beberapa tokoh penting yang berperan dalam perkembangan kerajaan Islam di Indonesia antara lain Sultan Malik at-Tahir, Sultan Iskandar Muda, Raden Fatah, dan Fatahillah. Sultan Malik at-Tahir merupakan raja pertama Kerajaan Samudera Pasai, yaitu kerajaan Islam pertama di Indonesia. Di bawah kepemimpinannya, Samudera Pasai berkembang menjadi pusat perdagangan dan penyebaran agama Islam ke berbagai daerah di Nusantara (Depdiknas, 2009:45). Sultan Iskandar Muda dari Kerajaan Aceh Darussalam dikenal sebagai raja yang membawa Aceh pada masa kejayaan. Ia memperluas wilayah Aceh dan menjadikannya sebagai kerajaan yang maju dalam perdagangan serta pusat pengajaran agama Islam di Asia Tenggara (Depdiknas, 2009:46). Raden Fatah, pendiri dan raja pertama Kerajaan Demak, berperan penting dalam penyebaran agama Islam di Pulau Jawa. Di bawah pemerintahannya, Demak menjadi kerajaan Islam yang kuat dan berpengaruh di Jawa (Depdiknas, 2009:46). Fatahillah atau Faletihan adalah panglima perang dari Kesultanan Demak dan Cirebon. Ia terkenal karena berhasil mengusir Portugis dari Sunda Kelapa pada tahun 1527, kemudian mengganti nama Sunda Kelapa menjadi Jayakarta. Beliau juga sebagai penyebar agama Islam di Banten (Depdiknas, 2009:47).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wiriaatmadja (2006:13), PTK adalah suatu bentuk kajian reflektif yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Cikondang II Kecamatan Ganeas sebanyak 24 orang. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart (Wiriaatmadja, 2006:120) yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi. Penelitian ini bertujuan agar ranah kognitif siswa dapat meningkat dalam mengidentifikasi peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna memfasilitasi pemahaman konseptual secara lebih mendalam.

Dalam prosedur penelitian tindakan kelas ini mengikuti prinsip dasar PTK yang berlaku yaitu dimulai dari perencanaan tindakan (menyusun RPP, menyiapkan media kartu berpasangan, membuat lembar

observasi aktivitas siswa dan guru, serta menyiapkan instrumen tes evaluasi), pelaksanaan tindakan (menerapkan metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan), pengamatan (merekam segala bentuk aktivitas yang muncul selama tindakan berlangsung, baik aktivitas guru maupun siswa), serta analisis dan refleksi (analisis terhadap hasil observasi dan hasil belajar siswa yang digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya). Untuk proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua instrumen utama yang dirancang untuk memperoleh data secara valid dan reliabel, yaitu: lembar observasi yang dirancang untuk mencatat tingkat keterlibatan, interaksi, serta respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan tes evaluasi yang bertujuan untuk mengukur pemahaman konseptual serta pencapaian akademik mereka setelah mengikuti pembelajaran. Setelah data diperoleh maka dilakukan analisis data. Menurut Miles dan Hubberman (Sugiyono, 2005:337), mereka mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah penuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu data *reduction*, data *display*, dan *cocclusion drawing/verivication*. Untuk validasi data pada penelitian ini merujuk pada pendapat Hopkins (Wiriaatmadja, 2006: 168-171), yaitu ‘*Triangulasi, Member-Check, Audit Trail dan Expert Opinion*’. Validasi tersebut digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan keabsahan data yang diperoleh dari hasil penelitian.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian dengan menerapkan metode permainan kartu kata bermedia kartu berpasangan dalam pembelajaran peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam ini dilaksanakan di kelas V SDN Cikondang II Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang dalam tiga siklus. Data awal dilaksanakan dengan observasi kepada guru dan siswa serta tes tulis. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa sedangkan perangkat soal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman kognitif mereka terkait materi yang diberikan.

Berikut adalah hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada pelaksanaan pembelajaran dari mulai data awal sampai siklus III:

Tabel 1. Perbandingan Aktivitas Guru

No.	Pertemuan ke	Persentase
1	Data awal	45 %
2	Siklus I	75 %
3	Siklus II	85 %
4	Siklus III	100 %

Berdasarkan tabel 1. di atas dapat dilihat pada data awal, persentase aktivitas guru termasuk dalam kategori cukup namun setelah menerapkan metode permainan kartu kata bermedia kartu berpasangan terlihat adanya peningkatan dari mulai siklus I sampai siklus III dan masuk dalam kategori sangat baik.

Berikut adalah pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran:

Tabel 2. Perbandingan Aktivas Siswa

No.	Pertemuan ke	Persentase
1	Data awal	41,67 %
2	Siklus I	55,50 %
3	Siklus II	62,50 %
4	Siklus III	83,33 %

Berdasarkan tabel 2. data awal aktivitas siswa sebelum menggunakan metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan hanya mendapatkan 41,67%. Kemudian pada siklus I walaupun sedikit namun sudah ada peningkatan dengan mendapat skor 55,50%, selanjutnya pada siklus II mendapat skor sebesar 62,50%, terlihat adanya peningkatan. Kemudian pada siklus III meningkat secara signifikan sebesar 83,33%. Ini menandakan bahwa para siswa telah mengalami banyak peningkatan di setiap

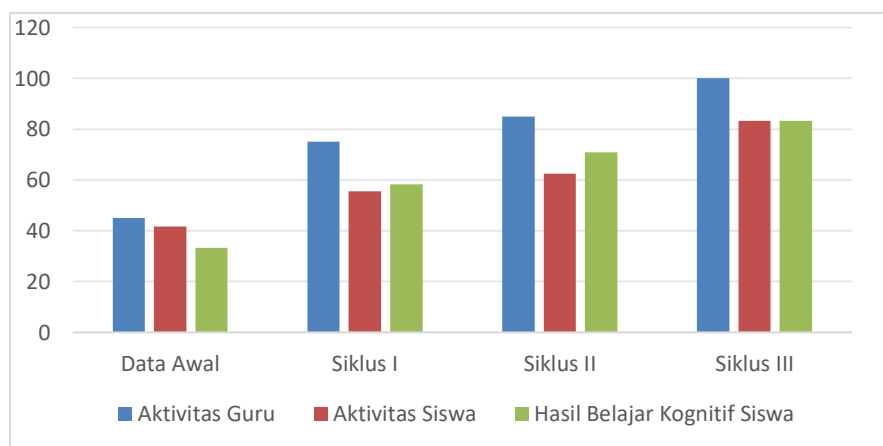
siklus. Peningkatan aktivitas siswa ini dikarenakan setiap pertemuan peneliti berusaha memperbaiki kekurangan dan kelemahan pembelajaran. Hal tersebut ditujukan agar siswa mengikuti pembelajaran setiap pertemuannya dengan lebih aktif. Oleh karena itu, membuktikan bahwa guru dapat secara optimal melakukan proses pembelajaran dan meningkatkan kinerja aktivitas siswa seperti yang diharapkan.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa

No.	Pertemuan ke	Persentase
1	Data awal	33,33 %
2	Siklus I	58,33 %
3	Siklus II	70,83 %
4	Siklus III	83,33 %

Diketahui dari tabel 3. di atas bahwa hasil kognitif yang didapat dari data awal hanya sebesar 33,33% siswa yang sudah tuntas, itu artinya masih terdapat 66,67% lagi siswa yang belum tuntas. Pada siklus I baru mencapai persentase 58,33% siswa yang sudah tuntas artinya masih terdapat 41,7% siswa yang belum tuntas. Itu disebabkan karena mereka belum terlalu paham dengan metode yang baru dikenal. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan lagi menjadi 70,83% siswa tuntas dan 29,16% siswa tidak tuntas. Pada pertemuan terakhir yaitu siklus III persentase meningkat lagi menjadi 83,33% siswa tuntas dan 16,67% siswa belum tuntas. Artinya pada hasil belajar aspek kognitif siswa, peneliti telah berhasil mencapai indikator dengan sangat baik karena perbaikan di tiap siklus.

Di bawah ini adalah perbandingan peningkatan antara aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar kognitif siswa dari mulai data awal sampai siklus III yang dapat dilihat pada diagram batang berikut:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Peningkatan Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar Kognitif Siswa.

Berdasarkan gambar 1. terlihat bahwa dari data awal sampai siklus III, semua aspek yang diukur yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar kognitif siswa menunjukkan pola peningkatan yang selaras. Ketika aktivitas guru meningkat, aktivitas siswa juga meningkat, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar kognitif siswa yang lebih baik. Setiap aspek saling berkaitan satu sama lain sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru memiliki pengaruh terhadap aktivitas siswa dan belajar siswa. Sedangkan aktivitas siswa dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh kualitas pengajaran yang dilakukan guru dan tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Guru yang mengelola pembelajaran dengan baik dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif bagi siswa.

Berdasarkan hasil peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar kognitif siswa dari mulai data awal hingga siklus III, didapatkan sebuah hipotesis tindakan yang berbunyi: "Jika pembelajaran tentang peranan tokoh-tokoh Kerajaan Islam di Indonesia kelas V SDN Cikondang II menerapkan

metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan, maka hasil kognitif siswa akan meningkat” terbukti benar melalui data empiris pada setiap siklus.

3.2. Diskusi

Setelah dilakukan pengamatan, didapat fakta bahwa pembelajaran IPS di kelas V SDN Cikondang II Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang masih didominasi metode ceramah sehingga proses belajar bersifat satu arah dan siswa pasif. Padahal, menurut Sardiman (2009:75), belajar akan lebih bermakna bila siswa terlibat aktif dalam prosesnya. Minimnya variasi metode, media, dan aktivitas kolaboratif membuat siswa kesulitan memahami tokoh dan perkembangan kerajaan Islam, sehingga motivasi dan rasa ingin tahu juga rendah. Akibatnya, hasil tes awal menunjukkan hanya 8 dari 24 siswa (33,33%) yang mencapai KKM. Sementara itu, hasil awal observasi aktivitas guru dimana guru belum menggunakan LKS, belum membentuk kelompok belajar, dan belum menerapkan metode berbasis permainan menunjukkan persentase 45% dengan keterangan cukup, sedangkan untuk data awal aktivitas siswa didapatkan 41,67%.

Hamalik (2008:90) menegaskan bahwa media pembelajaran membantu mengkonkretkan konsep abstrak dan meningkatkan daya serap siswa. Tidak adanya media visual seperti kartu, peta, dan gambar menyebabkan siswa sulit memahami informasi sejarah yang bersifat abstrak. Selain itu, evaluasi proses belum sistematis sehingga guru tidak dapat mengidentifikasi kesulitan belajar siswa secara jelas. Lemahnya perencanaan dan implementasi pembelajaran menunjukkan perlunya modifikasi strategi. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar seharusnya bersifat kontekstual dan interaktif, sebagaimana dijelaskan oleh Trianto (2010:159) bahwa pembelajaran harus memberi pengalaman langsung agar konsep mudah dipahami siswa sekolah dasar. Oleh sebab itu, metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan menjadi alternatif yang tepat karena dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan kemampuan siswa mengidentifikasi serta mengklasifikasikan konsep sejarah.

Metode permainan kartu kata bermedia kartu berpasangan dipilih karena memberikan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Kurniawan (2009) metode permainan tembok kata yaitu suatu cara permainan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi dengan menggunakan tembok/dinding yang ada di dalam kelas. Bertolak pada pendapat Kurniawan tadi maka dalam pembelajaran Pendidikan IPS akan dicoba diterapkan permainan tembok kata tersebut. Karena yang kita tahu bahwa selama ini pembelajaran Pendidikan IPS hanya mengandalkan ceramah saja. Selain metode yang diterapkan dalam pembelajaran ada juga penunjang lain yang sangat berpengaruh untuk keberhasilan pembelajaran yaitu media. Menurut Briggs (Sumantri, 1998/1999:176) pengertian media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya adalah buku, film, kaset, dan bingkai. Pendapat Briggs mengenai pengertian media adalah bahwa media yang berupa buku, film, kaset, dan bingkai bisa digunakan dalam pembelajaran agar merangsang siswa lebih aktif. Dalam tindakan ini media yang digunakan berupa kartu berpasangan.

Hamalik (2008:172) menegaskan bahwa media pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam kegiatan mengidentifikasi kartu berisi nama tokoh dan peranannya, siswa tidak hanya menghafal, tetapi sedang membangun sendiri pemahaman melalui aktivitas langsung. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (dalam Suparno, 2007:45) yang menyatakan bahwa peserta didik membentuk pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan objek dan lingkungan. Selain itu, metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan juga mendukung pendekatan kooperatif. Johnson & Johnson (2010:112) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam. Unsur permainan, kolaborasi, dan tantangan di dalam kegiatan mengidentifikasi kartu mampu merangsang rasa ingin tahu dan antusiasme siswa.

Selain dengan metode dan media, untuk mendapatkan pembelajaran yang efektif juga diperlukan motivasi dari guru untuk para siswanya agar mereka mendapatkan kepercayaan diri dalam mengembangkan kemampuannya. Hal tersebut sesuai dengan teori motivasi dari Robert White, seorang ahli psikologi dari Harvard, (Hartanto, 2008) yang telah mengembangkan ide tentang pengaruh motivasi

yaitu suatu dorongan atau sumber motivasi yang mengarahkan manusia untuk mengembangkan kecakapannya dan lingkungannya. Maksudnya, dengan adanya motivasi dari guru maka siswa akan lebih percaya diri untuk mengembangkan kemampuannya dalam pembelajaran. Selain teori motivasi dari Robert White, fungsi dari permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan juga lebih mengaktifkan siswa sehingga memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar. Sardiman (2007:101) pun menegaskan bahwa motivasi belajar meningkat apabila kegiatan belajar mengandung unsur permainan yang menstimulasi aktivitas siswa.

Lain halnya dengan Robert White yang teorinya bersumber dari motivasi, Vygotsky (Latifudin, 2008) berpendapat jika siswa dipengaruhi juga oleh nilai sosialnya. Pendapatnya tentang nilai sosial yang terdapat pada siswa bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya. Interaksi sosial anak dengan orang dewasa yang lebih trampil serta teman sebaya adalah penting dalam meningkatkan perkembangan kognitif, juga dapat ditingkatkan lewat pijakan (*scaffolding*) yang tepat. Vygotsky yakin dengan adanya interaksi maka akan meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Ditinjau dari teori belajarnya, Vygotsky (Soppeng, 2009) juga memberikan salah satu tugas penting kepada siswa dalam pembelajaran, yaitu siswa harus belajar bersosialisasi dengan siswa sekelompok, mau berbagi ilmu yang diketahui kepada siswa lain, mau bertanya jika belum mengerti, serta belajar bekerjasama tanpa terus berharap pada kemampuan orang lain atau sebaliknya. Kerjasama dan bersosialisasi dengan siswa sekelompok dapat terlihat ketika mereka mengidentifikasi peranan tokoh-tokoh Kerajaan Islam.

Selain kedua tokoh di atas yang memaparkan teorinya, ada lagi Moritz Lazarus yang memperkenalkan teori tentang rekreasi dan relaksasi untuk menghilangkan stress tersebut (Arbarini, 2009). Jadi dengan adanya sebuah kegiatan yang menyenangkan, salah satu contohnya yaitu dengan penerapan metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan, maka seberapa lama siswa beraktifitas sebelumnya namun siswa akan memperoleh kembali energinya ketika melakukan permainan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki nilai edukatif dan kreatif sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru menunjukkan peningkatan signifikan dari 45% pada data awal menjadi 100% pada siklus III. Ini menggambarkan bahwa guru semakin mampu melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai RPP dan mengelola kelas dengan lebih terampil. Pada siklus I masih ditemukan kendala berupa instruksi yang kurang jelas dan pengaturan waktu yang belum efektif. Pada siklus II guru mulai menunjukkan perbaikan dalam membimbing siswa, menjelaskan aturan permainan, dan mengarahkan diskusi kelompok. Pada siklus III guru mencapai kategori sangat baik sesuai klasifikasi Joesmani (Aripin, 2006:113). Peningkatan ini sejalan dengan Mulyasa (2011:89) yang menekankan bahwa guru kreatif akan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara optimal.

Aktivitas siswa pun meningkat dari 41,67% pada data awal menjadi 83,33% pada siklus III. Pada kondisi awal siswa tampak pasif, kurang perhatian, dan kurang tertarik terhadap materi sejarah. Namun pada siklus I terjadi peningkatan motivasi karena unsur permainan mulai menarik minat mereka. Slavin (2009:25) menegaskan bahwa aktivitas belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa. Pada siklus II dan III, siswa semakin aktif berdiskusi, mencocokkan kartu, serta mengemukakan jawaban. Peningkatan ini sesuai teori konstruktivisme Piaget (dalam Suparno, 2007:45) bahwa aktivitas fisik dan mental secara langsung merupakan sarana untuk membangun pengetahuan.

Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat jelas. Ketuntasan belajar meningkat dari 33,33% pada data awal menjadi 83,33% pada siklus III, menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan. Pada siklus I banyak siswa belum terbiasa dengan metode permainan sehingga pemahaman materi belum optimal. Pada siklus II siswa mulai memahami langkah-langkah permainan sehingga mampu menjelaskan dan mencocokkan peranan tokoh dengan lebih tepat. Siklus III menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah melampaui KKM (≥ 62). Menurut Hamalik (2008:78), pembelajaran efektif membutuhkan

rangsangan (stimulus) yang relevan, respons yang tepat, penguatan, serta latihan yang berulang agar informasi diproses secara lebih mendalam. Proses mencocokkan kartu secara berulang memberikan penguatan kognitif yang membantu memperkuat pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan teori taksonomi Bloom (dalam Suparman, 2001:102) bahwa aktivitas mengingat, memahami, dan menghubungkan konsep merupakan indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran sejarah di sekolah dasar.

Pada akhirnya, keberhasilan siklus III menandakan bahwa metode permainan kartu kata bermedia kartu berpasangan efektif dalam mencapai indikator keberhasilan, meskipun pencapaian skor bukan satu-satunya tolok ukur. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menegaskan bahwa penilaian mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Majid (2014:178) pun menegaskan bahwa hasil belajar yang baik mencakup keseimbangan ketiga ranah tersebut. Dengan demikian, keberhasilan siswa tidak hanya terlihat dari pencapaian skor akademik, tetapi juga peningkatan keaktifan, kerja sama, dan kemampuan berkomunikasi.

Bloom (dalam Suparman, 2001:102) menyatakan bahwa hasil belajar yang maksimal merupakan indikator bahwa pembelajaran telah mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa sesuai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Peningkatan hasil belajar ini tentu tidak terlepas dari peranan guru dalam proses pembelajaran. Sudjana (2010:39) menegaskan bahwa hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru, termasuk cara guru menyampaikan materi, memotivasi, dan membimbing siswa. Guru sebagai fasilitator, motivator, dan mediator memiliki peran strategis dalam mengarahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2006:112) yang menyatakan bahwa guru merupakan komponen utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran karena berfungsi membimbing siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Hamalik (2008:172) bahwa guru yang mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan akan membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini merupakan cerminan dari kualitas pengajaran guru yang semakin baik melalui proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam penelitian tindakan kelas.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa: (1) aktivitas guru meningkat sesuai teori pengelolaan pembelajaran (Mulyasa, 2011); (2) aktivitas siswa meningkat sesuai teori motivasi belajar dan konstruktivisme (Sardiman, 2007; Piaget dalam Suparno, 2007; Slavin, 2009); (3) hasil belajar meningkat sejalan teori media pembelajaran dan pemrosesan informasi (Hamalik, 2008); (4) metode ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD. Dengan demikian, metode permainan kartu kata bermedia kartu berpasangan sangat layak dan efektif diterapkan pada pembelajaran IPS kelas V, terutama materi faktual yang menuntut ingatan dan pemahaman sejarah.

Dengan demikian, penerapan metode permainan kartu kata bermedia kartu berpasangan tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga memperbaiki proses pembelajaran secara utuh, baik dari aspek perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi. Oleh karena itu, metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan ini sangat layak diterapkan dalam pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar, terutama materi sejarah tentang peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam yang memerlukan pemahaman faktual dan hubungan antar konsep.

4. Kesimpulan

Penerapan metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan dalam materi peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam terbukti dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa di kelas V SDN Cikondang II Kecamatan Ganeas. Kolaborasi metode dan media ini mampu mengatasi dominasi ceramah dan rendahnya keaktifan siswa dengan menghadirkan kegiatan belajar yang interaktif, konkret, dan menyenangkan. Berikut adalah kesimpulan hasil data dari penelitian dengan menerapkan metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan dalam pembelajaran peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam:

a. aktivitas guru meningkat dari kategori cukup menjadi sangat baik;

- b. aktivitas siswa naik signifikan dari pasif menjadi aktif dan kolaboratif;
- c. hasil belajar kognitif siswa meningkat dari 33,33% menjadi 83,33%. Itu artinya telah mencapai ketuntasan hasil belajar.

Keberhasilan ini didukung oleh teori belajar, metode, peran media, dan motivasi belajar, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan interaksi sosial mampu memperkuat pemahaman konsep sejarah. Oleh karena itu, metode permainan tembok kata bermedia kartu berpasangan di kelas V SDN Cikondang II Kecamatan Ganeas layak diterapkan sebagai alternatif pembelajaran IPS di sekolah dasar.

5. Referensi

- Arbarini.(2009). *Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini*. (Online). Tersedia : <http://arbarini.blogspot.com/2009/06/>. [13 Februari 2010]
- Aripin, I. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Dahar, R. W. (2010). *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, S. B. (2006). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2008). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Ismail, Andang. (2006). *Education Games*. Yogyakarta : Nuansa Aksara.
- Kurniawan, Tatang. (2009). *Penerapan metode Pembelajaran Model permainan tembok kata untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Sejarah Siswa Kelas VII D SMPN 1 Pangung Rejo Kabupaten Blitar*. (Online) Tersedia : <http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/1425>. Skripsi, Jurusan Pendidikan Sejarah FS Universitas Negeri Malang : Tidak diterbitkan. [4 Desember 2009]
- Latifudin. (2008). *Pendekatan Centra dan Saat Lingkaran*. Online. Tersedia : <http://himpaudibantul.com/?p=55>. [4 Desember 2009]
- Putera, Roma.(2009). *Judul Skripsi/Skripsi Lainnya/Penggunaan Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. (Online). Tersedia : <http://one.indoskripsi.com/> [4 Desember 2009]
- Rahmat, Mamat.(2009). *Penelitian Penggunaan Media Kartu Berpasangan untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menganalisis Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas VII SMPN 1 Cigalongtang Kabupaten Tasikmalaya*. (Online).Tersedia : <http://march-rahmat.blogspot.com>. [19 Maret 2010].
- Sadiman, Arief, dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta:Alfabeta.
- Sumantri, M dan Johan Permana.(1998/1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Suparman, A. (2001). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga. (*Memuat penjelasan tentang Taksonomi Bloom dalam versi bahasa Indonesia*)
- Suparno, P. (2007). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius
- Soppeng.(2009). *Vigotsky*. (Blogroll) Tersedia herfiss.blogspot.com/2009/07 [13 Februari 2010]
- Slavin, R. E. (2009). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung : P.T. Rosda Karya