

MEDIA KARPIN (KARTU PINTAR) UNTUK PEMBELAJARAN BENDA HIDUP DAN TAK HIDUP DI SEKOLAH DASAR

Kiky Nuranisya¹⁾, Aruna Ngesti Lestari²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email: kikyxts2016@gmail.com

ABSTRAK

Berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran SD (sekolah dasar) salah satunya adalah siswa sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu Media karpin(kartu pintar) adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis *game* yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik kelas 1 khususnya pada materi benda hidup dan tak hidup serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Diharapkan dengan adanya media ini siswa akan lebih aktif, pembelajaran menjadi menyenangkan dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Kata Kunci : *Siswa, Guru, Media pembelajaran, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Various problems that occur in the learning process of elementary school, one of which is that students find it difficult to understand the materials taught by teachers. Therefore Media karpin (smart card) is one of the game-based learning media that can be used to facilitate students in understanding thematic learning materials of grade 1 especially on living and unscad materials and facilitate teachers in conveying materials. It is hoped that with this medium students will be more active, learning becomes fun and learning goals will be achieved.

Keywords : *Students, Teachers, Learning media, Elementary School*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu factor terpenting yang mempengaruhi kehidupan manusia dan bangsa. Pendidikan berhubungan erat dengan kegiatan pembelajaran baik formal maupun non formal. Menurut Sugihartono, dkk dalam Rizqiana (2013 : 81), pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan system lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Menurut Hamalik dalam Khorion dkk (2020 : 132) dalam kurikulum 2013 proses pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan serta berpusat pada siswa. dalam hal ini belajar bukanlah suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Perubahan tingkah laku itu meliputi beberapa aspek yaitu kognitif, psikomotor dan afektif.

Dalam kurikulum 2013 di jenjang Sekolah Dasar, IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Belajar

IPA yang sebenarnya bukan merupakan penghafalan kata-kata yang bermakna melainkan merupakan hasil asosiasi dari pengalaman-pengalaman (Patta Bundu dalam Muahirin Binti :2014).

Menurut Piaget (Dimiyati & Mudjiono dalam Sugiarti & Diana, 2017 :3) mengenai perkembangan proses belajar siswa, bahwa siswa pada usia 7-11 tahun telah memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret anak dapat mengembangkan pikiran logis. Ia dapat mengikuti penalaran logis walau kadang-kadang memecahkan masalah secara "*trail and error*". Pada tahap tersebut, siswa telah memiliki kemampuan berfikir logis akan tetapi dengan bantu benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan benda nyata yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana prasarana dalam mengajar dan merupakan alat bantu untuk memudahkan pendidik dalam

mengaplikasikan isi kurikulum agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Media pembelajaran diharapkan membantu siswa membentuk konsep nyata.

Media Karpin merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk salah satu media pembelajaran yang berbasis game yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik kelas 1 khususnya pada materi benda hidup dan tak hidup serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Menyadari hal tersebut maka media karpin menjadi salah satu pembantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi literatur dengan menggunakan sumber data sekunder. Dalam penelitian ini peneliti mencari dan mengumpulkan data data berbagai hasil penelitian yang bersumber dari artikel ilmiah dan jurnal yang relevan dengan tema penelitian. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dimana data data yang sudah diperoleh, dianalisis dan dikaji. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi/diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi & Sutjipo, 2013 :8). Media pembelajaran diharapkan membantu dalam proses pembelajaran, juga memudahkan siswa membentuk konsep nyata. Media pembelajaran yang bervariasi itu diterapkan dengan desain khusus yang berbeda dengan media sebelumnya maupun dari media yang sudah ada., dan memiliki langkah-langkah yang menarik sehingga membuat siswa lebih aktif.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien jika didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Beberapa diantaranya akan diuraikan sebagai berikut :

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Ayu dan Yusman pada

tahun 2017. Penelitian ini membahas tentang “pengembangan media pembelajaran berbasis kartu pintar fisika materi suhu dan kalor untuk meningkatkan minat dan hasil belajar fisika siswa kelas X Sma Negeri Piyungan”. Penelitian ini mampu meningkatkan minat belajar fisika mampu meningkatkan minat belajar fisika siswa mampu meningkatkan minat belajar siswa ramah kognitif pada uji coba terbatas dengan nilai gain.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Herny dan Asih pada tahun 2020. Penelitian ini membahas tentang “Pengembangan Media kartu pintar (katar) pada mata pelajaran matematika materi perkalian bagi siswa kelas 11 sekolah dasar”. Penelitian ini menghasilkan uji coba sangat baik untuk individu maupun kelompok.

Sehingga pada penelitian ini untuk dapat menunjang pembelajaran khususnya dalam pembelajaran kelas 1 materi benda hidup dan benda tak hidup adalah dengan Media Karpin.

Dalam permainan karpin terdapat beberapa peraturan diantaranya adalah :

- Siswa membentuk formasi lingkaran
- Permainan dilakukan secara bergantian dan urut

Karpin ini prinsip permainannya seperti bermain ludo. Berikut adalah langkah-langkahnya dalam bermain kartu pintar :

1. Guru siswa akan diberikan 2 karpin. Kartu karpin tersebut memiliki 2 macam yaitu kartu biasa dan kartu bintang. Kartu biasa dapat dibagikan sesuai dengan kesepakatan bersama tetapi untuk kartu bintang semua wajib untuk mendapatkannya.
2. Selanjutnya permainan dimulai dari guru mengeluarkan kartu dan diikuti peserta, peraturannya peserta diperbolehkan mengeluarkan kartu yang memiliki angka sama atau warna yang sama.
3. Jika ada yang tidak memiliki warna dan angka yang sama diperbolehkan mengambil kartu yang sudah disediakan.
4. Setelah kartu habis peserta mengeluarkan kartu bintang dan boleh mengambil 1 kartu bonus yang ber isi pertanyaan tentang benda hidup dan benda tak hidup. Fungsinya dalam permainan ini yaitu mengingat atau mengevaluasi hasil dari proses

pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya sampai dimana pemahaman peserta didik dari materi yang telah disampaikan oleh pembimbing/ guru.

5. Lalu, jika peserta didik benar dalam menjawab pertanyaan maka peserta didik diberikan hadiah berupa gambar yaitu 1 benda hidup dan tak hidup.
6. Permainan pun selesai dengan adanya evaluasi dari pembimbing dan wawancara mengenai permainan tersebut bagaimana pendapat masing masing dari setiap peserta didik

Simpulan Dan Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media karpin dapat menjadi rujukan untuk merupakan media yang cocok untuk pembelajaran kelas 1 pada materi benda hidup dan benda tak hidup Sehingga diharapkan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih aktif, pembelajaran menjadi menyenangkan dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah mendukung penelitian ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Tak banyak kata yang disampaikan semoga kebermanfaatan penelitian ini akan membantu untuk kebermanfaatan penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Hasan, T.A. (2018). Studi Literature : Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Dalam Meningkatkan Keberanian Berbicara Siswa Menggunakan Edia Realia. *scienceEdu*, 1(1)
- Rizqiana Ayu dkk (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Pintar Fisika Materi Suhu Dan Kalor Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Piyungan. *238jurnal Pendidikan Fisika*, 6(3)
- Herny Alyshia dkk (2020). Pengembangan Media Kartu Pintar (KATAR) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Fundadikdas*, 3(1)

Khoirun Miftakul.V.R. (2020). Studi literature tentang pengaruh penggunaan media monopoli modifikasi terhadap hasil belajar ips siswa sekolah dasar.

Muakhirin Binti. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 1

Sugiarti Lulut. (2017). Pngembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up Dan Kartu Ajaib Pengelompokan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III AD/MI. *Al Ibtida :Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1)

Taufiq.M dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema " Konservasi" Berpendekatan *Science-Edutainment*. *JPPH*, 3(2)