

---

**PENGGUNAAN MEDIA GRAFIS KARTU DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPS SISWA SDN 24 KOTO MALINTANG**

**Syafrizal Efendi**

SD Negeri 24 Koto Malintang

E-mail: efendi\_zal74@yahoo.com

---

Diterima:

**20 Juni 2021**

Direvisi:

**12 Juli 2021**

Disetujui:

**14 Juli 2021**

**Abstrak**

Media visual adalah media grafis yang disebut dengan media dua dimensi. Media grafis adalah media yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, dimana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual. Permasalahan yang dialami peneliti sebagai guru kelas tanggal 12 Agustus 2020, yaitu siswa kurang perhatian dalam belajar dan sulit memahami materi pelajaran sehingga minat belajar siswa melemah yang mengakibatkan hasil belajar mata pelajaran IPS rendah. Penelitian ini dilakukan sebagai solusi agar meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media grafis kartu di kelas IV SDN 24 Koto Malintang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 kali pertemuan. Penilaian dan tindak lanjut setiap siklus diadakan. Pra siklus nilai rata-rata 63,70 (39%). Nilai rata-rata siklus I yaitu nilai rata-rata 68,05%, Nilai rata-rata siklus II yaitu 81.56. Peningkatan sangat signifikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Hasil Belajar IPS, Media Grafis Kartu, Siswa

**Abstract**

*Visual media is graphic media called two-dimensional media. Graphic media is media that functions to channel messages from the source to the recipient of the message, where the message is poured through symbols or visual communication symbols. The problem experienced by the researcher as a class teacher on August 12, 2020, was that students were less attentive in learning and had difficulty understanding the subject matter so that student learning interest weakened which resulted in low social studies learning outcomes. This research was conducted as a solution to improve social studies learning outcomes by using a graphics card in class IV of SDN 24 Koto Malintang. The research was conducted in two cycles. Cycle I consisted of 2 meetings and cycle II consisted of 1 meeting. Assessment and follow-up of each cycle is held. Pre-cycle the average value is 63,70 (39%), Cycle I, the average value is 68,05%, Cycle II the average value is 81.56 (89.47). Very significant improvement in the implementation of the learning process.*

**Keywords:** Social Studies Learning Outcomes; Media Graphics Card

## **Pendahuluan**

Media adalah sesuatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa (Tafonao, 2018), sedangkan menurut (Amir, 2016) mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. (Pribadi, 2017) mengklasifikasikan media menjadi media visual, contohnya foto, lukisan, gambar dan media grafis lainnya, media audio contohnya radio dan rekaman suara dan media audio visual contohnya rekaman video, *slide* suara dan film .

Salah satu dari media visual adalah media grafis yang disebut juga dengan media dua dimensi (Karo-Karo & Rohani, 2018). Menurut (Purwani, Fridani, & Fahrurrozi, 2019) media grafis adalah media yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, dimana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual. Secara khusus media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan (Angraini, 2017). Menurut (Nurkamlisnar, 2020) media grafis yaitu gambar, sketsa diagram, bagan, grafis, kartun, poster, peta, globe dan kartu.

Media kartu menurut (Nurkamlisnar, 2020) adalah media yang dibuat dari karton yang tertulis materi-materi pokok dari topik yang dibahas. Penggunaan media grafis kartu dalam pembelajaran IPS dapat mengkomunikasikan gagasan-gagasan secara jelas dalam pembelajaran (Sumarni, 2017). Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial (Febriana, 2011). Tujuan dari bidang studi IPS tercapai apabila guru menggunakan media yang bervariasi, karena materi IPS membutuhkan pemahaman dan hapalan sehingga siswa kadang-kadang sulit untuk mengerti atau memahaminya. Salah satu media yang bisa digunakan yaitu media grafis kartu.

Media grafis kartu ini akan membuat siswa berfikir lebih luas tentang apa yang telah dipelajarinya apalagi pelajaran IPS yang berhubungan dengan sejarah. Permainan media grafis kartu ini dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dimana masing-masing siswa memperoleh satu kartu yang berisi satu pertanyaan yang harus dijawab sesuai dengan materi yang dipelajari, menjelaskan dengan kata-kata sendiri berdasarkan fakta yang terjadi sehingga dapat membuat siswa lain termotifasi untuk mencobanya (Ataupah, Triani, & Wahyuni, 2018).

Permasalahan di atas diperkuat berdasarkan hasil refleksi pada tanggal 12 Agustus 2016, pukul 10.00 WIB sebagai guru kelas IV SDN 24 Koto Malintang, dimana dalam pembelajaran guru kurang menggunakan media yang mengakibatkan siswa menjadi kurang perhatian dalam belajar dan sulit memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga prestasi belajar siswa yang diperoleh kurang optimal, ini dapat dilihat pada nilai mid semester IPS tahun lalu masih rendah rata-rata 63,70 dari 25 orang siswa.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di SDN 24 Koto Malintang dengan pertimbangan bahwa peneliti memang bertugas di SD tersebut yang diamanahkan tugas tambahan sebagai Kepala Sekolah. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 24 Koto Malintang, yang berjumlah 21 orang, terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian selama 3 bulan, Agustus sampai dengan Oktober 2016. Terhitung dari perencanaan awal sampai penulisan laporan hasil penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Oleh sebab itu, sesuai dengan penelitian tindakan kelas maka masalah penelitian yang harus dipecahkan berasal dari persoalan praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Prosedur pelaksanaan penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar penelitian yang umum. Proses penelitian tindakan merupakan proses daur ulang atau siklus yang dimulai dari aspek: mengembangkann perencanaan, melakukan tindakan sesuai rencana, melakukan observasi terhadap tindakan dan melakukan refleksi yaitu perenungan terhadap perencanaan, kegiatan tindakan dan kesuksesan hasil yang diperoleh.

Langkah-langkah yang digunakan untuk peningkatan pembelajaran media kartu ialah menyampaikan tujuan pembelajaran, menugaskan siswa membaca materi, membagi siswa duduk berkelompok, meletakkan kartu ditengah siswa, menugaskan siswa mengacak dan mengambil kartu, menerangkan cara bermain kartu, menceritakan uraian dari soal, menugasi siswa lain menanggapi penjelasan dan memberikan penilaian.

Penelitian yang penulis lakukan bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran IPS di kelas IV dengan media grafis kartu. Penelitian difokuskan pada perencanaan pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan, serta perilaku yang dapat diamati dari orang-orang atau sumber informasi.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat

Penelitian tindakan kelas digunakan dua siklus tentang materi menghargai jasa dan peran tokoh disekitar proklamasi kemerdekaan, karena pada siklus I materi yang diajarkan belum berhasil, maka akan dilanjutkan pada siklus II, yang materinya masih materi pada siklus I.

Prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pembuatan rencana tindakan yang akan dilakukan. Tindakan ini berupa pembelajaran IPS dengan penggunaan media grafis kartu. Kegiatan itu dimulai dengan merumuskan rancangan tindakan pembelajaran IPS berdasarkan penggunaan media grafis kartu yaitu dengan kegiatan menyusun rancangan tindakan berupa model rancangan pelaksanaan pembelajaran, menyusun indikator, deskriptor dan keterampilan yang digunakan dalam penggunaan media grafis kartu dan menyusun lembar observasi untuk pengamatan.

Pelaksanaan dimulai dari pelaksanaan pembelajaran IPS dengan penggunaan media grafis kartu sesuai dengan rencana. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan siklus II satu pertemuan dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.

Tahap pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam dua siklus dan masing-masing siklus mempunyai materi sendiri yang diambil berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar. Fokus tindakan pada setiap siklus berupa penggunaan media grafis kartu dalam pembelajaran IPS dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran penggunaan media grafis kartu.

Pengamatan terhadap tindakan pembelajaran IPS dengan penggunaan media grafis kartu dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hal ini dilaksanakan secara intensif, objektif, dan sistematis (Wiratno, 2016). Pengamatan dilakukan oleh obsever pada waktu melaksanakan tindakan pembelajaran IPS. Peneliti dan obsever mendokumentasikan semua indikator dari proses hasil perubahan yang terjadi, baik yang disebabkan oleh tindakan terencana maupun dampak intervensi dalam pembelajaran IPS berdasarkan

penggunaan media grafis kartu. Hasil pengamatan direkam dalam bentuk lembar observasi (Mardi, 2017). Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari siklus I sampai dengan siklus II. Pengamatan yang dilakukan pada dilakukan pada siklus selanjutnya. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan guru dan diadakan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

Refleksi diadakan setiap satu tindakan berakhir. Guru dan peneliti mengadakan diskusi terhadap tindakan yang baru dilakukan. Hal-hal yang di diskusikan adalah (1) menganalisis tindakan yang baru dilakukan, (2) mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, (3) melakukan intervensi, pemaknaan, dan penyimpulan data yang diperoleh. Hasil refleksi bersama ini dimanfaatkan sebagai masukan pada tindakan selanjutnya. Hasil kegiatan refleksi setiap tindakan digunakan untuk menyusun simpulan terhadap hasil tindakan 1 dan 2 (Nofriza, 2018).

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan, wawancara dan dokumentasi dari setiap tindakan perbaikan pembelajaran IPS dengan penggunaan media grafis kartu pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang diteliti. Data tersebut berkaitan informasi sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan perilaku guru dan siswa yang meliputi interaksi belajar mengajar antara guru-siswa, siswa-siswa dan siswa-guru dalam pembelajaran IPS pada tahap-tahap penggunaan media grafis kartu.
2. Evaluasi pembelajaran IPS berupa hasil
3. Hasil tes siswa sebelum maupun sesudah pelaksanaan tindakan pembelajaran IPS dengan penggunaan media grafis kartu.

Sumber data penelitian adalah proses kegiatan belajar mengajar IPS berdasarkan penggunaan media grafis kartu yang meliputi: perencanaan, pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, membagi kelompok, penjelasan materi dan kesimpulan. Data diperoleh dari subjek terteliti, yakni guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif yakni analisis data dimulai dengan menelaah sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir penyimpulan atau verifikasi. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan. Tahap analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Menelaah data yang telah terkumpul baik melalui observasi, dokumentasi dan evaluasi dengan melakukan proses transkripsi hasil pengamatan, penyeleksian dan pemilahan data. Pengelompokan data pada siklus satu atau siklus dua. Kegiatan menelaah data dilaksanakan sejak awal data dikumpulkan.
2. Reduksi data meliputi pengkategorian dan pengklasifikasian. Seluruh data yang telah terkumpul diseleksi dan dikelompok-kelompokkan sesuai dengan fokus. Data yang telah dipisah-pisahkan tersebut lalu di seleksi mana yang relevan dan mana yang tidak relevan. Data yang relevan dianalisis dan yang tidak relevan dibuang.
3. Menyajikan data dilakukan dengan cara mengorganisasikan informasi yang sudah direduksi. Menyajikan data dilakukan dengan cara mengorganisasikan informasi yang sudah direduksi.

### **Hasil dan Pembahasan**

Pembelajaran siklus ke II memperlihatkan hasil yang memuaskan dan siswa sangat baik dengan menanyakan pelajaran yang telah dipelajari dengan tujuan menguji daya ingat pelajaran yang telah dipelajarinya. Rangkaian kegiatan selanjutnya adalah penelitian memberikan evaluasi akhir secara individual kepada siswa. Hasil tes akhir menggambarkan bahwa subjek penelitian menguasai dengan baik materi pembelajaran, hanya 3 orang siswa yang nilainya masih di bawah 75. Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus II dengan rata-

rata 82,19 maka penelitian tidak berlanjut pada siklus III. Hasil pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 24 Koto Malintang Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Afniyeti	70	V	-
2	Arri Utama Putra	72	V	-
3	Aldi	83	V	-
4	Andre Defrianto	80	V	-
5	Almi Safitri	80	V	-
6	Cica Kusbini	90	V	-
7	Indra Taufik	77	V	-
8	Lola Safira	73	V	-
9	Mhd Ferdi Zikria	89	V	--
10	Nadia Saputri	85	V	-
11	Nanda Aria	92	V	-
12	Putra Jaya	85	V	-
13	Zainal	88	V	-
14	Restu Alamsyah	80	V	-
15	Riski Saputra	85	V	-
16	Rara Ravelinamarni	90	V	-
17	Silviani Madinah	75	V	-
18	Silvani	95	V	-
19	Sonia Martina	82	V	-
20	Wahyudi	80	V	-
21	Yuni Marlina	75	V	-
Jumlah		1726		
Rata-rata		82,19		

Berdasarkan hasil kolaborasi peneliti dengan guru kelas yang bertindak sebagai pengamat, mereka menyimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II adalah baik, bila dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I. hal ini dapat kita lihat bahwa berdasarkan hasil refleksi yang ada pada siklus I, maka pada siklus II ini pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil kolaborasi diketahui bahwa penggunaan media grafis kartu pada pembelajaran IPS dapat membantu siswa mempermudah materi yang padat dengan hafalan yang tidak dikuasi siswa.

Siswa ditugaskan untuk menjelaskan jawaban pada kartu yang didapatnya. Hasil yang didapatkan saat penugasan tersebut adalah semua siswa aktif untuk menjelaskan, dan siswa pada kelompok lain yang mendapat soal sama mengangkat tangan, ingin menanggapi atau menambah penjelasan yang telah diuraikan dari temannya dengan suara yang keras dan bahasa yang jelas, terlihat tidak terdapat siswa yang diam mereka dengan serius mendengarkan apa yang dibuat dan dijelaskan temannya. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media grafis kartu telah berhasil yang dapat terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh sudah mencapai 82,19, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dapat meningkat dengan menggunakan media grafis kartu

Hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media grafis kartu pada pembelajaran IPS kelas IV terungkap bahwa guru membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. (Budi, Muhluddin, & Ikhtiati, 2020) mengatakan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah penjabaran siklus kedalam unit satu kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas. Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rencana operasional pembelajaran yang memuat beberapa indikator yang terkait untuk dilaksanakan dalam satu atau beberapa kali pertemuan.

Berdasarkan perencanaan yang disusun ini pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, yang mana siklus I disajikan dalam dua kali pertemuan (6x35 menit). Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media grafis kartu dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I guru kurang jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran disebabkan bahasa yang digunakan guru kurang jelas dan terlalu cepat sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Penyampaian tujuan pembelajaran dapat membangkitkan skemata siswa dengan menggali pengetahuan dan pengalaman siswa yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, sehingga perlu perbaikan pembelajaran pada siklus ke II

2. Siswa membaca materi

Pembacaan materi oleh siswa tidak sesuai yang diharapkan. Pertemuan satu pada saat siswa membaca materi masih ada siswa yang tidak membaca dan terlihat hanya membolak balik buku, sehingga siswa kurang memahami makna dari materi yang dibacanya. Perubahan terjadi saat pertemuan kedua, ketika siswa sudah mulai membaca dengan serius walaupun terlihat satu dua orang yang masih berbicara dengan teman sebangkunya sehingga mengganggu konsentrasi teman lain yang membaca.

3. Membagi siswa duduk berkelompok

Cara agar siswa lebih berkonsentrasi terhadap materi guru membagi siswa duduk berkelompok yang terdiri dari 5 orang siswa, kelompok disusun berdasarkan kemampuan akademik siswa agar siswa yang kemampuan lebih dapat membantu teman yang mempunyai kemampuan rendah, sehingga adanya kerjasama dalam menyelesaikan soal yang didapat dan materi pelajaran akan dapat dikuasai. Nama kelompok diberi nama dengan nama tumbuh-tumbuhan seperti anggrek, mangga, melati, dan lainnya.

4. Meletakkan kartu ditengah siswa

Guru meletakkan kartu yang berisi soal tentang materi yang telah dibaca siswa ditengah siswa yang telah berkelompok, dimana kartu ini digunakan untuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Peletakkan kartu saat siklus 1 siswa menerima kartu dengan baik, hanya siswa agak heran dengan kartu serta bagaimana cara menggunakan kartu tersebut, dan setelah adanya penjelasan yang diberikan guru, siswa mengerti tentang kegunaan dari kartu.

5. Menugasi siswa mengacak dan mengambil kartu

Pengacakan kartu dilakukan oleh seorang siswa dalam kelompok kemudian kartu diambil oleh siswa satu perorang dalam kelompok, kemudian

siswa mengambil kartu yang telah diacak untuk dikerjakan. Tugas siswa pada siklus I adalah mengacak kartu perintah yang digunakan lalu guru mengamati siswa mengacak kartu secara keseluruhan. Pengambilan kartu siswa agak menimbulkan keributan karena ada beberapa siswa yang menukarkan kartu dengan temannya atau merebut kartu temannya.

6. Menerangkan cara bermain kartu

Guru menyampaikan penjelasan cara bermain kartu cukup jelas saat siklus I sehingga siswa mendengarkan penjelasan guru dengan tenang, tetapi saat menjawab pertanyaan yang ada pada kartu siswa masih ada yang melihat buku.

7. Menceritakan uraian jawaban dari soal

Pertemuan pertama siklus I terlihat siswa agak takut atau malu-malu mengungkapkan atau menjelaskan sesuatu yang telah dibuatnya, dikarenakan jawaban yang dibuatnya salah. Pertemuan kedua terlihat dalam menjelaskan jawaban uraian dari soal siswa agak mengalami kesulitan hal ini disebabkan guru kurang membimbing siswa dalam menjawab soal yang ada pada kartu.

8. Siswa lain menanggapi penjelasan

Pertemuan pertama saat siswa menanggapi penjelasan masih terlihat kurang disebabkan siswa takut untuk menjelaskan apa yang telah dibuatnya, sedangkan pertemuan kedua dalam menanggapi penjelasan siswa sudah mulai berani untuk menambahkan atau menanggapi penjelasan dari soal yang dijelaskan temannya sehingga interaksi antar siswa berjalan dengan baik.

9. Menugasi siswa lain memberikan penilaian

Kegiatan pemberian nilai pada siklus I tidak berjalan dengan baik karena belum banyaknya siswa yang menjelaskan uraian jawaban dari soal yang dibuat siswa, sehingga guru lebih meningkatkan pembelajaran pada siklus ke II.

Guru membagikan soal evaluasi pada akhir pembelajaran berupa objektif dan essay pada siswa untuk melihat sampai dimana kemampuan siswa mengingat materi yang telah dipelajarinya sesuai dengan waktu yang diberikan. Hasil pembelajaran siswa pada siklus I rata-rata memperoleh adalah 68,91. Tindakan dilanjutkan pada siklus ke II dengan tujuan agar pembelajaran bisa dikuasai siswa dan rata-rata yang didapat lebih baik dari siklus satu.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media grafis kartu dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Cara guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran lebih baik dan jelas sehingga siswa serius dalam menjelaskan penjelasan yang diberikan guru hal ini disebabkan karena dalam menyampaikan tujuan pembelajaran bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti sehingga siswa dapat memahami tujuan pembelajaran tersebut dengan baik.

2. Siswa membaca materi

Kemampuan siswa diuji terhadap materi yang telah dibaca, lalu guru melakukan tanya jawab terhadap materi yang telah dibaca tersebut. Kegiatan ini berjalan dengan baik dan siswa terlihat serius mengerjakan apa yang diperintahkan guru, lalu dalam sesi tanya jawab siswa menjawab pertanyaan

yang dilontarkan guru berdasarkan apa yang telah pelajarnya. Tanya jawab yang dilakukan guru kepada siswa akan membangun pengetahuan siswa tentang materi yang telah dipelajari karena dengan adanya pertanyaan sedikit demi sedikit pengetahuan siswa akan muncul.

3. Membagi siswa duduk berkelompok

Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 5 orang perkelompok. Kelompok disusun berdasarkan kemampuan akademik siswa agar siswa yang kemampuan lebih dapat membantu teman yang mempunyai kemampuan rendah, sehingga adanya kerjasama dalam menyelesaikan soal yang didapat dan materi pelajaran akan dapat dikuasai. Siswa tidak ribut kembali dalam pembagian kelompok karena pada sebelumnya siswa tersebut sudah mengenal masing-masing anggota kelompoknya sehingga guru dengan mudah mengatur masing-masing siswa dengan tertib duduk pada kelompoknya masing-masing tanpa ada keributan.

4. Meletakkan kartu ditengah siswa

Guru meletakkan kartu ditengah masing-masing kelompok yang berisi soal tentang materi yang telah dibaca siswa, dimana kartu ini digunakan untuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Guru meletakkan kartu pada siklus ke II ini ditengah masing-masing kelompok dan siswa tidak lagi heran melihat kartu tersebut, karena siswa sudah mengenal kegunaan dari kartu tersebut.

5. Menugasi siswa mengacak dan mengambil kartu

Pengacakan kartu dilakukan oleh seorang siswa dalam kelompok kemudian kartu diambil oleh siswa satu perorang dalam kelompok, kemudian siswa mengambil kartu yang telah diacak untuk dikerjakan. Siswa mengacak kartu dengan baik karena guru memberikan petunjuk yang jelas cara mengacak kartu tersebut yaitu mengacak secara keseluruhan. Pengambilan kartu tidak menimbulkan keributan siswa karena masing-masing siswa sudah mendapat kartu yang akan dikerjakannya.

6. Menerangkan cara bermain kartu

Guru sudah memberikan penjelasan yang jelas tentang cara bermain kartu sehingga tidak ada lagi keributan siswa untuk menanyakan cara bermain kartu.

7. Menceritakan uraian jawaban dari soal

Siswa sudah berani untuk mengungkapkan atau menjelaskan apa yang telah dibuatnya, dan terlihat banyak siswa yang mengangkat tangan untuk menjelaskan jawaban soal yang telah dibuatnya pada kartu sehingga suasana kelas menjadi hidup dan bergirah.

8. Siswa lain menanggapi penjelasan

Siswa sudah aktif menanggapi penjelasan terhadap uraian soal yang telah dijelaskan temannya, secara berebutan dan mengangkat tangan ingin memberikan penjelasan dan tambahan dari jawaban kartu yang telah dibuatnya.

Hasil analisis penelitian siklus II mencapai nilai rata-rata kelas 82,19. Berdasarkan hasil pengamatan siklus II yang diperoleh maka pelaksanaan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan dengan menggunakan media grafis kartu bagi siswa kelas IV SDN 24 Koto Malintang .

Penggunaan media dalam pembelajaran membuat pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna, dimana siswa menjadi aktif dan kreatif dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, sesuai dengan pendapat (Yustal, 2017), yaitu proses pembelajaran yang terjadi disekolah dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambahkan alat bantu atau media, karena dengan menggunakan alat bantu atau media tersebut menjadikan siswa dapat lebih memahami pelajaran.

### **Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebelum melakukan pembelajaran guru terlihat dahulu guru perlu membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media grafis kartu terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, kegiatan pembelajaran, metode/sumber/media, serta evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan penggunaan media grafis kartu diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, menyajikan dan membentuk kelompok untuk menjelaskan jawaban dari soal yang ada pada kartu yang membuat siswa dapat mengingat materi yang telah dipelajari, menjelaskan, mengungkapkan ide-ide yang ada serta melatih siswa berani berbicara dan mengeluarkan pendapatnya. Pembelajaran dengan penggunaan media grafis kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat pada rata-rata hasil belajar siklus II lebih meingkat dari siklus I, dimana pada siklus I rata-rata yang didapat 71,61. Sedangkan siklus II rata-rata yang didapat adalah 82,19.

### **Bibliografi**

- Amir, Almira. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Angraini, Rita. (2017). Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(1), 14–24.
- Ataupah, Devie Apriliana, Triani, Liliek, & Wahyuni, Sri. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Gerak Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Siswa Kelas-Xi Ipa Sma Negeri 8 Malang. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 11–16.
- Budi, M. Satria, Mahluddin, Mahluddin, & Ikhtiati, Ikhtiati. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe The Power Of Two pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah An Nizham Kota Jambi. UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
- Febriana, Ayu. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(2), 151–161.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, & Rohani, Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.

- Mardi, Indra. (2017). Peningkatan kegiatan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan pendekatan scientific di kelas IV SD. *Jurnal Pelangi*, 8(1), 55–74.
- Nofriza, Nofriza. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Problem Solving di Kelas IV SD Negeri 35 Ambacang Kamba Kecamatan Bayang. *Inovasi Pendidikan*, 5(1), 130–151.
- Nurkamlisnar, Nurkamlisnar. (2020). Menggunakan Media Grafis Kartu dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 754–766.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Purwani, Annisa, Fridani, Lara, & Fahrurrozi, Fahrurrozi. (2019). Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55–67.
- Sumarni, Sumarni. (2017). Media Grafis Kartu Pada Materi Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 8–14.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Wiratno, Antonius Tri. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V dengan Model Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 45–51.
- Yustal, Yustal. (2017). Model Bermain Balon dalam Permainan Bola Voli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Siswa Kelas VI A. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 26–32.



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