

Penggunaan Kartu Peta dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS

Dewi Nur Hidayati¹, Salamah²

¹Mahasiswa PIPS FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

²Dosen Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.335](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.335)

Submitted:

February 16, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Kartu Peta, Motivasi, Hasil Belajar

ABSTRACT

Social studies learning with broad material tends to be boring. The use of map cards is expected to increase motivation and social studies learning outcomes. This study aims to determine the increase in motivation and social studies learning outcomes in fourth grade students at SDN Ketangi. This research is a classroom action research, data collected through tests and observations. The subjects of this study were elementary school students grade IV SDN Ketangi as many as 22 students. The research instrument was a test sheet and an observation sheet. The results showed that the use of map cards increased students' learning motivation in participating in social studies lessons, it was seen that the high category was achieved by 20 students (90%) and the medium category was only 2 students (10%). The average student motivation in social studies learning reached 82%. Learning outcomes or student achievement have increased from the average class 53 to 80.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Dewi Nur Hidayati

FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

Email: dnhidayati84@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS di sekolah masih terkesan membosankan. Pelajaran IPS sering dianggap kurang penting. Materi IPS yang luas dengan buku- buku pelajaran IPS yang tebal, sering menimbulkan kemalasan peserta didik dalam belajar. Pelajaran IPS kadang hanya dianggap sebagai pelajaran pelengkap saja. Hal lain yang membuat peserta didik kurang termotivasi dikarenakan materi IPS membutuhkan ketrampilan membaca yang baik. Materi IPS banyak yang bersifat hafalan.

Mewujudkan pembelajaran IPS yang menarik dan memotivasi peserta didik menjadi tanggung jawab guru sebagai pemimpin pembelajaran. Inovasi pembelajaran harus selalu dilakukan oleh guru agar peserta didik dapat belajar dengan semangat dan memiliki hasil belajar yang baik. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi salah satu pilihan bagi guru untuk membuat desain pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik kelas 4 SD Negeri Ketangi masih rendah. Peserta didik masih beranggapan pembelajaran IPS membosankan. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik motivasi peserta didik. Muatan pelajaran IPS menekankan pada keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah mulai dari lingkup diri hingga masalah kompleks. Jenis materi IPS dapat berupa fakta, konsep dan generalisasi, terkait aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan nilai-nilai spiritual [1]. Dari pendapat tersebut maka diperlukan inovasi pembelajaran IPS yang menyenangkan bagi peserta didik.

The finding is not surprising since interest is another aspect of intrinsic motivation energy that comes from within [2].

Artinya:

Minat adalah aspek lain dari energi atau dorongan motivasi intrinsik yang berasal dari dalam.

Dengan kata lain, minat merupakan dorongan motivasi dari dalam diri seseorang. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Peserta didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung akan memberikan perhatian lebih terhadap subjek tersebut.

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan [3]. Dari definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa belajar merupakan proses manusia mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Kemampuan seseorang untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk lain karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk yang unik sehingga kemampuan manusia dalam belajar juga mempunyai kapasitas yang berbeda-beda.

Kegiatan belajar dari pengalaman langsung dan nyata hasil belajar akan lebih optimal dan bermakna bagi pembelajar [4]. Dari pernyataan tersebut pembelajaran di kelas diharapkan menerapkan metode pembelajaran yang membuat peserta didik aktif. Pembelajaran yang membuat peserta didik aktif membuat motivasi belajar meningkat. Pembelajaran akan mencapai hasil yang optimal apabila guru mampu membangkitkan motivasi peserta didik [5]

Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses belajar peserta didik, dengan memberi kesempatan peserta didik untuk menemukan ide-ide mereka sendiri dan mengajar peserta didik menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar [6]. Dengan demikian, paradigma pembelajaran bukan lagi dalam rangka pemindahan pengetahuan dari guru ke peserta didik. Namun peserta didik sendiri yang membangun pengetahuan itu sehingga peranan guru dalam pembelajaran adalah sebagai tutor, fasilitator, mentor sekaligus mediator dan motivator peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yaitu kartu peta. Kartu peta merupakan media pembelajaran berbentuk *puzzle* peta dan dimainkan dengan cara disusun oleh peserta didik. Kartu peta didesain seperti puzzle, berisi gambar peta wilayah Indonesia. Puzzle disusun sehingga membentuk sebuah gambar peta secara utuh. Guru menyertakan kuis-kuis dalam kartu-kartu tersebut. Kuis yang disertakan dalam kartu peta terdapat pada sisi lain kartu atau puzzle. Penggunaan kartu peta dilakukan secara berkelompok oleh peserta didik. Penggunaan media kartu peta diharapkan dapat memberikan perubahan pada model pembelajaran IPS yang selama ini dianggap membosankan. Sebuah jurnal penelitian tentang penggunaan media gambar menyebutkan bahwa kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Hal ini dikarenakan ketidakjelasan bahan yang disampaikan dalam kegiatan tersebut dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara [7]. Merujuk dari artikel penelitian tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan sementara bahwa tidak menutup kemungkinan penggunaan media kartu peta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Kebermanfaatan yang dirasakan oleh peserta didik dalam pembelajaran aktif adalah mereka menjadi lebih tertarik pada materi pembelajaran, meningkatnya motivasi yang bersifat intrinsik, meningkatnya pemahaman akibat menurunnya penolakan terhadap materi pembelajaran, berkembangnya hasrat dan kemampuan pembelajar sepanjang hayat, memperbaiki komunikasi, meningkatnya hubungan interpersonal, pemecahan masalah, analisis kritis, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi [8].

Penelitian ini merumuskan bagaimana penggunaan kartu peta sebagai media pembelajaran IPS yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 4 SD Negeri Ketangi, Purworejo. Pemanfaatan kartu peta yang dimainkan secara berkelompok dapat mengubah model pembelajaran yang bersifat satu arah. Permainan kartu peta disesuaikan dengan materi pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dengan cara bermain. Melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

2. METODE PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SD Negeri Ketangi yang berjumlah 22 peserta didik. Rincian peserta didik yaitu 12 putri dan 10 putra pada tahun pelajaran 2020/2021 pada semester 1. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan melalui beberapa siklus. Model siklus yang dikembangkan adalah model Kemmis dan Mc Taggart [9]. Metode pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi, dan tes hasil belajar IPS. Penggunaan kartu peta dikatakan meningkat jika minimal 70% peserta didik memiliki motivasi belajar muatan pelajaran IPS dengan kategori tinggi. Peningkatan hasil belajar muatan pelajaran IPS dikatakan berhasil jika minimal 70% peserta didik mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

a. Deskripsi Pra Siklus

Deskripsi pra siklus yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Kondisi peserta didik kelas 4 SDN Ketangi

Kemampuan awal peserta didik sebelum diberi tindakan	
Rata-rata kelas hasil belajar IPS	Peserta didik yang memiliki motivasi kategori tinggi
53	3 (14%)

Berdasarkan perolehan hasil belajar muatan pelajaran IPS di kelas 4 SDN Ketangi Purworejo menunjukkan indikasi rendahnya hasil belajar peserta didik dan rendahnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Rata-rata kelas untuk nilai muatan pelajaran IPS peserta didik kelas 4 yaitu 53. Hal ini masih belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah untuk muatan pelajaran IPS yaitu 70. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti muatan pelajaran IPS masih sangat rendah. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar kategori tinggi hanya 3 anak.

Untuk mengetahui mengapa hasil belajar peserta didik tidak seperti yang diharapkan, tentu guru perlu merefleksikan diri untuk dapat mengetahui faktor-faktor penyebab ketidakberhasilan peserta didik dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Ketangi Purworejo, salah satu faktor penyebabnya antara lain karena guru belum menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran muatan pelajaran IPS. Penggunaan kartu peta menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

b. Deskripsi Siklus 1

Pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan selama 2x pertemuan yaitu masing-masing pertemuan selama 2x40 menit. Kompetensi dasar yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Berdasarkan hasil observasi guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RPP yang dibuat. Kegiatan pembelajaran IPS pada kompetensi dasar tersebut menggunakan media kartu peta untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Penggunaan media kartu peta membuat motivasi belajar peserta didik kelas 4 SD Negeri Ketangi menunjukkan adanya perubahan menuju peningkatan motivasi. Secara umum, peserta didik terlihat tertarik pada pembelajaran IPS. Kegiatan kelompok yang di desain oleh guru dilakukan secara tertib oleh peserta didik.

Motivasi belajar peserta didik pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

No.	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat Tinggi (86 – 100%)	3	14 %
2	Tinggi (70 – 85%)	8	36 %
3	Sedang (55 – 69%)	5	23 %
4	Rendah (40 – 54%)	6	27 %
5	Sangat Rendah (0 – 39%)	0	0 %
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rerata tingkat motivasi peserta didik pada siklus I sebesar 16 atau berada pada kategori tinggi, yaitu 73%. Motivasi peserta didik sudah jauh meningkat jika dibandingkan dengan pembelajaran IPS sebelum menggunakan kartu peta.

Hasil belajar pada siklus 1 dapat dilihat dalam table berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

No.	Keterangan	Nilai
1.	Rata-rata kelas	71
2.	Nilai tertinggi	80
3.	Nilai terendah	60
4.	Nilai < 70 (%)	8 (36%)
5.	Nilai \geq 70 (%)	14 (64%)

Pada siklus 1 terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dari rata-rata kelas 53 menjadi 71. Sebanyak 14 (64%) peserta didik telah tuntas dengan memperoleh nilai diatas KKM. Tetapi masih perlu dilakukan siklus kedua karena jumlah peserta didik yang tuntas belum mencapai 70%. Masih ada peserta didik yang belum termotivasi mengikuti pembelajaran IPS dikarenakan pembagian kelompok masih dalam jumlah besar yaitu 6 orang setiap kelompok.

Hasil refleksi dari siklus 1 yaitu guru membuat jumlah anggota kelompok menjadi lebih sedikit yaitu 4 orang setiap kelompok. Diharapkan dengan semakin sedikit jumlah anggota kelompok membuat peserta didik lebih fokus mengikuti pembelajaran IPS.

c. Deskripsi Siklus 2

Pembelajaran pada siklus 2 dilaksanakan selama 2x pertemuan yaitu masing-masing pertemuan selama 2x40 menit. Kompetensi dasar yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Hasil observasi pada siklus 2 menunjukkan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RPP dengan menggunakan bantuan media kartu peta. Kegiatan pembelajaran IPS pada kompetensi dasar tersebut menggunakan media kartu peta untuk menciptakan suasana belajar yang memotivasi peserta didik mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media kartu peta pada siklus 2 dengan materi yang lebih kompleks yaitu dengan menyertakan kuis pada kartu peta. Kuis berupa latihan sola tentang materi keragaman budaya di Indonesia. Pembagian kelompok dibuat menjadi lebih sedikit yaitu berjumlah 4 orang setiap kelompok. Hal ini bertujuan supaya semua anggota kelompok dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain kartu peta dan tidak ada anggota kelompok yang menunggu giliran bermain sehingga mengakibatkan kebosanan. Secara umum, peserta didik terlihat tertarik pada pembelajaran IPS dan semua peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil motivasi belajar peserta didik pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus 2

No.	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat Tinggi (86 – 100%)	5	23 %
2	Tinggi (70 – 85%)	12	54 %
3	Sedang (55 – 69%)	1	5 %
4	Rendah (40 – 54%)	4	18 %
5	Sangat Rendah (0 – 39%)	0	0 %
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa tingkat motivasi peserta didik pada siklus 2 telah berada pada kategori baik dimana sebanyak 82 % peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media kartu peta.

Hasil belajar pada siklus 2 dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

No.	Keterangan	Nilai
1.	Rata-rata kelas	80
2.	Nilai tertinggi	90
3.	Nilai terendah	65
4.	Nilai < 70 (%)	2 (10%)
5.	Nilai \geq 70 (%)	20 (90%)

Pada siklus 2 terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dari rata-rata kelas 71 menjadi 80. Sebanyak 20 (90%) peserta didik telah tuntas dengan memperoleh nilai diatas KKM. Berdasarkan hasil pada siklus 2 maka hasil belajar telah memenuhi kriteria ketuntasan keberhasilan yaitu sebanyak 70% peserta didik memperoleh nilai diatas KKM.

PEMBAHASAN

1. Peningkatan motivasi belajar

Hasil penelitian pada peserta didik kelas 4 SD Negeri Ketangi semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 menunjukkan bahwa penggunaan kartu peta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Data pra siklus menunjukkan bahwa motivasi peserta didik pada kategori baik yaitu 3 anak (14%), sedangkan pada kategori rendah yaitu sebanyak 19 anak (86%). Pada siklus 1 terjadi peningkatan motivasi peserta didik menjadi kategori sangat tinggi sejumlah 3 anak (14%), kategori tinggi 8 anak (36%), kategori sedang 5 anak (23%), dan kategori rendah 6 anak (27%). Pada siklus 2 peningkatan motivasi peserta didik yaitu kategori sangat tinggi sejumlah 5 anak (23%), kategori tinggi 12 anak (54%), kategori sedang 1 anak (5%), dan kategori rendah 4 anak (18%).

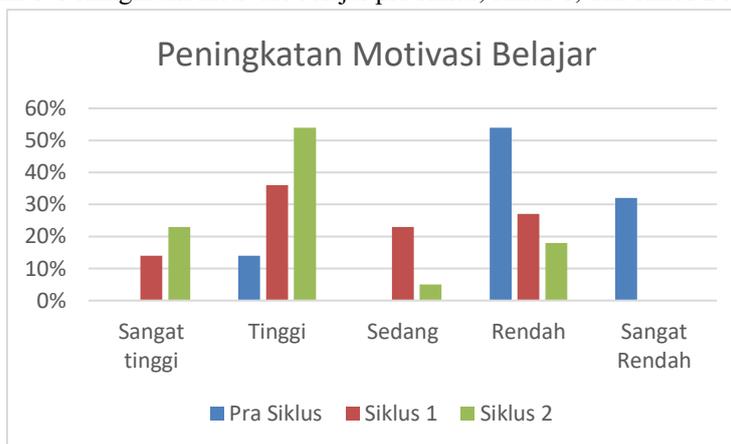
Adapun peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan kartu peta dalam pembelajaran IPS ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Peningkatan motivasi belajar pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 kelas 4

No.	Kategori	Pra siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		N	%	N	%	N	%
1.	Sangat Tinggi (86 – 100%)	0	0%	3	14 %	5	23 %
2.	Tinggi (70 – 85%)	3	14%	8	36 %	12	54 %
3.	Sedang (55 – 69%)	0	0%	5	23 %	1	5 %
4.	Rendah (40 – 54%)	12	54%	6	27 %	4	18 %
5.	Sangat Rendah (0 – 39%)	7	32%	0	0 %	0	0 %

Peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari grafik berikut.

Grafik 1. Peningkatan motivasi belajar pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 kelas 4



2. Peningkatan Hasil Belajar IPS

Peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas 4 SD Negeri Ketangi semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 melalui penggunaan kartu peta sebagai berikut. Pra siklus, rata-rata kelas untuk hasil belajar muatan pelajaran IPS peserta didik kelas 4 yaitu 53. Terdapat 2 peserta didik dengan hasil belajar diatas KKM. Pada siklus 1 terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dari rata-rata kelas 53 menjadi 71. Sebanyak 14 (63%) peserta didik telah tuntas dengan memperoleh nilai diatas KKM. Sebanyak 8 (37%) peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM. Pada siklus 2 terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dari rata-rata kelas 71 menjadi 80. Sebanyak 20 (90%) peserta didik telah tuntas dengan

memperoleh nilai diatas KKM. Berdasarkan hasil pada siklus 2 maka hasil belajar telah memenuhi kriteria ketuntasan keberhasilan yaitu sebanyak 70% peserta didik memperoleh nilai diatas KKM.

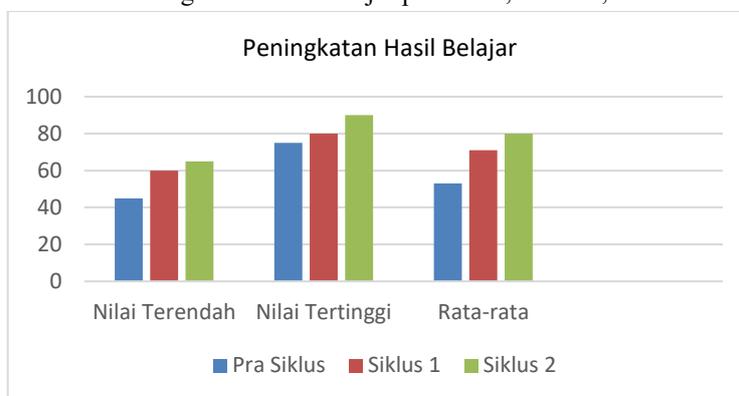
Hasil belajar IPS peserta didik kelas 4 melalui penggunaan kartu peta dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 7. Peningkatan Hasil belajar pra siklus, siklus 1, dan siklus 2

No.	Keterangan	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Rata-rata kelas	53	71	80
2.	Nilai tertinggi	75	80	90
3.	Nilai terendah	45	60	65
4.	Nilai < 70 (%)	20 (90%)	8 (37%)	2 (10%)
5.	Nilai \geq 70 (%)	2 (10%)	14 (63%)	20 (90%)

Peningkatan hasil belajar IPS dapat dilihat dalam grafik berikut ini.

Grafik 2. Peningkatan Hasil belajar pra siklus, siklus 1, dan siklus 2



Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik melalui penggunaan kartu peta mengalami peningkatan signifikan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dalam pelaksanaan tindakan penelitian penggunaan kartu peta dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas 4 SD Negeri Ketangi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan kartu peta dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas 4. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar meningkat pada siklus 1 yaitu 75% dan pada siklus 2 meningkat menjadi 82%.
2. Penggunaan kartu peta dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4. Pada siklus 1 terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dari rata-rata kelas 53 menjadi 71. Sebanyak 14 (63%) peserta didik telah tuntas dengan memperoleh nilai diatas KKM. Sebanyak 8 (37%) peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM. Pada siklus 2 terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dari rata-rata kelas 71 menjadi 80. Sebanyak 20 (90%) peserta didik telah tuntas dengan memperoleh nilai diatas KKM. Berdasarkan hasil pada siklus 2 maka hasil belajar telah memenuhi kriteria ketuntasan keberhasilan yaitu sebanyak 70% peserta didik memperoleh nilai diatas KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Supardi, Dasar-dasar Ilmu Sosial, Yogyakarta: Ombak, 2011.
- [2] K. Seifert, Educational Psychology, Texas: Rice University, 2012.
- [3] Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

-
- [4] S. Haryati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, Jakarta: Graha Cendikia, 2017.
- [5] G. Salamah, "Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Kooperatif Model Jigsaw," *Jurnal Studi Sosial*, vol. 4, pp. 114-121, 2019.
- [6] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- [7] I. Salamah, "Peningkatan Motivasi, Partisipasi, dan Prestasi Belajar IPS Melalui Media Gambar Bercerita," *Jurnal Sosialita*, vol. 13, p. 47, 2020.
- [8] N. P. B. P. S. Victor Novianto, "Pengembangan Desain Pembelajaran Model Role-Playing Pada Kompetensi Dasar Mempraktikkan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Integritas Diri Siswa Kelas XII SMA Jurusan IPS," Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Yogyakarta, 2018.
- [9] A. Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.