

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU GAME TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI KELAS IV SD**

M. Abdurrahman Sudesi<sup>1</sup>, Muhammad Ahsin Maulana<sup>2</sup>, Ihwan Firmansyah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD, STKIP PGRI Bangkalan

<sup>2</sup>Pendidikan Sendratasik, Universitas Palangkaraya

<sup>3</sup>PGSD, STKIP PGRI Bangkalan

Alamat e-mail : [1abdurrahmansudes6@gmail.com](mailto:1abdurrahmansudes6@gmail.com), [2ahsinmaulana07@fkip.upr.ac.id](mailto:2ahsinmaulana07@fkip.upr.ac.id),  
[3ihwan@stkipgri-bkl.ac.id](mailto:3ihwan@stkipgri-bkl.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The low science learning outcomes of fourth-grade students and the lack of use of learning media were noted. This study aims to determine the effect of using game cards on science learning outcomes for fourth-grade students at SDN Burneh 1. This research used a quantitative approach with a pre-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 10 fourth-grade students selected through purposive sampling. Data collection instruments included multiple-choice tests. The data obtained were analyzed using validity tests, reliability tests, and t-tests to assess the significant differences in students' learning outcomes. The results showed that the use of game cards significantly improved students' science learning outcomes. The average pretest score was 2.62, while the average posttest score was 9.05. Based on these findings, it can be concluded that the use of game card media has a positive effect on science learning for students.*

*Keywords: Effect, Game Cards, Learning Outcomes*

### **ABSTRAK**

Rendahnya hasil belajar IPA siswa di kelas IV dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan kartu game terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Burneh 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest desain*. Sampel penelitian terdiri dari 10 siswa kelas IV SDN Burneh 1 yang dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji-t untuk melihat perbedaan signifikan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu game secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Rata-rata nilai posttest dan pretest dimana pada hasil pretest hasil belajar siswa yaitu 2,62 dan posttest hasil belajar siswa yaitu 9,05. Berdasarkan temuan ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu game memiliki pengaruh terhadap pembelajaran IPA pada siswa.

Kata Kunci: Kartu Game, Media Pembelajaran, Hasil belajar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam pembangunan sebuah negara. Dalam konteks ini, pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan pola pikir anak-anak sejak usia dini. Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam pembangunan sebuah negara. Dalam konteks ini, pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan pola pikir anak-anak sejak usia dini (Permendikbud Nomor 03 tahun 2019, 2019).

Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik (kesehatan jasmani), aspek psikologis (kesiapan siswa, motivasi, minat, bakat, kematangan, dan perhatian). Sementara itu, faktor eksternal mencakup materi pembelajaran, kompetensi guru, sarana dan prasarana (fasilitas, media pembelajaran), serta lingkungan. Minat belajar dan media pembelajaran sering kali menjadi kendala dalam dunia pendidikan (Noviyanti, Budi Yohana., Santosa, Joko., Widodo, 2020).

Salah satu jenis pendidikan di sekolah yang menumbuhkan keterampilan tentang alam yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Zuleni & Marfilinda (2022) Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran yang memiliki kegemaran terhadap alam atau makhluk hidup sehingga orang yang memiliki kegemaran atau ciri-ciri kecerdasan naturalis akan lebih merasa bahagia dan semangat dalam proses belajar IPA.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar dirancang untuk mengenalkan konsep-konsep fundamental sains dan mengasah kemampuan berpikir kritis serta sistematis pada siswa. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar dirancang untuk mengenalkan konsep-konsep fundamental sains dan mengasah kemampuan berpikir kritis serta sistematis pada siswa (Nugraha, 2018). Meskipun demikian, hasil belajar IPA di beberapa sekolah dasar masih belum memenuhi standar yang diinginkan (Raharjo & Kristin, 2019)

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mempelajari berbagai aspek di dunia sekitar dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dengan begini guru sebagai pendidik tentunya harus memiliki pengetahuan yang luas dan memadai tentang latihan-latihan mendidik dan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara pendekatan, model, strategi, dan media pembelajaran yang dapat diterapkan.

Kegiatan belajar dan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan mengembangkan hasil belajar siswa. Menurut Sihombing (2022) media pembelajaran adalah alat yang mungkin dapat mempermudah siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah. Salah satunya adalah media pembelajaran kartu game. Kartu game adalah alat yang melibatkan penggabungan elemen-elemen kartu yang dibuat dari kertas karton.

Masalah yang dialami oleh guru dalam pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar diantaranya persiapan guru dalam kegiatan belajar mengajar

yang kurang memadai sehingga hal ini akan mempersulit siswa untuk memahami materi, guru hanya menjelaskan secara teori sehingga siswa masih banyak yang kurang paham bahkan mereka lebih asik berisik sendiri tidak mendengarkan penjelasan guru. Apalagi pada saat itu guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga siswa hanya mendengarkan dan terlihat kebingungan ketika dipancing dengan pertanyaan.

Oleh karena itu, berdasarkan keterangan diatas peneliti akan mengkaji lebih lanjut mengenai media pembelajaran kartu game dan bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu game terhadap hasil belajar ipa di kelas IV SDN Burneh 1 Bangkalan".

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif, Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang melibatkan data numerik dan analisis statistik (Suryam Dora, 2017). Dengan metode eksperimen dengan tujuan ada tidaknya pengaruh

dari suatu perlakuan yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan media kartu game, adapun desain penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Subyek penelitian sebanyak 10 siswa kelas IV pada SDN Burneh 1. Test yang digunakan dalam test ini adalah test tertulis pilihan ganda, yaitu penggunaan media kartu game ini siswa diminta untuk maju kedepan dan menagambil kartu game tersebut. Dikartu game itu terdapat soal dan gambar mengarahkan pada siswa untuk menjawab. Uji data yang digunakan yaitu uji validitas, reabilitas, dan uji sample T. Dasar dalam pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dikatakan bahwa distribusi instrumen dikatakan berpengaruh.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Hasil**

Berdasarkan hasil data yang diperoleh sesudah dan sebelum diberikan perlakuan media kartu game pada 10 siswa kelas IVB SDN Burneh 1. Maka dilakukan perhitungan statistik mulai dari uji validitas, reabilitas dan uji sample T test.

**Tabel 1. Uji Validitas**

No Item	Rxy	Rtabel	Keterangan
A1	0,689	0,632	Valid
A2	0,805	0,632	Valid
A3	0,681	0,632	Valid
A4	0,824	0,632	Valid
A5	0,681	0,632	Valid
A6	0,836	0,632	Valid
A7	0,689	0,632	Valid
A8	0,681	0,632	Valid
A9	0,836	0,632	Valid
A10	0,836	0,632	Valid
Skor Total	1,000	0,632	Valid

Berdasarkan hasil penelitian Uji Validitas soal kepada 10 siswa mengenai kemampuan pemahaman siwa terdapat 10 butir soal dinyatakan valid dan 0 butir soal dinyatakan tidak valid dengan rtabel 0,632.

**Tabel 2. Uji reabilitas hasil belajar**

Cronbach's Alpha	N of Items
.915	10

Dari hasil diatas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,915, jika dibandingkan dengan nilai rtabel yaitu dengan jumlah  $N = 10$ , maka jumlah rtabelnya adalah 0,632. Artinya item-item soal hasil belajar dapat reliabel atau dipercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian

dikarenakan jumlah  $\alpha = 0,915$  lebih besar dari  $r_{tabel} = 0,632$ .

**Tabel 3. Uji Paired sampel T-Test**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	2,62	21	,805	,176
Posttest	9,05	21	,805	,176

Nilai hasil pretest pada hasil belajar siswa yaitu 2,62 sedangkan data posttest hasil belajar siswa yaitu 9,05 serta data nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antar subjek penelitian dengan menggunakan media kartu game terhadap hasil belajar siswa.

## 2. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu permainan sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap hasil belajar IPA siswa. Kartu permainan mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa, Hal ini dibuktikan dengan adanya uji hipotesis Paired Sampel T\_Test dimana nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan Peningkatan rata-rata nilai dari 2,62 pada pretest menjadi 9,05 pada posttest menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi IPA

dengan lebih baik setelah menggunakan media kartu game. Ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu permainan memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Burneh 1. Media kartu permainan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, disarankan agar para guru di sekolah dasar lebih banyak menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti kartu permainan, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Noviyanti, Budi Yohana., Santosa, Joko., Widodo, J. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Media Pembelajaran

- Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 6. <https://medium.com/@arifwicaksana/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 115. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.11907>
- Permendikbud Nomor 03 tahun 2019. (2019). Permendikbud Nomor 03 tahun 2019. *Pendidikan*, 53(9), 1–116.
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Kelas 4 Sd. *Satya Widya*, 35(2), 168–175. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p168-175>
- Sihombing, C. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 289–294. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1644>
- Suryam Dora, D. (2017). No Title افراد سالم. *Studies On Variation In Milk Production And It's Constituents During Different Season, Stage Of Lactation And Parity In Gir Cows M.V.Sc D Suryam Dora Livestock*, 6–18.
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250. <https://doi.org/10.56248/educativ.o.v1i1.34>