

ANALISIS PENERAPAN MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 1 GONDOSULI

YENI FARIDHA WATI

Affiliasi SDN 1 GONDOSULI KABUPATEN TULUNGAGUNG

Yenifa87@gmail.com

Abstrak

Penelitian penerapan media kartu bergambar ini dilatar belakangi oleh penerapan media kartu bergambar di SDN 1 Gondosuli sering dilaksanakan oleh guru pada mata pelajaran IPS dengan prosentase 50% materi dalam satu tahun ajaran dengan hasil perolehan nilai minimal 76 sampai 81 dengan rata-rata nilai 78 diatas KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 1 Gondosuli. Metode penelitian ini adalah penelitian *Kualitatif Deskriptif* pendekatan *fenomenologi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sering menerapkan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPS karna keterkaitan materi dengan media yang mempermudah proses penerapan sehingga tidak menggunakan variasi media lain dalam pembelajaran IPS, Pencapaian penerapan media kartu bergambar sudah sesuai dengan standart penerapan media pada umumnya namun pada penerapan media kartu bergambar disini terdapat kelebihan pada saat proses penerapannya. Antusias siswa yang tinggi membuat pencapaian penerapan media kartu bergambar ini sesuai perencanaan dan tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Mata Pelajaran IPS, Media Kartu Bergambar, Penerapan Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dengan sengaja dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, Undang-Undang No.20 Tahun 2003 (Ghufron, 2017). Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Sanaky (Suryani, 2018, hal.4) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebagai alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus kreatif dan menarik agar siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa kartu gambar yang berisikan gambar-gambar yang nyata atau konkret maupun kata-kata, karena peserta didik di usia sekolah dasar awal merupakan peralihan dalam pola belajar

dari pendidikan sebelumnya. Penggunaan gambar yang konkret peserta didik akan lebih cepat memahami konsep yang akan disampaikan (Mardati & Wangid, 2015). Bahan ajar media pembelajaran kartu bergambar, dapat ditampilkan teknik dasar yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan siswa lebih mudah memahami materi (Prathami, Astra, & Suwiwa, 2018). Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar banyak sekali, begitu juga dalam pembelajaran IPS. Menurut (Anggreni, Asri, & Ganing, 2017) IPS adalah ilmu untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat (Anggreni et al., 2017).

Sesuai dengan hasil pengamatan saat PLP dan wawancara guru diperoleh informasi bahwa dalam mata pelajaran IPS guru menerapkan media dalam proses pembelajaran. Media yang sering digunakan guru dalam mata pelajaran IPS adalah media kartu bergambar yang diterapkan dalam proses pembelajaran IPS dengan prosentase 50% penerapan media pada materi pembelajaran IPS dalam waktu satu tahun ajaran. Pembelajaran penerapan media kartu bergambar secara berulang-ulang dapat berjalan dengan baik pada proses pembelajaran IPS dengan tanggapan atau antusias siswa yang baik. Pelaksanaan

pembelajaran yang sudah dilakukan menggunakan media kartu bergambar mencapai tingkat keberhasilan tujuan pembelajaran dengan hasil perolehan nilai minimal 76 sampai 81 dengan rata-rata nilai 78 diatas KKM. Diketahui dari guru bahwa siswa yang dengan mudah memahami materi secara keseluruhan karna penerapan media kartu bergambar dan siswa bersemangat saat proses penerapan berlangsung. Berdasarkan fenomena tersebut dibutuhkan suatu penelitian tentang “Analisis Penerapan Media Kartu Bergambar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 1 Gondosuli”

METODE

Penelitian *Kualitatif Deskriptif* dengan pendekatan *Fenomenologi*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SDN 1 Gondosuli yang berjumlah 15 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswi perempuan. Instrumen merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu : (1) Lembar Observasi, (2) Lembar Wawancara, (3) Dokumen. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu : (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Data Reduction, Data Display, dan Penarikan Kesimpulan. Pengecekan keabsahan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan Triangulasi Teknik. Triangulasi Teknik digunakan untuk mengecek keabsahan data kepada sumber data yang sama dengan teknik yang berbeda. Data diperoleh dengan memandangkan teknik data observasi, data wawancara dan

dokumeni berupa foto-foto penerapan media kartu bergambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Analisis penerapan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 1 Gondosuli”. Penelitian ini dilakukan guna memperoleh data sebanyak-banyaknya sesuai dengan fokus hasil penelitian, maka penulis dapat sajikan data tertulis dalam berbagai bentuk ringkasan data. Terdapat 4 data dari hasil penelitian ini, yaitu media pembelajaran yang sering diterapkan guru pada mata pelajaran IPS, langkah-langkah penerapan media kartu bergambar, pencapaian penerapan media kartu bergambar dan hasil data observasi penerapan media kartu bergambar. Hasil pernyataan dari guru dan siswa, peneliti mendapatkan informasi bahwa guru sering menerapkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran IPS. Media kartu bergambar adalah media pembelajaran yang sering diterapkan dalam proses belajar mengajar dikelas.

Guru membuat rancangan metode pembelajaran, skenario pembelajaran yang didalamnya kegiatan guru mulai awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Skenario yang dibuat didalamnya juga harus sesuai dengan langkah-langkah penerapan media kartu bergambar, materi perjuangan tokoh pada masa penjajahan Belanda dan Jepang yang akan digunakan untuk mengajar serta guru membuat soal yang digunakan untuk tes kelompok maupun individu yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan yang digunakan untuk mengukur kemampuan ataupun pemahaman siswa setelah proses

pembelajaran selesai dilaksanakan. Proses selanjutnya guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari hari ini serta menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan media kartu bergambar. Peneliti melakukan observasi pencapaian penerapan media juga digunakan untuk mengidentifikasi keadaan peserta didik, keterlibatan peserta didik, pemahaman peserta didik, tanggapan peserta didik selama proses penerapan berlangsung dan penguasaan materi setelah dilakukan penerapan media kartu bergambar tersebut.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada Guru dan siswa diketahui bahwa guru menerapkan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPS namun guru tidak menerapkan variasi media lain pada pembelajaran IPS karna dengan menerapkan media kartu bergambar terdapat keterkaitan antara materi satu dengan yang lainnya sehingga media menjadi tepat guna dan praktis. Media kartu bergambar ini sangat penting untuk menunjang pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Penerapan media kartu bergambar yaitu berpedoman pada RPP yang telah direncanakan. RPP dibuat oleh guru sebagai acuan atau rancangan saat proses pembelajaran berlangsung. Guru mengajak siswa aktif dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi, siswa yang berani menjawab akan mendapat hadiah bintang dari guru. Selain itu guru juga melihat keberanian siswa maju kedepan untuk menjawab ataupun keberanian maju kedepan untuk mewakili kelompok yang akan dihadiahi bintang. Semakin banyak perolehan bintang maka guru akan menambahkan nilai tambahan untuk siswa. Hal ini yang membuat siswa aktif

saat proses pembelajaran dan bersemangat terlibat dalam proses penerapan media kartu bergambar.

Peneliti mengamati aktivitas guru dalam langkah-langkah penerapan media kartu bergambar. Berdasarkan pengamatan tersebut guru telah melaksanakan langkah-langkah sesuai standart penerapan media kartu bergambar dalam pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Bahkan penerapan media kartu bergambar yang diterapkan guru dapat membuat siswa sangat bersemangat dan aktif ketika menebak tokoh dalam media, mendeskripsikan tokoh yang ada dimedia. Saat penerapan media kartu bergambar berlangsung terlihat rasa ingin tahu dan antusias untuk belajar siswa tinggi. Saat penerapan media kartu bergambar berlangsung guru menerapkan trik-trik agar siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan penerapan kartu bergambar.

Pencapaian penerapan media kartu bergambar selama proses penerapan media kartu bergambar. Pencapaian penerapan media kartu bergambar sudah sesuai dengan standart penerapan media pada umumnya namun pada penerapan media kartu bergambar disini terdapat kelebihan pada saat proses penerapannya. Antusias siswa yang tinggi membuat pencapaian penerapan media kartu bergambar ini sesuai perencanaan dan tujuan pembelajaran. Target waktu pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan media kartu bergambar berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan. Kesesuaian dengan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan penerapan media kartu bergambar sudah baik dan berjalan

dengan lancar. Keadaan peserta didik, siswa terlihat aktif dan semangat saat proses pembelajaran.

Siswa merasa senang dalam pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan guru telah melakukan ketrampilan mengajarnya dengan baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi yaitu dimana proses kegiatan pembelajaran aktivitas siswa kelas V sebanyak 15 anak dengan presentase 94% dikategorikan sangat sesuai ataupun sangat baik. Ketrampilan guru menerapkan media kartu bergambar dalam proses pembelajaran dengan presentase 92% dikategorikan sangat sesuai ataupun sangat baik pula. Hal itu membuktikan bahwa penerapan alat bantu seperti media kartu bergambar sangat berperan penting pada proses pembelajaran IPS dikelas. Karena penerapan media kartu bergambar mampu membuat siswa menjadi bersemangat antusias tinggi dan untuk lebih memperhatikan pembelajaran serta mampu membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan media kartu bergambar sangat penting sebagai pendukung dalam keberhasilan tujuan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Guru sering menerapkan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPS karna keterkaitan materi dengan media yang

mempermudah proses penerapan sehingga tidak menggunakan variasi media lain dalam pembelajaran IPS.

Pencapaian penerapan media kartu bergambar sudah sesuai dengan standart penerapan media pada umumnya namun pada penerapan media kartu bergambar disini terdapat kelebihan pada saat proses penerapannya. Guru melibatkan siswa agar aktif pada proses penerapan dengan memberi hadiah bintang setiap siswa yang berani mengacungkan tangan, maju kedepan untuk menjawab pertanyaan dan mewakili kelompok maju kedepan. Semakin siswa aktif dan mendapat banyak bintang maka guru akan memberi nilai tambahan pada siswa, ini yang membuat siswa sangat semangat dan aktif saat proses penerapan. Antusias siswa yang tinggi membuat pencapaian penerapan media kartu bergambar ini sesuai perencanaan dan tujuan pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Anggreni, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (TPS) Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V GUGUS LETKOL WISNU.
- Ghufron. (2017). *Filsafat Pendidikan*. (Kukuluh Adi Prabowo, Ed.). Depok Sleman Yogyakarta: KALIMEDIA.
- Mardati, & Wangid. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD, 3, 120–132.
- Prathami, dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning

Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Kuda- Kuda Pencak Silat, 8(2017).

- Suryani. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.(P. Latifah, Ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.