

Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Sejarah dengan Metode Permainan Menggunakan Media Kartu bagi Siswa Sekolah Dasar

Laksmi Puspitowardhani

Universitas Airlangga

laksmi.puspitowardhani-13@psikologi.unair.ac.id

Abstrak. Peraturan Menteri No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa muatan materi dalam mata pelajaran IPS terdiri atas beberapa materi dan salah satunya adalah materi sejarah. Materi tersebut berisi tentang fakta peristiwa, tahun-tahun kejadian dan tokoh-tokoh yang ada dalam peristiwa sejarah. Prestasi belajar siswa pada materi ini cenderung rendah karena disebabkan oleh beberapa faktor. Siswa menjelaskan bahwa mereka mengalami kesulitan untuk menghafalkan materi sejarah yang sangat banyak. Teori tentang pemrosesan memori menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran sejarah, siswa diminta untuk berpikir dan memahami materi yang abstrak. Hal ini tentunya bukan hal yang mudah untuk siswa sekolah dasar mengingat proses berpikir mereka masih berada di ranah konkrit. Beberapa teori dan penelitian menyebutkan bahwa metode permainan sangat tepat diberikan kepada siswa sekolah dasar yang usianya antara 10-11 tahun. Metode permainan yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran harus didukung dengan penggunaan media yang tepat. Media cetak dan gambar ilustrasi seperti kartu permainan dengan aktifitas *matching* dan *sorting* adalah media yang tepat untuk menyampaikan materi sejarah. Dengan menggunakan kajian literatur, tulisan ini akan membahas tentang penggunaan metode permainan dengan media kartu sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa sekolah dasar pada materi sejarah.

Kata Kunci : materi sejarah, metode permainan kartu (*card game*)

Pendahuluan

Menurut Suharjo (2006) pendidikan di tingkat dasar (SD) adalah suatu upaya pembekalan kemampuan dasar siswa berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap sesuai dengan tingkat perkembangan individu, untuk mempersiapkan ke jenjang yang lebih tinggi. Saat ini pelaksanaannya mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang terdiri atas beberapa mata pelajaran dan salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Soemantri (2001) mata pelajaran IPS bertujuan untuk mewujudkan pendidikan lanjutan bidang ilmu sosial dan humaniora, serta mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan Peraturan Menteri No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi diketahui bahwa muatan materi dalam mata pelajaran IPS terdiri atas materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui integrasi materi-materi tersebut nantinya siswa diharapkan menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta damai. Dari berbagai muatan materi yang ada dalam mata pelajaran IPS, materi sejarah adalah salah satu materi yang sangat penting dipelajari. Materi sejarah dianggap memegang peranan penting dalam pembentukan karakter anak bangsa yang mempunyai semangat kebangsaan dan rasa cinta tanah air (Fitriyani, 2015). Melalui materi sejarah siswa mendapatkan pemahaman tentang konsep hidup bersama, sehingga nantinya mereka akan memiliki rasa cinta terhadap nilai-nilai perjuangan, kepahlawanan, tanah air dan bangsa serta tidak canggung dalam bergaul di masyarakat yang majemuk (Kuntowijoyo, 2013). Berdasarkan data jajak pendapat yang dilakukan Kompas dan dimuat di kompas.com pada tanggal 9 Juli 2010 diketahui bahwa 90,6% responden media tersebut menyatakan setuju bahwa materi sejarah di sekolah berperan penting membentuk karakter/watak anak bangsa.

Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran sejarah dapat dilihat melalui prestasi belajar siswa pada pelajaran sejarah. Kenyataannya siswa mengalami kesulitan dalam menghafal fakta-fakta sejarah yang sangat banyak seperti nama tokoh, tempat, dan peristiwa sehingga prestasi belajarnya rendah. Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (AGSI) menyebutkan dalam pernyataan tertulisnya bahwa materi sejarah sangat padat sehingga aspek

kognitif lebih ditekankan, akibatnya sejarah hanya sebatas hafalan dan sifatnya mengulang materi dari jenjang sebelumnya.

Menurut Wulandari (2010) faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu siswa dan guru kelas. Dijelaskan bahwa faktor siswa karena siswa cenderung kurang dapat mempertahankan daya ingat dalam jangka panjang, kurang memahami materi yang bersifat konseptual, dan kurang mampu menyusun hubungan atau asosiasi secara menyeluruh terhadap materi pelajaran. Sedangkan faktor guru karena kurangnya kreatifitas dalam menggunakan teknik pembelajaran yang efektif.

Dalam setiap jenjangnya pembelajaran sejarah cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama (Fitriyani, 2015). Teori tentang memori menjelaskan bahwa informasi dan pengetahuan tentang dunia, benda, fakta, konsep, wajah, kata dan artinya termasuk kedalam memori semantik (Tulving, 1972; Hodges, Salmon & Butters, 1992; Garrard et al., 1997; Laatu, 2003). Pengorganisasian memori ini berhubungan dengan hirarki yang disusun berdasarkan hubungan abstrak antar konsep (Collins & Quillian, 1969; Pylyshyn, 1973). Artinya, dalam proses pembelajaran sejarah siswa diminta untuk berpikir dan memahami materi yang abstrak, sedangkan proses berpikir siswa kelas 5 sekolah dasar menurut Piaget (Santrock, 2008) menjelaskan bahwa pada usia ini mereka masih dalam tahapan operasional konkrit yang mengembangkan proses berpikir dari hal-hal yang sifatnya konkrit dan logis ditandai dengan aktifitas mengingat, memahami dan memecahkan masalah. Masih menurut Piaget di tahapan ini anak bisa fokus mengkoordinasikan beberapa karakteristik daripada hanya kepada satu hal dari suatu obyek. Secara spesifik anak-anak bisa mencari hubungan antara hal satu dengan yang lain secara seri. Proses pembelajaran yang lebih konkrit diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi sejarah.

Metode Permainan

Metode adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang sudah disusun dalam suatu kegiatan nyata agar tujuannya tercapai dengan optimal (Sanjaya, 2009). Sumantri dan Permana (2001) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah metode permainan (Wahab, 2007).

Metode permainan adalah suatu cara penyampaian pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan (Padmono, 2011; Permana, 2009). Arisnawati (2009) menjelaskan bahwa metode permainan adalah cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai dengan tetap mengacu kepada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam suatu tantangan abstrak yang dilaksanakan berdasarkan peraturan, interaksi dan umpan balik untuk mencapai tujuan yang bisa diukur secara kualitatif (Kapp, 2012).

Kapp (2012) menjelaskan beberapa tipe aktifitas permainan yang dapat digunakan dalam metode permainan adalah: 1. Mencocokkan (matching); 2. Menyusun (sorting); 3. Mengumpulkan (collecting); 4. Mengatur strategi (strategizing); 5. Membangun (building); 6. Menyelesaikan puzzle; 6. Mengeksplor (exploring); 7. Memainkan peran (role playing)

Pemilihan aktifitas permainan yang akan digunakan dalam metode permainan berdasarkan atas kebutuhan siswa atau tujuan yang ingin dicapai dan konten materi yang diajarkan. Aktifitas permainan yang tepat untuk menyampaikan bentuk pengetahuan deklaratif seperti materi sejarah berisi fakta, konsep, asosiasi antara dua obyek dan materi yang harus diingat adalah *matching* dan *sorting* (Kapp, 2012).

Langkah-langkah Metode Permainan

Beberapa langkah-langkah pelaksanaan metode permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran secara umum menurut Saefuddin (2012) adalah: 1. Menentukan topik/materi yang akan diajarkan menggunakan metode permainan; 2. Menyiapkan alat atau media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran; 3. Menyusun petunjuk atau langkah pelaksanaan metode pembelajaran, menjelaskan; 4. Kepada siswa maksud, tujuan dan aktifitas yang akan dilaksanakan; 5. Membagi siswa atas individu atau kelompok disesuaikan dengan permainan yang akan dilaksanakan; 6. Melaksanakan kegiatan permainan dengan dipimpin oleh guru; 6. Siswa

berhenti melakukan permainan kemudian melaporkan hasil dari permainan; 7. Guru memberikan kesimpulan mengenai pengertian atau konsep yang dimaksud dalam tujuan pembelajaran

Heinich, et al. (1982) mengajukan langkah-langkah metode permainan dengan menggunakan media yang efektif dan dikenal dengan istilah ASSURE (*Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response and Evaluate*). Penjelasan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: 1. *Analyze learner characteristics* : Menganalisa karakteristik umum kelompok sasaran, yaitu siswa kelas 5 SD yang berada dalam tahapan usia operasional konkrit. ; 2. *State objective* : Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini tujuannya adalah membantu siswa untuk mengingat materi sejarah yang diberikan.; 3. *Select or modify media* : Memilih, memodifikasi, merancang atau mengembangkan materi dan media yang tepat. Media yang akan digunakan telah tersedia berupa kartu permainan yang materinya sesuai dengan materi sejarah kelas 5 SD term 3. ; 4. *Utilize* : Menggunakan materi dan media dalam proses belajar mengajar. Penggunaannya dipaparkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.; 5. *Require learner response* : Guru mendorong siswa untuk memberikan tanggapan mengenai keefektifan proses belajar mengajar, seperti mengulangi fakta atau mengemukakan rangkuman.; 6. *Evaluate* : Mengevaluasi proses belajar untuk mencapai tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran. Siswa akan diminta untuk mengerjakan tes prestasi belajar dalam bentuk pilihan ganda.

Media Kartu dalam Metode Permainan

Dua unsur yang penting dalam suatu proses pembelajaran adalah metode mengajar dan pemilihan media pembelajaran (Arsyad, 2013). Pemilihannya harus didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai dan konten materi yang akan disampaikan. Levie dan Levie dalam Arsyad (2013) menjelaskan bahwa belajar melalui stimulus visual membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali dan menghubungkan fakta dan konsep, sedangkan stimulus verbal memberikan hasil yang lebih baik untuk pembelajaran yang melibatkan ingatan yang berurutan. Materi sejarah berisi mengenai fakta-fakta sejarah seperti nama tokoh, tanggal, peristiwa yang berurutan, telah dijelaskan bahwa aktifitas permainan yang tepat untuk menyampaikan bentuk pengetahuan deklaratif adalah *matching* dan *sorting* (Kapp, 2012). Sedangkan bentuk media yang tepat untuk membantu siswa mengingat fakta-fakta adalah media cetak, gambar ilustrasi dan komputer.

Arsyad (2013) menyebutkan bahwa kriteria pemilihan media yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai;
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran
3. Praktis, luwes dan bertahan
4. Guru terampil menggunakan
5. Pengelompokan sasaran
6. Mutu Teknis

Penggunaan media kartu dalam metode permainan untuk menyampaikan materi sejarah memberikan stimulus visual kepada siswa efektif digunakan melalui aktifitas *matching* dan *sorting*.

Penutup

Salah satu faktor yang menentukan prestasi belajar siswa di sekolah adalah penggunaan metode pembelajaran yang efektif. Penggunaannya dapat meningkatkan kemampuan yang telah dimiliki atau meningkatkan kemampuan baru yang diperoleh oleh siswa. Kemampuan tersebut dapat berupa aspek pengetahuan, sikap maupun ketrampilan tertentu (Mangunsong, 2009). Demikian pula mata pelajaran IPS khususnya untuk materi sejarah, penggunaan metode pembelajaran yang efektif merupakan salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan yaitu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai konsep hidup bersama, sehingga nantinya

mereka akan memiliki rasa cinta terhadap nilai-nilai perjuangan, kepahlawanan, tanah air dan bangsa serta tidak canggung dalam bergaul di masyarakat yang majemuk (Kuntowijoyo, 2013).

Beberapa metode pembelajaran efektif untuk menyampaikan mata pelajaran IPS dan salah satunya adalah metode permainan (Wahab, 2007). Feeney dalam Santrock (2011) menjelaskan bahwa metode tersebut efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar karena bermain adalah aspek yang esensial (penting) di jenjang tersebut. Pengaruh paling tinggi dari metode permainan adalah pada anak usia 10-12 tahun (Eiferman, 1971). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode permainan lebih menarik bagi siswa bila dibandingkan metode konvensional biasa, selain itu metode tersebut mempunyai efek positif seperti misalnya meningkatkan kepercayaan diri dan tingkat pengetahuan deklaratif siswa terhadap suatu materi pelajaran (Randel, 1992; Ke, 2009; Gazzaniga, et al., 2012).

Unsur penting dari metode permainan adalah penentuan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan dan penggunaan media yang tepat akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan suatu materi pelajaran (Arsyad, 2013). Berbagai jenis media dapat digunakan dalam metode permainan, namun penentuannya harus disesuaikan dengan beberapa kriteria yaitu tujuan dan konten materi pembelajaran yang akan diajarkan yaitu mata pelajaran IPS materi sejarah. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai untuk membantu siswa menghafalkan konten materi sejarah yang berisi pengetahuan deklaratif (fakta, konsep, peristiwa dan hubungan antara beberapa obyek) maka media yang tepat digunakan adalah kartu permainan (media visual dan ilustrasi gambar) yang dimainkan dengan cara *matching* atau *sorting*.

Daftar Pustaka

- Arsad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: BSNP
- Fitriyani, Anis. (2015). *Pembelajaran IPS Materi Sejarah Oleh Guru Berlatar Belakang Pendidikan Bukan Sarjana Sejarah Di SMP Negeri 2 Muntilan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Kapp, Karl M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction (Game-Based Methods and Strategies for Training and Education)*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kapp, Karl M. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook*. San Francisco: Wiley.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Benteng Budaya
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi
- Santrock, John W. (2011). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, John W. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Saefudin, Ahmad. (2012). *Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa V SD*. Surakarta: Universitas Negeri Solo
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Somantri, Muhammad Numan. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wahab, Abdul Azis. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.