

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DI MIN 2 PALEMBANG

Valya Dwi Amanda¹, Middy Boty², Agra Dwi Saputra³

^{1,2,3} PGMI FITK UIN Raden Fatah Palembang

1amandavaladwi@gmail.com, 2MiddyBotyuin@radenfatah.ac.id

3agradwisaputra_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

Inappropriate learning media makes it difficult for students to obtain good learning results. So, teachers must better understand and apply more varied learning media. This research aims to determine the effect of using smart card media on learning outcomes in Indonesian language subjects in class III MIN 2 Palembang. The research method carried out in this research uses a quantitative approach with the type of Quasi-Experimental Research or quasi-experimental research as well as a Nonequivalent Control Group Design research design. The samples in this study were students in class III G as the experimental class with a total of 28 students and class III D as the control class with a total of 27 students. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test, and hypothesis test. Data validity testing is carried out by testing data validity and reliability testing. The results of this research indicate that the application of smart card media to student learning outcomes in Indonesian language subjects is classified as very good. The experimental class obtained an average of 86.78 while the control class obtained an average of 80. The learning outcomes of the experimental class that applied smart card media were higher than the control class that did not apply smart card media. The results of research and data analysis obtained a significant value, namely $0.013 < 0.05$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the research results, it can be concluded that there is an influence of smart card media on student learning outcomes.

Keywords: *learning media, learning outcomes, smart cards*

ABSTRAK

Media pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa kesulitan untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Sehingga, guru harus lebih memahami dan menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III MIN 2 Palembang. Metode penelitian dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Research atau penelitian

eksperimen semu serta dengan design penelitian Nonequivalent Control Group Design. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III G sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 28 siswa dan kelas III D sebagai kelas kontrol dengan jumlah 27 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji keabsahan data dilakukan dengan cara uji validitas data dan uji realibilitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media kartu pintar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia tergolong sangat baik. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 86,78 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 80. Hasil belajar kelas eksperimen yang menerapkan media kartu pintar lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan media kartu pintar. Hasil penelitian dan analisis data diperoleh nilai signifikan yaitu $0,013 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media kartu pintar terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, hasil belajar, kartu pintar

A. Pendahuluan

Manusia memiliki kebutuhan mendasar akan pendidikan untuk membantu mereka mempersiapkan kehidupan yang baik di masa depan. Pendidikan merupakan pondasi mendasar untuk mengubah orang menjadi individu yang bermanfaat dan menguntungkan di semua bidang kehidupan melalui peningkatan potensi dan bakat peserta didik serta membentuk kembali karakter mereka dengan cara yang lebih positif. UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran di kelas, dimana ada pendidik yang membimbing peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar, dan pendidik menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik tersebut dengan prosedur yang telah ditentukan. (Simamora, 2019)

Pembelajaran merupakan sarana yang ampuh dalam menyelenggarakan pendidikan. Guru sebagai salah satu pengendali

dalam pembelajaran yaitu memiliki pengaruh yang besar terhadap kualitas pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Pada proses pembelajaran saat ini guru hanya berperan sebagai fasilitator, artinya guru dalam mengelola proses pembelajaran turut menentukan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang menggunakan media pembelajaran (Putrianingsih, 2021).

Media kartu pintar merupakan alat atau media pembelajaran berbasis cetak. Winanti (Asmarawati, 2015) juga mengartikan bahwa kartu pintar merupakan alat permainan inovatif kreatif yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain, yang dapat mengaktifkan anak, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Alwasilah (Yekti, 2019) kartu pintar merupakan media kartu pengingat yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik. Ukuran biasanya

disesuaikan dengan keperluan kelas. Kartu tersebut digambari atau ditulisi atau diberi tanda untuk memberikan petunjuk dan rangsangan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dengan Ibu N selaku guru bahasa Indonesia kelas III MIN 2 Palembang, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya berlangsung lancar dan sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Namun, permasalahan terkait dengan proses pembelajaran, terbatasnya penggunaan sarana dan prasarana sekolah, guru menggunakan metode ceramah berisi penjelasan materi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan belum menggunakan media pembelajaran yang belum bervariasi serta bahan ajar yang digunakan menggunakan buku dan gambar. Jadi terlihat kurangnya aktif dan semangat belajar. Oleh karena itu, guru harus memanfaatkan sarana prasarana sekolah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar siswa dapat memahami dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan. (Wawancara Ibu N, 2023)

Berdasarkan observasi dan wawancara peserta didik kelas III G selama proses pembelajaran diperoleh data, *Pertama*, selama proses pembelajaran ditemui hanya ada beberapa peserta didik yang antusias, namun kebanyakan hanya diam saja dan kurang aktif. *Kedua*, dalam hal memperhatikan penjelasan guru, peserta didik laki-laki yang memperhatikan penjelasan guru dengan seksama lebih rendah daripada peserta didik perempuan yang memperhatikan penjelasan dari guru. Akibatnya pada hasil belajar siswa laki-laki masih tergolong rendah. *Ketiga*, ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung pasif. Terlihat dari jumlah keseluruhan peserta didik, mungkin hanya sekitar 4 anak yang mengajukan pertanyaan. *Keempat*, ketika peneliti bertanya kepada peserta didik apa alasan mereka tidak aktif dalam belajar, diperoleh informasi bahwa beberapa peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran. (Observasi, 2023)

Berdasarkan fakta, artinya guru masih belum menggunakan media yang beragam sehingga peserta didik terlihat kurang antusias dan aktif dalam proses pembelajaran

serta ditemukan beberapa hasil belajar peserta didik yang tergolong masih rendah. Dengan demikian, untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada di atas terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang terbaru dan menarik. Salah satu media yang dapat menarik pembelajaran yaitu media kartu pintar.

Berdasarkan dari pemaparan di atas, maka perlu dilakukan peningkatan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MIN 2 Palembang".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang dipakai peneliti yaitu *Quasi Ekperimental Research* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan subjek menjadi dua kelompok yang mendapatkan perlakuan *pretest* dan *posttest*. Kelas eksperimen yaitu kelas yang memperoleh perlakuan menggunakan media kartu pintar,

sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak memperoleh perlakuan atau pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di MIN 2 Palembang yang berjumlah 260 siswa. Yang terdiri dari 135 siswa laki-laki dan 125 siswa perempuan. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Peneliti mengambil sample kelas IIIG sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa yang dari 15 orang laki-laki dan 13 orang perempuan dan IIID sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Kelas IIIG terpilih sebagai kelas eksperimen karena dengan pertimbangan bahwa kelas IIIG beberapa siswa kurang aktif saat proses pembelajaran dan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia lebih rendah dibanding dengan kelas IIID.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Tes digunakan untuk melihat hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini menggunakan tes soal objektif tipe pilihan ganda

(*Multiple Choice Test*) terdiri dari 20 soal yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan meliputi dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media kartu pintar terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 2 Palembang. Selanjutnya untuk teknik analisis data pengujian tahap awal dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan untuk pengujian tahap akhir menggunakan pengujian hipotesis (uji t). Data dianalisis dengan menggunakan *SPSS versi 29.0*.

Penelitian ini diawali dengan mengumpulkan data dan eksplorasi secara mendalam sesuai fokus peneliti melalui kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Setelah pengambilan, pengumpulan data, peneliti melakukan analisis mendalam, melakukan interpretasi data yang selanjutnya dikaitkan dengan teori untuk menghasilkan simpulan dan rekomendasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan deskriptif, sehingga keadaan objek akan digambarkan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya yang

diperoleh peneliti. Penggunaan media kartu pintar dalam penelitian ini pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MIN 2 Palembang yang dilaksanakan pada bulan Januari 2024 dengan menggunakan dua kelas yaitu IIIG (kelas eksperimen) dan IIID (kelas kontrol), jumlah siswa di kelas eksperimen (15 orang laki-laki dan 13 orang perempuan) dan jumlah siswa di ke kelas kontrol (14 orang laki-laki dan 13 orang perempuan). soal *pretest* dan *posttest* berbentuk soal pilihan ganda. Berikut ini adalah tabel hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas III MIN 2 Palembang.

Tabel 1. Hasil Uji Independent Sample T Test

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	28	15	85	54.64	18.456
Posttest Eksperimen	28	70	100	86.79	8.189
Pretest Kontrol	27	15	85	55.00	16.583
Posttest Kontrol	27	50	100	80.00	11.266
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan data pada tabel 1 diketahui perbandingan nilai rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada

kelas kontrol dan eksperimen. Diketahui pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* 55 sedangkan *posttest* kelas kontrol 80 selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar 25, pada skor *pretest* diperoleh nilai terendah 15 sedangkan nilai tertinggi 85 dan hanya terdapat 1 siswa yang lulus KKM. Pada skor *posttest* diperoleh nilai terendah 50 sedangkan nilai tertinggi 100 dan hanya 17 siswa yang lulus KKM. Kelas kontrol ini merupakan kelas yang tidak menerapkan media kartu pintar. Kelas eksperimen (kelas yang menerapkan media kartu pintar) memperoleh rata-rata nilai *pretest* 54,65 dan rata-rata nilai *posttest* 86,78 selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar 32,13, pada skor *pretest* diperoleh nilai terendah 15 sedangkan nilai tertinggi 85 dan hanya 2 siswa yang lulus KKM. Pada skor *posttest* diperoleh nilai terendah 70 sedangkan nilai tertinggi 100 dan terdapat 24 siswa yang lulus KKM. Hasil perhitungan uji validitas instrumen tes diperoleh data bahwa dari 30 soal yang diajukan 20 soal valid dan 10 soal dinyatakan tidak valid. Hasil perhitungan uji reliabilitas menunjukkan hasil nilai 0,831 yang artinya $0,831 > 0,06$, sehingga dapat

disimpulkan bahwa tes (soal) bersifat reliabel. Hasil analisis data awal ini menggunakan 2 uji, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi senilai 0,167 dan 0,192. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,724 dan 0,345. Keempat nilai signifikansi ini lebih besar dari taraf signifikan (0,05), sehingga dapat dinyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas dari data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai *sig test of homogeny of variance* pada perhitungan *based in mean* yaitu 0,389 dimana $0,389 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Uji t (*independent sample test*) digunakan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya menggunakan media kartu pintar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji t (*independent sample test*) yang menunjukkan bahwa H_a diterima karena $sig < 0,05$ yaitu $0,013 < 0,05$, artinya bahwa data yang diperoleh peneliti pada hasil belajar peserta didik kelompok

eksperimen yang menggunakan media kartu pintar pada kegiatan pembelajaran, berbeda dengan hasil belajar peserta didik kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu pintar berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi rambu lalu lintas kelas III di MIN 2 Palembang. Melihat hasil penelitian pada perhitungan analisis hasil belajar siswa yang menggunakan media kartu pintar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi rambu lalu lintas, maka hasil yang diperoleh yaitu adanya peningkatan nilai rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest*. Peningkatan lebih tinggi pada kelas eksperimen terjadi dikarenakan mendapatkan perlakuan berupa media kartu pintar, dimana dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tapi mereka melakukan kegiatan bermain sambil belajar dengan media kartu pintar. Sehingga peserta didik akan lebih tertarik mengikuti pelajaran secara aktif. (Ahsari, 2022).

Sejalan dengan itu Rosidha dalam Miskiyah yang menyatakan bahwa secara tidak sadar penerapan media kartu pintar telah membuat peserta didik belajar sambil bermain. Media kartu pintar ketika diterapkan maka akan memunculkan kesenangan dan ketertarikan pada diri peserta didik, sehingga menjadi salah satu faktor hasil belajar bisa meningkat sebab penyampaian materi bersifat menyenangkan. Peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa penerapan teknik bermain media kartu pintar memperoleh hasil baik, sehingga dapat membantu dalam perbaikan mutu pembelajaran di sekolah. Selain itu, Frasandy dalam Miskiyah menyatakan bahwa media kartu pintar ini cukup efektif untuk meningkatkan prestasi peserta didik dengan ditunjukkan adanya hasil belajar peserta didik setelah perlakuan (Miskiyah, 2023).

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sejalan dengan pendapat Sulfaemi dan Setianingsih (Audie, 2019) mengenai penggunaan media kartu pintar berpengaruh signifikan terhadap ketuntasan belajar peserta didik. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga

sejalan dengan penelitian Rili Wahyuni yang berjudul “Pengaruh Media Visual kartu pintar terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan pada kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan”. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media visual kartu pintar. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test, diketahui bahwa $t_{hitung} = 5,890 > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% dan db = 38 yaitu 2,042, yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat terdapat pengaruh media visual kartu pintar terhadap terhadap minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan. (Wahyuni, 2020).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa Adanya pengaruh yang signifikan dari pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap hasil belajar siswa kelas III di MIN 2 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang didapat dari hasil soal *posttest* baik dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang

dimana peserta didik dari kelas kontrol yang mendapatkan nilai di atas KKM 17 dengan presentase 62,9%, sedangkan dari kelas eksperimen yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu sebanyak 24 siswa dengan presentase 85,71%. Selisih yang didapat dari hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 22,81, artinya terjadi peningkatan dalam hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil belajar di kelas kontrol. Selanjutnya setelah dianalisis dengan menggunakan uji *Indenpendet Sample T-Test* di peroleh hasil perhitungan uji T yang menunjukkan bahwa H_a diterima karena diperoleh nilai sig (*two-Sided P*) $0,013 < 0.05$, maka hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media kartu pintar pada pembelajaran, berbeda dengan hasil belajar peserta didik kelompok kontrol. Artinya, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media kartu pintar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di MIN 2 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsari, W. (2022). *Pengaruh Pemanfaatan Media Smart Card Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD*.
- Asmarawati, N. A. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Karakter Dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi Dan Benda Langit Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Patang puluhan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta*, 2(5).
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 587.
- Ibu N, W. (2023). *Guru Bahasa Indonesia Kelas IIIG di MIN 2 Palembang*.
- Miskiyah, Z. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pintar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Materi Ekosistem. *Jurnal Al Kawn*, 161.
- Observasi, W. dan. (2023). *Siswa Kelas IIIG di MIN 2 Palembang*.
- Putrianingsih, S. (2021). Peran Perencanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Pengajaran. *Jurnal Pendidikan*, 7(1).
- Simamora, J. (2019). Tafsir Makna Negara Hukum Dalam Perspektif Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. *Jurnal Dinamika Hukum*, 14.
- Wahyuni, R. (2020). *Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan*

*Kewarganegaraan Pada Kelas III
SD Negeri 63 Bengkulu Selatan.
IAIN Bengkulu.*

Yekti, A. (2019). *Peningkatan
Keterampilan Memproduksi Teks
Pantun Secara Tulis Dengan
Metode Tulis Berantai Melalui
Media Kartu Pintar Pada Peserta
Didik Kelas XI Teknik Sepeda
Motor SMK Negeri 10 Semarang.
UNNES.*