

Permainan kartu umbul dalam meningkatkan hasil belajar siswa pokok bahasan suku bangsa dan budaya indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi Siswa Kelas V SD Negeri I Cibabat Mandiri 1 Kota Cimahi

Eli Heriawati¹

¹SD Negeri Cibabat Mandiri 1, Cimahi, Indonesia

eliheriawati70@gmail.com

Abstract

PTK research proposal entitled Umbul Card Game in Improving Student Learning Outcomes on the Subject of Indonesian Ethnicity and Culture in Social Science Subjects for Class V Students of SD Negeri I Cibabat Mandiri 1 Cimahi City aims to obtain information about the extent to which student learning outcomes using a card game. The problem that arises in this research is Is there an increase in student learning outcomes with. The research subjects were teachers and 38 grade V students consisting of 17 male students and 21 female students. The data collection technique used in the research on making this PTK proposal is the observation technique carried out in the ongoing stages of cycles I, II and III. Data analysis techniques used are quantitative techniques (to process test results data) and qualitative techniques (to analyze non-test data). Based on the research conducted, it can be concluded that the application of the Pennant Card Game can improve student learning outcomes.

Keywords: Pennant Card Game, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian proposal PTK yang berjudul Permainan Kartu Umbul Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sd Negeri I Cibabat Mandiri 1 Kota Cimahi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang sejauh mana hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan kartu umbul. Adapun masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah Adakah peningkatan hasil belajar siswa dengan. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V adalah 38 terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pembuatan proposal PTK ini yaitu teknik observasi yang dilakukan pada tahap siklus I, II dan III sedang berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kuantitatif (untuk mengolah data hasil tes) dan teknik kualitatif (untuk menganalisis data non tes). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan Permainan Kartu Umbul dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Permainan Kartu Umbul, Hasil Belajar.

1. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Pendidikan merupakan sarana dan wadah pembinaan sumber daya manusia, oleh karena itu perlu mendapatkan perhatian dan penanganan baik oleh pemerintah, masyarakat dan keluarga. Tantangan utama dunia pendidikan Indonesia dewasa ini dan di masa depan adalah kemampuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tanpa mengurangi arti dan pentingnya jalur dan jenis pendidikan lain, pendidikan dasar, khususnya pada tingkat sekolah dasar memiliki posisi sangat strategis karena menjadi landasan bagi pendidikan selanjutnya. Pendidikan dasar yang bermutu akan memberikan landasan yang kuat bagi pendidikan menengah dan pendidikan tinggi yang bermutu pula (Syaodih, 2008: 56).

Secara khusus, peranan pendidikan dasar bagi pengembangan anak dirumuskan sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 23 tahun 2006, bahwa pendidikan dasar bertujuan: meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Tujuan tersebut dicapai melalui proses pembelajaran dalam kelompok mata pelajaran: (1) Agama dan akhlak mulia, (2) Kewarganegaraan dan Kepribadian, (3) Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, (4) Estetika, (5) Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan. Semua mata pelajaran walaupun bobotnya berbeda-beda dapat berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut. Pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ini ditujukan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan IPS sudah lama dikembangkan dan dilaksanakan dalam kurikulum-kurikulum di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Suatu kegiatan yang bernilai edukatif selalu diwarnai interaktif yang terjadi antara guru dengan anak didik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dimulai. Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntun adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat disukai oleh anak didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk dengan latar belakang berbeda. Ada tiga aspek yang membedakan anak didik satu dengan yang lain yaitu aspek internal, psikologis, dan biologis. Ilmu Pengetahuan Sosial bukanlah suatu mata pelajaran yang sulit dipelajari jika strategi penyampaiannya sesuai dengan kemampuan yang mempelajarinya. Keragaman suku dan budaya bangsa merupakan salah satu pokok bahasan IPS yang diajarkan di SD/MI kelas V pada materi budaya bangsa. Banyak siswa yang mendapat hasil yang tidak maksimal.

Karena banyaknya permasalahan yang mengakibatkan gagalnya pembelajaran IPS, maka diperlukan usaha-usaha terobosan untuk meningkatkan hasil belajar IPS, salah satu dengan melakukan penelitian tindakan kelas serta melakukan inovasi sistem pembelajaran menggunakan model permainan kartu umbul. Sebagai salah satu model pembelajaran dengan kartu umbul menginteraksikan segala komponen di dalam kelas dan lingkungan sekolah untuk dirancang sedemikian rupa sehingga semua berbicara dan bertujuan untuk kepentingan murid. Keragaman suku dan budaya bangsa merupakan materi pelajaran yang bersifat abstrak, maka diperlukan alat peraga dalam rangka meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap matematika yang bersifat abstrak akan menjadi lebih konkret. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dimana siswa bekerjasama dalam kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar. Alat peraga kartu umbul merupakan salah satu alat bantu atau pelengkap yang digunakan guru dalam menggalakkan keterlibatan siswa dalam belajar. Diharapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan alat peraga dan kartu umbul dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada umumnya dalam proses belajar mengajar di sekolah, kegiatan yang dilakukan banyak berpusat pada guru. Artinya bila guru mengajar ia lebih mempersiapkan dirinya supaya berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar lebih berpusat pada penguasaan guru tanpa memperhatikan siswanya dapat belajar atau tidak. Pembelajaran kadang menjemukan siswa. Oleh karena itu guru hendaknya bisa menumbuhkan kreativitas diri maupun kreativitas siswanya untuk mengusir kejenuhan yang terjadi. Darsono (2000 : 25) mengemukakan bahwa pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

Menurut Ahmad Fauzan dan Sari (Ayunis, 2021) RME adalah pendekatan dalam pembelajaran matematika yang pertama kali lahir di Belanda. Realistic Mathematics Education diartikan pendekatan dalam pendidikan matematika yang mengajarkan konsep matematika berdasarkan pengalamansiswa agar menjadi mantap dan bermakna.

Menurut Soviati (dalam Fitriyani, 2017) mengatakan bahwa Realistic Mathematic Education (RME) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan kembali dan merekonstruksi konsep-konsep matematika, sehingga siswa mempunyai pengertian kuat tentang konsep-konsep matematika.

Adapun menurut Maulana dalam (Dani et al., 2017), karakteristik pendekatan RME antara lain: 1) *phenomenological Exploration or use context*; 2) *the use models or bridging by vertical instrument*; 3) *the use of student own production and construction of student contribution*; 4) *the interactive character of teaching process or interactivity*; dan 5) *intertwining or various learning strand*.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education* adalah pendekatan yang memberikan pemahaman bahwa pembelajaran matematika harus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan karakteristik pendekatan menggunakan masalah kontekstual, menggunakan model, kontribusi siswa, interaktif dan keterkaitan.

Kartu adalah kertas tebal yang tak berapa besar, biasanya persegi panjang untuk berbagai-bagai keperluan. Permainan adalah kegiatan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu. Alat peraga merupakan alat bantu pembelajaran, untuk mengurangi atau menghindari kemungkinan-kemungkinan terjadi salah komunikasi.

Kartu umbul berfungsi sebagai alat bantu dan siswa untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi keragaman suku dan budaya Indonesia. Kelebihan Kartu yaitu : menarik perhatian dan menyenangkan, memperjelas konsep pembelajaran, menghemat waktu dalam penyampaian materi pembelajaran, menumbuhkan kreativitas dan keindahan, berfaedah ganda / multi guna, mudah disimpan, tahan lama, dapat dioperasikan selain di kelas, dan penggunaan kartu umbul merupakan jembatan untuk mengidentifikasi keragaman budaya Indonesia.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cibabat Mandiri 1 Kota Cimahi. Alasan pemilihan tempat tersebut karena secara operasional dan teknis mudah untuk dilaksanakan, mengingat penulis adalah guru sekaligus kepala sekolah di sekolah tersebut. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V adalah 38 terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suhardjono (Arikunto dkk., 2012: 58) mengemukakan bahwa PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Prosedur penelitian yang penulis lakukan adalah Rencana penelitian ini berupa prosedur kerja dalam suatu penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara bertahap. Tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dikenal dengan istilah siklus. Pelaksanaan penelitian dilakukan 3 siklus. Tiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tiap siklus dilaksanakan dengan alokasi waktu selama satu tatap muka.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Pada kondisi awal guru belum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu umbul, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa pokok bahasan suku bangsa dan budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V SD Negeri Cibabat mandiri 1 Kota Cimahi masih rendah. Dengan kata lain belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, yaitu siswa yang memahami materi pelajaran ≥ 30 siswa, nilai rata-rata ≥ 65 , ketuntasan belajar klasikal $\geq 85\%$ dan ketuntasan belajar individual ≥ 70 . Hasil tes dan observasi yang diperoleh sebelum menerapkan media permainan kartu umbul dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 1. Data Hasil Tes Siswa

No.	Aspek	Hasil	Harapan
1	Siswa yang memahami materi pelajaran	20 siswa	≥ 30 siswa
2	Nilai rata-rata	5,00	≥ 65
3	Ketuntasan belajar klasikal	70%	≥ 85%
4	Ketuntasan belajar individual	60	≥ 70

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa pada kondisi awal ketika guru belum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu umbul terlihat bahwa data hasil tes siswa belum sesuai dengan indikator yang ditetapkan, sehingga guru perlu melakukan tindakan penelitian mulai dari siklus I sampai dengan III.

Siklus 1

Pada akhir pembelajaran Siklus I diberikan tes untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa dalam menyerap materi pelajaran. Siswa yang mendapat nilai ≥ 70 ada 26 siswa dengan ketuntasan belajar 68,42%. Nilai rata-rata kelas sebesar 69,21. Siswa yang belum tuntas belajar ada 12 siswa (31,58%). Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Data Keaktifan Siswa dalam KBM Siklus I

No	Keaktifan Siswa	Hasil	Harapan
1	2	3	4
1	Perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran.	100%	100%
2	Siswa mengerjakan tugas rumah.	92%	100%
3	Siswa yang aktif bertanya.	20%	100%
4	Siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru	31%	100%
5	Siswa yang aktif mengerjakan soal latihan di papan tulis (termasuk yang tunjuk jari)	60%	100%
6	Siswa yang aktif menggunakan media/alat peta, globe, gambar, kartu gambar.	94%	100%
7	Siswa yang aktif mengerjakan soal-soal latihan.	89%	100%
8	Siswa yang sudah memahami konsep kompetensi dasar	73%	100%
Rata-rata		68,88%	

Siklus II

Pada pembelajaran siklus II diadakan tes dengan hasil sebagai berikut. Siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 27 siswa, ketuntasan belajar 71,05% dengan nilai rata-rata 70. Siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 11 siswa (28,95%).

Tabel 3. Data Keaktifan Siswa dalam KBM Siklus II

No	Keaktifan Siswa	Hasil	Harapan
1	2	3	4
1	Perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran	100%	100%
2	Siswa mengerjakan tugas rumah	94%	100%
3	Siswa yang aktif bertanya	39%	100%
4	Siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru	50%	100%
5	Siswa yang aktif mengerjakan soal latihan di papan tulis (termasuk yang tunjuk jari).	52%	100%
6	Siswa yang aktif menggunakan media / alat peraga globe, peta, gambar, croth.	95%	100%
7	Siswa yang aktif mengerjakan soal-soal latihan	95	100%

8	Siswa yang sudah memahami kompensasi dasar.	78	100%
Rata-rata		75	100%

Dari hasil tes siklus I dan II, diperoleh peningkatan ketuntasan belajar 2,63%. Berdasarkan hasil taraf serap pada siklus II baru mencapai 71,05% dengan rata-rata 70, maka guru peneliti perlu mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus III, terutama pada variasi model atau peraga untuk membantu keterampilan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Siklus III

Hasil yang diperoleh pada tes siklus III adalah sebagai berikut. Siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 35 siswa, ketuntasan belajar 92,11% dengan nilai rata-rata kelas 77,37. Siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 3 siswa (7,89%).

Tabel 4. Data Keaktifan Siswa dalam KBM Siklus III

No	Keaktifan Siswa	Hasil	Harapan
1	2	3	4
1	Perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran	100%	100%
2	Siswa mengerjakan tugas rumah	100%	100%
3	Siswa yang aktif bertanya	97%	100%
4	Siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru	100%	100%
5	Siswa yang aktif mengerjakan soal latihan di papan tulis (termasuk yang tunjuk jari).	95%	100%
6	Siswa yang aktif menggunakan media / alat peta, globe, gambar, kartu gambar	97%	100%
7	Siswa yang aktif mengerjakan soal-soal latihan	95%	100%
8	Siswa yang sudah memahami kompensasi dasar.	95%	100%
Rata-rata		97%	100%

Setelah diperoleh data hasil tes siklus III dapat disimpulkan bahwa siswa yang memenuhi target keberhasilan sesuai dengan harapan, serta berdasarkan angket siswa, skor kualitatif yang diperoleh sebesar 89% dan skor kuantitatif sebesar 95% maka penelitian tindakan kelas dilakukan 3 (tiga) siklus.

3.2. Diskusi

Implementasi pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu umbul pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa siswa sudah memenuhi kriteria. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu umbul juga dapat terlihat pada hasil angket sikap siswa.

Setelah diperoleh data hasil tes siklus III dapat disimpulkan bahwa siswa yang memenuhi target keberhasilan sesuai dengan harapan, serta berdasarkan angket siswa, skor kualitatif yang diperoleh sebesar 89% dan skor kuantitatif sebesar 95% maka penelitian tindakan kelas dilakukan 3 (tiga) siklus.

4. Kesimpulan

Dari seluruh pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dapat diuraikan simpulan hasil penelitian, yang merupakan inti dari setiap refleksi yang telah dilaksanakan pada setiap siklus sebagai berikut. Dari hasil tes siklus I dan II, diperoleh peningkatan ketuntasan belajar 2,63%. Berdasarkan hasil taraf serap pada siklus II baru mencapai 71,05% dengan rata-rata 70, maka guru peneliti perlu mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus III, terutama pada variasi model atau peraga untuk membantu keterampilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil yang diperoleh pada tes siklus III adalah sebagai berikut. Siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 35 siswa, ketuntasan belajar 92,11% dengan nilai rata-rata kelas 77,37. Siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 3 siswa (7,89%).

Dari hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan kartu umbul.

5. Referensi

- Arikunto, S. Suharjono, & Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darsono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV UNNES Press.
- Hidayat dan Sugiarto. 2002. *Handout Workshop I*, Semarang: FMIPA UNNES.
- Sudjana. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Rosdakarya.
- Syaodih. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial*. <http://educare.e-fkipunla.net>.