

PENERAPAN MENCARI KARTU YANG DISEBAR KE KELOMPOK LAIN DAN DIPRESENTASIKAN UNTUK MENINGKATKAN NILAI PENGETAHUAN IPS PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 4 TANJUNG PALAS

Yoyok Ardianto

Sekolah Menengah Pertama Negeri Tanjung Palas Kalimantan Utara, Indonesia

Email: yoyokdido@gmail.com

Abstrak

Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi faktor penyebab dikembangkannya permainan mencari kartu yang disebar ke kelompok lain dan dipresentasikan. Karya Inovasi pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan nilai ilmu pengetahuan IPS peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tanjung Palas. Metode pengembangannya menggunakan penelitian dan pengembangan. Kartu yang dicari adalah gambar atau tulisan dengan tema tertentu yang disebar ke kelompok lain. Peserta didik mengumpulkan ke kelompoknya sesuai tema dan mempresentasikannya. Pada bagian penutup dilaksanakan evaluasi dengan bermain tebak kartu. Berdasarkan data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran ditemukan peningkatan hasil ulangan harian IPS peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tanjung Palas.

Kata Kunci: mencari kartu; presentasi; pengetahuan

Abstract

The lack of activeness of students in the learning process is a factor in the development of a card-finding game that is distributed to other groups and presented. This learning innovation work aim to increase the value of social science knowledge for class VIII student of SMPN 4 Tanjung Palas. The development method uses research and development. The card sought are pictures or writings with certain themes that are distributed to other groups. Students collect into groups according to the theme and present it. In the closing section, an evaluation is carried out by playing guess cards. Based on the data from the practical application of learning innovations, it was found that there was an increase in the results of the social studies daily test for class VIII SMPN 4 Tanjung Palas students.

Keywords: looking for cards; presentation; knowledge

Received: 2021-12-22; Accepted: 2022-01-05; Published: 2022-04-20

Pendahuluan

Tujuan pembelajaran dalam jangka pendek dan tujuan pendidikan dalam jangka panjang dapat tercapai diantaranya melalui keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Tujuan pendidikan Indonesia adalah untuk menciptakan manusia utuh dalam arti memiliki kecerdasan dalam sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Tujuan pendidikan tersebut terdiri dari tiga aspek yaitu bahwa manusia Indonesia diupayakan memiliki kualitas yang baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Ketiganya dibangun terutama dengan proses pendidikan yang berlangsung di sekolah sehingga dapat dikatakan bahwa proses pendidikan merupakan sarana pengembangan dan alih fungsi pengetahuan (transfer of knowledge) terhadap peserta didik selain sebagai sarana pembentukan serta penanaman nilai karakter (*transformation of values*).

Ketercapaian tujuan pendidikan nasional dapat lebih mudah terwujud melalui proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dalam Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 pasal 19 ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan diamanatkan sebagai berikut:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik”.

Salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat menjadi alat pencapaian tujuan pendidikan tersebut ialah ilmu pengetahuan sosial (IPS). Menurut Banks dalam (Sapriya, 2006). IPS sebagai bagian dari kurikulum Sekolah Dasar dan Menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakatnya. Hal ini menunjukkan bahwa IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada tingkat sekolah dasar dan menengah memiliki peran yang sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan karena kajian IPS memiliki ciri khas yakni sangat dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari.

Tujuan pembelajaran IPS menurut (Rachmah, 2014) adalah untuk membantu siswa menguasai, memahami dan mengembangkan kemampuan yang berkaitan dengan disiplin ilmu sosial. Akan tetapi para ahli mengamati bahwa sampai saat ini pendidikan

Penerapan mencari kartu yang disebar ke kelompok lain dan dipresentasikan

ilmu pengetahuan sosial belum menunjukkan hasil yang memuaskan baik dalam segi penguasaan konsep maupun dalam peningkatan keterampilan sosial.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. Proses pembelajaran secara terorganisir yang lebih bermakna harus dapat diciptakan agar seluruh potensi peserta didik baik dari segi sikap, pengetahuan dan keterampilan dapat dikelola dengan baik menjadi pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kondisi proses pembelajaran seperti yang dipaparkan diatas belum sepenuhnya terlaksana pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMPN 4 Tanjung Palas. Secara umum kondisi SMPN 4 Tanjung Palas bukanlah sekolah unggulan ataupun favorit di kecamatan Tanjung Palas sehingga input kualitas peserta didik memiliki rata-rata nilai yang tidak terlalu tinggi begitupun dengan cara belajar yang diterapkan masih relatif standar dan belum didukung oleh sarana belajar yang lengkap seperti di kota besar. Antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS selama ini masih perlu ditingkatkan, untuk itulah maka diperlukan berbagai inovasi-inovasi baru yang diharapkan dapat menunjang peningkatan pencapaian tujuan pembelajaran di SMPN 4 Tanjung Palas.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis menyusun sebuah karya inovasi pembelajaran dengan judul “Penerapan Mencari Kartu Yang Disebar ke Kelompok Lain, Untuk Meningkatkan Nilai Pengetahuan IPS Peserta Didik Kelas VIII SMPN 4 Tanjung Palas”

Metode Penelitian

Model mencari kartu merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada peserta didik. Penerapan metode ini dimulai dari tehnik yaitu peserta didik disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Tehnik metode penerapan mencari kartu dikembangkan oleh (Curran, 2007). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah peserta didik mencari kartu sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut (Soleha, 2016) mengungkapkan bahwa model mencari kartu adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian peserta didik mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran mencari kartu merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah homo homini socius, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Jin-Hai, Chao-Long, & Jian-Qin, 2003). Model mencari kartu ini melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan peserta didik dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

1. Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan mencari kartu kemudian pada pertemuan berikutnya dilaksanakan ulangan harian mengenai mobilitas sosial yang hasilnya dibandingkan dengan hasil ulangan harian dengan tema yang sama pada tahun pelajaran sebelumnya sehingga diperoleh data seperti di bawah ini.

- a. Perbandingan Rentang Nilai Ulangan Harian Mobilitas Sosial Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Tahun Pelajaran 2020/2021 dan 2021/2022.

Tabel 1
Perbandingan Rentang Nilai Setiap Kelas

Tahun Pelajaran 2020/2021				Tahun Pelajaran 2021/2022			
Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
VIII	75	25	70,20	VIII	95	60	81,00

- b. Perbandingan Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Mobilitas Sosial Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Tahun Pelajaran 2020/2021 dan 2021/2022

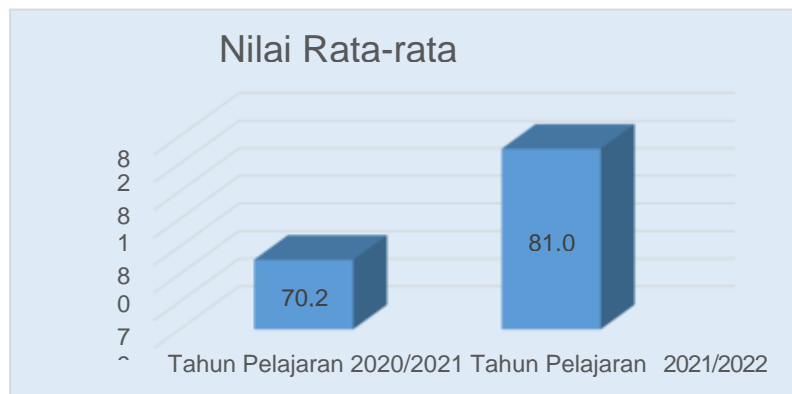
Tabel 2
Perbandingan Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Mobilitas Sosial

	T.P. 2020/2021	Persen tase	T.P. 2021/2022	Persen tase	Selisih Persentas e
KKM	62		62		
Jumlah siswa \geq KKM	10	56%	12	86%	30%
Jumlah siswa $<$ KKM	8	44%	2	14%	30%
Jumlah total siswa	18	100%	14	100%	

2. Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Berdasarkan data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran, dapat ditemukan bahwa terdapat peningkatan nilai ulangan harian mobilitas sosial pada tahun pelajaran sebelum menggunakan mencari kartu (70,20) dengan tahun pelajaran setelah menggunakannya (81,00) dengan rata-rata peningkatan nilai sebesar 10,8 seperti yang digambarkan pada bagan berikut ini.

Penerapan mencari kartu yang disebar ke kelompok lain dan dipresentasikan



Gambar 1
Bagan Nilai Rata-rata Ulangan Harian

Hal serupa juga tampak jika kita melihat data persentase jumlah siswa dengan nilai di atas KKM bahwa terdapat peningkatan persentase pada tahun pelajaran sebelum menggunakan harta karun si Kahoot (60,69%) dengan tahun pelajaran setelah menggunakannya (80%) dengan rata-rata peningkatan nilai sebesar 19,04% seperti yang digambarkan pada bagan berikut ini



Gambar 2
Bagan Jumlah Siswa Dengan Nilai Diatas KKM

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh maka dapat diambil simpulan sebagai berikut: (1.) Pembelajaran menggunakan mencari kartu dapat digunakan pada proses pembelajaran IPS kelas VIII materi mobilitas sosial. (2.) Pembelajaran menggunakan mencari kartu dapat meningkatkan nilai pengetahuan IPS peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tanjung Palas.

BIBLIOGRAFI

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. [Google Scholar](#)
- Andika, Arie Yudha; dkk (2018). *Permainan Harta Karun Zonira Sebagai Media Pembelajaran Aljabar Kelas VIII SMP*. Sketsa, Vol. 5 No. 1 April 2018.
- Bellanca, James. (2011). *Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Indeks. [Google Scholar](#)
- Curran, Lorna. (2007). *Lessons for Little Ones*. [Google Scholar](#)
- Jin-Hai, L. I., Chao-Long, L. I., & Jian-Qin, L. U. (2003). Lie algebraic analysis for the nonlinear transport in electrostatic quadrupoles. *Chinese Physics C*, 27(7), 645–648. [Google Scholar](#)
- Kohen-Vacs, M. Ronen, S. Cohen. (2012). *Mobile Treasure Hunt Games for Outdoor Learning*. Bulletin of IEEE Technical Committee on Learning Technology, Volume 14:24. [Google Scholar](#)
- Lime. (2018). *Pemanfaatam Media Kahoot pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Nikmah, Astin. *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa*. Surabaya: E- Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya (Vol V, No 5). [Google Scholar](#)
- Rachmah, Huriyah. (2014). pengembangan profesi pendidikan IPS. *Bandung: Alfabeta*. [Google Scholar](#)
- Ridwan Abdullah Sani. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara. [Google Scholar](#)
- Samsimar. (2013). *Penerapan strategi pembelajaran Peta Harta Karun untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 003 Tanjung XIII Koto Kampar*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. [Google Scholar](#)
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. [Google Scholar](#)
- Sapriya, dkk. (2006). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI Press.
- Soleha, Soleha. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2

Penerapan mencari kartu yang disebar ke kelompok lain dan dipresentasikan

Gayau Sakti Tahun Pelajaran 2014/2015. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(1), 68–74.

Copyright holder:

Yoyok Ardianto (2022)

First publication right:

[Syntax Idea](#)

This article is licensed under:

