

## Efektivitas Media Pembelajaran Kartu Bergambar pada Pemahaman IPS Kelas 8 SMP Baitul Quran Ponjong

Nurullaila Indrianingrum<sup>1</sup>, Sukadari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SMP Baitul Quran Ponjong, Gunungkidul, Yogyakarta

<sup>2</sup>Program Pascasarjana, UPY Yogyakarta

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

#### Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.368](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.368)

Submitted:

February 15, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

#### Keywords:

*Learning Media, Flash card,  
Social studies*

*This study aims to determine the effectiveness of the application of picture card learning media to 8th grade students of Baitul Quran Ponjong Middle School after using picture card learning media on the subject of Change in Colonial Society and the Growth of National Spirit. This research is experimental in nature so that the method used is a quantitative method. The research subjects were 8th grade students of Baitul Quran Ponjong Middle School with a total population of 30 people. The research sample was taken using simple random sampling technique. There was a fairly high increase from the average pretest to posttest scores after being given treatment in the form of picture card learning media, the comparison was 25.7 or an increase of 47.8%.*

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



#### Corresponding Author:

**Sukadari**

Program Pascasarjana Pendidikan IPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta.

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, DIY 55182.

Email: [sukadariupy@gmail.com](mailto:sukadariupy@gmail.com)

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses untuk mengubah sikap dan perilaku manusia (seseorang atau kelompok orang) dalam usaha untuk mendewasakan diri melalui upaya-upaya seperti pengajaran, pelatihan, proses, perbuatan dan cara mendidik. Oleh karena itu pendidikan mempunyai tujuan yaitu untuk mengembangkan semua potensi pada diri pribadi manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa fungsi dari pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Artinya pendidikan nasional ikut andil dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga peserta didik dapat menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memiliki akhlak mulia, sehat secara jasmani maupun rohani, berilmu, cakap dalam bertindak, kreatif dalam mengatasi permasalahan, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penguatan karakter siswa menjadi bagian yang sangat urgen dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Terlebih, penguatan karakter merupakan salah satu butir *nawacita* yang dicanangkan oleh Presiden melalui

gerakan nasional revolusi mental. Hal penting tersebut ditindaklanjuti oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan mengutamakan dan membudayakan pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. Penguatan karakter tersebut oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dicanangkan secara bertahap mulai tahun 2016 (1).

Di sisi lain, melemahnya nasionalisme, maraknya penyimpangan sosial seperti tawuran, korupsi, hedonisme, disintegrasi bangsa, ketidakramahan terhadap lingkungan, individualisme, krisis kepercayaan, dan sebagainya merupakan fakta yang disebabkan lemahnya modal sosial. Pengembangan modal sosial merupakan tugas utama pembelajaran IPS. Maraknya masalah sosial tersebut boleh jadi disebabkan dianggap remehnya pendidikan IPS. Pendidikan IPS memang mengalami tantangan yang sangat berat, disaat kaum ibu masuk ke dalam sektor publik, maka pendidikan anak di rumah menjadi terabaikan, disaat budaya baca belum terbentuk maka budaya visual melalui TV masuk dengan intensif, di saat modal sosial belum terbina, individualisme melalui permainan, home schooling, tugas individual menjadi kebutuhan dan tuntutan, disaat etos kerja atau belajar dan produktivitas belum terbina, budaya santai telah terbentuk, disaat profesionalisme semakin sulit digapai, maka tuntutan materi begitu mendesak. Keteladanan pun menjadi menjadi sesuatu yang sangat langka. Kesenjangan antara teori dan aplikasi kerap pula terjadi karena berbagai kendala.

Penamaan IPS sebenarnya sudah melekat dengan keterpaduan (*integrated*) ilmu-ilmu sosial, tujuannya sudah jelas untuk meningkatkan kepekaan dan keterampilan dalam memecahkan masalah-masalah sosial sesuai dengan psikologi perkembangan peserta didik. Pada kenyataannya, kurikulum IPS masih terpisah-pisah, Kurikulum baru (KTSP) di SMP memang sudah dipadukan namun masih tetap masih tampak nyata generik ilmu sosialnya, dan pendekatannya pun belum tematik, kecuali kelas 1, 2, dan 3 di SD. Di SMA IPS sudah mengarah ke ilmu sosial, IPS hanya dipergunakan sebagai payung ilmu-ilmu sosial dan nama salah satu jurusan saja (2).

Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah bisa diartikan sebagai; (1) Pendidikan IPS yang menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara dan agama, (2) Pendidikan EPS yang menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuwan sosial, (3) Pendidikan IPS yang menekankan pada *reflective inquiry* (3).

Karena memiliki tujuan untuk membentuk warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab, harus menghadirkan pembelajaran IPS yang berkualitas. Salah satu bentuk cara untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas adalah dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran. Media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2013: 4). Media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terlibat dalam proses pembelajaran (4).

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijabarkan tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang menjadi perantara atau pengantar yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dari informan menuju ke penerima informasi. Penggunaan media dalam proses komunikasi bertujuan untuk lebih mengefektifkan komunikasi sehingga informasi yang diterima tidak salah Alasan digunakan media pembelajaran ini dikarenakan banyak materi yang lebih efektif dan dapat ditangkap dengan baik karena kondisi peserta didik yang senang dan tidak ada perasaan bahwa mereka sedang melakukan pembelajaran.

Di SMP Baitul Quran Ponjong, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS belum banyak dilakukan. Walau sudah menggunakan kurikulum 2013, namun pemanfaatan media pembelajaran masih terlalu minim. Bahkan media yang ada hanyalah presentasi (*powerpoint*) padahal peserta didik tidak selalu bisa memahami teori dengan mudah. Aktivitas peserta didik antara lain yaitu hanya memperhatikan dan terkadang mencatat hasil pelajaran. Hasil pra penelitian menunjukkan 20% peserta didik kelas VIII tidak memahami materi yang dijelaskan menggunakan ceramah, dan 30% tidak memahami materi yang dijelaskan menggunakan *powerpoint*.

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah membutuhkan kemampuan guru merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Strategi yang dipilih guru seharusnya lebih kreatif dan inovatif. Metode dalam penyampaian materi pun seharusnya melibatkan siswa secara langsung tidak hanya mengandalkan metode ceramah (pembelajaran satu arah). Dryden & Vos berpendapat bahwa semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila seseorang dalam keadaan gembira (5).

Hal ini juga bisa berpengaruh terhadap penerimaan anak terhadap pelajaran yang akan didapatkan. Media visual dalam hal ini media grafis dipilih dikarenakan peserta didik lebih mudah untuk mengingat gambar sehingga media ini sangat cocok untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Selain itu media visual juga bisa memberikan gambaran antara teori yang mereka pelajari dengan kenyataan. Karena itu siswa dapat mendapat informasi yang lebih konkret sehubungan dengan materi yang sedang dipelajari.

Kartu dipilih dikarenakan kartu merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh semua orang dengan aturan bermain yang cukup dapat dibuat variasi. Kartu dapat dimainkan oleh lebih dari lima orang, sehingga efektif menjangkau kelas yang peserta didiknya banyak. Kartu juga dapat dimainkan oleh sekolah dengan

kondisi belum menjangkau teknologi komputer, sehingga kartu dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Selain itu dengan adanya media pembelajaran berupa permainan, peserta didik akan belajar bagaimana caranya berkomunikasi, berunding, mengenal aturan, dan diharapkan dengan permainan tersebut peserta didik akan belajar bagaimana cara untuk berkompromi dengan oranglain. Proses inilah yang nanti diharapkan dapat menumbuhkan rasa kasih sayang toleransi antar sesama teman. Selain itu dengan permainan dapat meleburkan sekat-sekat antar peserta didik sehingga mereka dapat akrab dan mengenal satu dengan lainnya.

## 2. METODE PENELITIAN

Efektivitas penggunaan kartu bergambar sebagai media pembelajaran merupakan penelitian bersifat eksperimental sehingga metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas 8 SMP Baitul Quran Ponjong dengan jumlah populasi sebanyak 30 orang. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Teknik sampel acak sederhana merupakan teknik yang paling sederhana dimana sampel diambil secara acak tanpa memerhatikan strata populasi yang hanya memiliki satu ciri (homogen atau relatif homogen (6). Peneliti menggunakan teknik sampel acak sederhana karena populasi penelitian bersifat relatif homogen, yakni kelas 8 yang hanya terdiri dari tiga kelas. Kemudian sampel yang telah ditentukan tersebut dibentuk menjadi kelompok tersendiri berjumlah 10 orang siswa. Kelompok siswa yang telah terbentuk diyakini mampu mewakili kelasnya masing-masing.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah *preexperimental one-group pretest-posttest* dimana peneliti menguji efektivitas media dengan membandingkan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Sebelum diberi *treatment*, terlebih dahulu peneliti melakukan *pretest* kepada kelompok siswa yang menjadi sampel penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman awal mereka mengenai Perubahan Masyarakat Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan. Setelah itu, kelompok siswa tersebut diberi *treatment* dengan meminta mereka menggunakan kartu bergambar. *Posttest* kemudian dilakukan setelah kelompok siswa menggunakan aplikasi pembelajaran, tujuannya ialah untuk mengetahui keefektifan *treatment* yang diberikan kepada kelompok siswa. Berdasarkan bentuk desain penelitian, pengumpulan data dilakukan menggunakan metode tes.

Tes merupakan teknik pengumpulan data dimana subjek yang diteliti diminta mengerjakan tugas tertentu dalam bentuk tertulis, lisan, maupun praktik (7). Pada penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes tertulis dengan instrumen berbentuk soal pilihan ganda (*multiple choice questions*) berjumlah 25 butir. Soal pilihan ganda dibuat sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada kisi-kisi agar tidak menyimpang dari materi yang terintegrasi dalam aplikasi pembelajaran.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dikaenakan desain penelitian yang diadopsi yakni *one group prestestposttest*, maka data hasil pengujian efektivitas media pembelajaran kartu bergambar pada kelompok siswa berjumlah 30 orang diperoleh melalui pretest dan posttest. Pemberian pretest dan posttest dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi Perubahan Masyarakat Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan sebelum maupun sesudah diberi *treatment*. Perbedaan mendasar dari pretes dan post tes adalah lama waktu pengerjaan. Data hasil pretest dan posttest tersebut sajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Nilai Post tes dan Pre tes

No	Nama Siswa	Hasil tes		Selisih	Presentase kenaikan (%)
		Pre tes	Post tes		
1	siswa 1	48	92	44	91.7
2	siswa 2	48	86	38	79.2
3	siswa 3	52	72	20	38.5
4	siswa 4	56	88	32	57.1
5	siswa 5	66	76	10	15.2
6	siswa 6	76	86	10	13.2
7	siswa 7	76	86	10	13.2
8	siswa 8	48	92	44	91.7
9	siswa 9	48	86	38	79.2
10	siswa 10	42	66	24	57.1
11	siswa 11	42	66	24	57.1
12	siswa 12	46	58	12	26.1
13	siswa 13	48	92	44	91.7
14	siswa 14	62	100	38	61.3

No	Nama Siswa	Hasil tes		Selisih	Presentase
15	siswa 15	68	82	14	20.6
16	siswa 16	78	92	14	17.9
17	siswa 17	62	88	26	41.9
18	siswa 18	66	82	16	24.2
19	siswa 19	62	78	16	25.8
20	siswa 20	62	82	20	32.3
21	siswa 21	52	78	26	50.0
22	siswa 22	56	88	32	57.1
23	siswa 23	56	92	36	64.3
24	siswa 24	52	82	30	57.7
25	siswa 25	52	88	36	69.2
26	siswa 26	56	88	32	57.1
27	siswa 27	56	92	36	64.3
28	siswa 28	52	68	16	30.8
29	siswa 29	66	86	20	30.3
30	Siswa 30	78	92	14	17.9
	<b>Rata rata</b>	57.7	83.5	25.7	47.8

Dari tabel 1 terlihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh melalui pretest yaitu 57.7 sedangkan rata-rata nilai hasil posttest sebesar 83.5. Rata-rata selisih perbandingan nilai pretest dan posttest sebesar 25.7 sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan sebesar 47.8%. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa setelah diberi treatment berupa penggunaan media pembelajaran.

Pembuktian uji efektivitas dilakukan melalui perhitungan statistik menggunakan uji berpasangan (*paired sample t test*) dengan hipotesis  $H_0$  = tidak terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment*, dan  $H_1$  = terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment*. Hasil perhitungan statistik disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Pengujian dengan sample t tes

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes	57.73	30	10.435	1.905
	Postes	83.47	30	9.598	1.752

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretes & Postes	30	.377	.040

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretes - Postes	-25.733	11.200	2.045	-29.916	-21.551	-12.584	29	.000

Berdasarkan hasil perhitungan statistik uji berpasangan, diketahui bahwa thitung adalah -12.584 dan ttabel (sign=0,000) dengan df sebesar 29 adalah 2,045. Perbandingan antara thitung dan ttabel yakni -thitung (-12.584) < -ttabel (-2,045) dengan nilai probabilitas (sig.) 0,00 lebih kecil dari 0,05. Dari perbandingan tersebut diambil keputusan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, ini berarti terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment* sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu gambar terbukti efektif untuk pemahaman mater IPS kelas 8 SMP Baitul Quan Ponjong. Angka korelasi perhitungan sebesar 0,377 sehingga keputusan bersifat kuat dan positif.

Media visual sebagai alat bantu visual dalam konsep media pembelajaran visual adalah setiap gambar, model, benda atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata pada siswa. Manusia memiliki organ penginderaan yang berfungsi untuk menangkap rangsangan. Organ penginderaan ini sering disebut panca indera. Panca indera memiliki daya serap yang berbeda mengenai stimulus yang diterimanya. Daya serap panca indera adalah sebagai berikut: indera persentase daya serap penglihatan 82%, pendengaran 11%, peraba 3,50%, perasa 2,50%, dan penciuman 1%. hal ini menunjukkan bahwa indera yang paling tinggi kemampuan daya serapnya terhadap informasi yang diterima atau diindera adalah indera penglihatan (Khotimah, 2019: 21).

#### 4. KESIMPULAN

Terjadi peningkatan cukup tinggi dari rata-rata nilai *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment* berupa media pembelajaran kartu bergambar, perbandingan sebesar 25,7 atau meningkat sebesar 47,8%. Selain itu, dari hasil perhitungan statistik uji berpasangan juga diketahui bahwa  $-t_{hitung} (-12.584) < -t_{tabel} (-2,045)$  dengan nilai probabilitas (sig.) 0,00 lebih kecil dari 0,05 sehingga diambil keputusan H1 diterima dan H0 ditolak dengan angka korelasi sebesar 0,377 yang berarti bersifat kuat dan positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu bergambar untuk pemahaman materi IPS kelas 8 SMP Baitul Quran Ponjong dinilai efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Setiawati, Esti & Ernawati I. Implementasi Penguatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Kearifan Lokal Budaya Sekolah Pra- dan Masa Pandemi Corona. Malay Local Wisdom in the Period and After the Plague. 2020;(13 Juni 2020):34.
- [2] Maryani E, Syamsudin H. Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. J Penelit [Internet]. 2009;9(1):1–15. Available from: [http://jurnal.upi.edu/file/Enok\\_Maryani.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/Enok_Maryani.pdf)
- [3] Sumantri N. Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: Rosda Karya; 2001. 44 p.
- [4] Angkowo, R & Kosasih A. Optimalisasi media pembelajaran. Jakarta: PT. Grasindo; 2007. 10 p.
- [5] Darmansyah. Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan humor. Jakarta: Bumi Aksara; 2010. 11 p.
- [6] Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif. Bandung: Alfabeta; 2010. 120 p.
- [7] Muliawan J. Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media; 2014. 191 p.