

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN NATURE CARD
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA MATERI KENAMPAKAN ALAM PADA
PEMBELAJARAN IPS**

Durrotun Nafisah¹, Zulfin Rachma Mufidah², Asnimawati³, Nurul Hasanah⁴

^{1,3,4} Pendidikan IPS FISIPOL Universitas Negeri Surabaya

²PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

¹durrotunnafisah@unesa.ac.id, ²zulfinmufidah@unesa.ac.id

³asnimawati@unesa.ac.id, ⁴nurulhasanah@unesa.ac.id

ABSTRACT

Based on the conditions in the field, it shows relatively low student learning outcomes for the material of natural appearance in the IPS learning content. So the need for the use of Nature Card learning media is expected to be able to improve students' understanding of the material of natural appearance in the IPS content. The research method used is the experimental method of the pre-experimental type with the form of One Group Pretest-Posttest Design. Research activities that provide an initial test (pretest) before being given treatment, after being given treatment, then provide a final test (posttest). The population in this study were grade IV students at SDN Simokerto V. Sampling was carried out by random sampling. Data collection techniques by interview, test, observation and documentation. Analysis tests can be carried out with t-tests by measuring the normality and homogeneity tests first. Based on the results of the analysis, it shows that the independent sample test table on student learning outcomes can be seen that the sig value = 0.000 < 0.05. This shows that there is an influence of the use of nature card learning media on student learning outcomes in the material of natural appearance in the IPS subject.

Keywords: nature card, natural phenomena, social studies

ABSTRAK

Berdasarkan kondisi dilapangan menunjukkan hasil belajar siswa yang relatif rendah terhadap materi kenampakan alam pada muatan pembelajaran IPS. Sehingga perlu penggunaan media pembelajaran *Nature Card* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa materi kenampakan alam pada muatan IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis pre eksperimental dengan bentuk desain One Group Pretest-Posttest Design. Kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN Simokerto V. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara random sampling. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, tes, observasi dan dokumentasi. Uji analisis dapat dilakukan dengan uji t-test dengan mengukur uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tabel *independent sample test* pada hasil belajar peserta didik dapat diketahui bahwa nilai sig = 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *nature card* terhadap hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: *nature card*, Kenampakan alam, IPS

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Peningkatan sumber daya manusia (SDM) tidak akan lepas dari peran pendidikan (Giwangsa 2021). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan mengembangkan seluruh aspek peserta didik, meliputi pengetahuan, sikap, dan budi pekerti, serta mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten dan berkompeten, beriman dan amanah tujuannya adalah untuk menerapkan bentuk Pengabdian kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut maka peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran sangat penting.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dimana guru dan siswa terlibat dalam proses memperoleh pengetahuan dan, membentuk pemikiran, keterampilan, dan kreativitas siswa untuk menghasilkan siswa yang lebih baik. Namun, proses

pembelajarannya masih jauh dari ideal. Banyak yang berpendapat bahwa pembelajaran ditandai dengan rasa bosan dan rendahnya interaktivitas sehingga mengakibatkan proses pembelajaran tidak efisien, rendahnya hasil belajar, rendahnya minat siswa, dan kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. (Giwangsa 2017).

Dalam proses belajar mengajar, setiap mata pelajaran memerlukan inovasi untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Sama halnya dengan mata pelajaran Pendidikan Sosial di sekolah dasar, media pembelajaran juga diperlukan agar siswa dapat memahami apa yang diajarkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam membentuk warga negara yang baik. Tujuan pembelajaran IPS bagi siswa adalah untuk membekali seluruh siswa dengan kemampuan berpikir yang matang agar dapat menjadi warga negara yang baik dan mampu terlibat serta menyelesaikan permasalahan sosial. Dalam mengajar mata pelajaran IPS, guru

harus menguasai bahan ajar dan keterampilan mengajar serta mampu memilih metode pembelajaran yang tepat untuk mengajar mata pelajaran IPS.

Media pembelajaran adalah metode yang diberikan guru kepada siswa untuk memudahkan pengajaran suatu mata pelajaran dan memungkinkan siswa memahami mata pelajaran secara langsung (Widiastuti 2017). Media pembelajaran adalah teknologi yang membawa pesan yang dapat digunakan untuk sarana menuju tujuan pembelajaran (Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang 2024). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk belajar. Oleh karena itu, efektivitas penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kegiatan belajar mengajar karena mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan serta mendorong siswa untuk berpikir kritis (Sudiantini, D., & Shinta 2018).

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dipilih peneliti adalah Nature Card. Media

pembelajaran tersebut digunakan untuk mempermudah peserta didik menguasai materi, membuat peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, dan melatih keterampilan peserta didik (Indrianingrum, N., & Sukadari 2022). Dengan seperti itu peneliti memberikan inovasi untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar yang memudahkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan berupa kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen yang analisis datanya bersifat statistik (Murjani 2022). Jadi, Penelitian Kuantitatif merupakan sebuah penelitian yang dilakukan secara terarah, dengan memberikan perlakuan pada subjek peneliti guna memunculkan suatu permasalahan yang akan diteliti (Purwanto 2022).

Penelitian ini dilakukan di SDN Simokerto V. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV B yang

berjumlah 21 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik non probability sampling yaitu dengan teknik sampel jenuh.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis pre eksperimental dengan bentuk desain One Group Pretest-Posttest Design. Arikunto (2010:124) mengatakan bahwa one group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest).

Terdapat tiga teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu 1) Observasi, 2) Hasil pretest-posttest, dan 3) Dokumentasi berupa gambar. Observasi adalah pengamatan secara sistematis terhadap kegiatan manusia dan lingkungan fisik, dimana kegiatan tersebut terjadi secara terus menerus untuk mengumpulkan fakta dimana tempat kegiatan tersebut dilakukan (Hasanah 2016). Hasil pretest-posttest adalah hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan yang dianalisis untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa (Agustin 2023). Dokumentasi adalah

penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan dan penyelidikan yang dikumpulkan, diolah, dipilih, dan disimpan sebagai bukti baik berupa gambar, video, maupun audio (Sudarsono, 2017:47).

Data pemahaman siswa menggunakan data hasil belajar siswa yang dikumpulkan melalui pemberian soal pretest dan posttest kepada siswa sejumlah 20 soal. Data yang dikumpulkan peneliti kemudian dianalisis menjadi dua, yaitu analisis data statistik deskriptif berdasarkan gambaran perolehan nilai siswa dari yang tertinggi hingga terendah sesuai hasil yang didapatkan pada pretest-posttest dan analisis data statistik inferensial dengan menggunakan Uji-T.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas IV SDN Simokerto V, tentang media pembelajaran yang digunakan saat mengajarkan mata pelajaran IPAS serta bagaimana cara memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. peneliti memperoleh informasi bahwa pembelajaran yang sering digunakan dengan mengajak peserta didik terjun langsung ke lapangan agar peserta didik mudah

memahami materi yang dijelaskan. Tetapi dalam hal tersebut guru langsung memberi penjelasan sehingga membuat peserta didik kurang dalam hal berpikir secara kritis. Peneliti memberikan inovasi terhadap media pembelajaran yang digunakan tentunya membuat peserta didik dapat berpikir secara kritis, semua aktif dalam pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan permasalahan yaitu guru sering memberikan metode ceramah selama pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik. Dilihat dari karakteristik peserta didik yang cenderung sangat aktif, maka diperlukan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat membantu guru selama proses pembelajaran dan dapat membuat peserta didik tertarik. Guru harus mampu membuat media pembelajaran kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan media yang belum tersedia di sekolah (Aslindah, A., & Suryani 2021).

Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan bernama "Nature Card". Nature Card merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk kartu yang berisi gambar jenis-jenis kenampakan alam. Media Nature Card hanya terdapat 5 kartu karena pembagian 5 kartu ini berdasarkan kenampakan alam yang dibedakan menjadi lima jenis. Kartu pertama bergambar pegunungan, kartu kedua bergambar dataran tinggi, kartu ketiga bergambar perairan darat, kartu keempat bergambar pantai dan kartu kelima bergambar dataran rendah. Kartu ini dapat membantu peserta didik untuk lebih mengenal kenampakan alam melalui sebuah permainan dan dapat meningkatkan bernalar kritis dan kreatif.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu muatan dalam pembelajaran tematik yang memadukan berbagai konsep, fakta, dan generalisasi dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang didalamnya mengkaji berbagai dinamika di dalam masyarakat dan faktor-faktor yang mempengaruhi hidup manusia (Wibowo 2020). Pelajaran tematik khususnya muatan IPS mengenai materi kenampakan alam di kelas

IV sekolah dasar. Media dapat digunakan guru dan siswa untuk mempelajari kenampakan alam pantai, dataran rendah, dan dataran tinggi dengan multimedia yang terdapat di dalamnya berupa gambar untuk memvisualisasikan kenampakan alam. Dengan penggunaan perangkat elektronik memberikan keuntungan dalam pemanfaatan media yakni dapat diakses serta digunakan dimana saja dan kapan saja (Gunawam, G., Harjono, A., & Sutrio 2015; Handayani, A., & Koeswanti 2021).



Gambar 1. Tampilan depan kartu Nature Card



Gambar 2. Tampilan belakang kartu Nature Card

Cara penggunaan kartu ini yaitu peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing anggota berjumlah 3-4 anak. Kemudian perwakilan setiap kelompok maju ke depan untuk mengambil kartu secara acak. Setelah masing-masing kelompok mendapatkan kartu dengan kenampakan alam berbeda, langkah selanjutnya yaitu setiap kelompok menggambar kenampakan alam sesuai dengan kreativitas masing-masing di kertas A3 yang sudah disediakan dan disertai penjelasan sesuai dengan kenampakan alam yang diperoleh dengan bahasa sederhana. Peserta didik diberi waktu selama 50 menit untuk mengerjakan. Hasil gambaran setiap kelompok dipresentasikan di depan kelas.

Pembelajaran dilakukan menggunakan pendekatan

pembelajaran kooperatif pada materi kenampakan alam. Dengan tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat menemukan pemahaman tentang kenampakan alam melalui media *Nature Card*. Pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal, pembelajaran dibuka dengan mengucapkan salam, berdoa, ice breaking, penyampaian tujuan pembelajaran dan motivasi agar peserta didik semangat selama mengikuti pembelajaran, serta menyampaikan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, peneliti memberikan soal pre-test untuk mengetahui data awal peserta didik. Selanjutnya peneliti menjelaskan materi pengantar tentang kenampakan alam. Dilanjutkan juga dengan menjelaskan cara penggunaan media *Nature Card*. Setelah itu, peneliti membagi peserta didik menjadi 5 kelompok secara acak. Perwakilan setiap kelompok mengambil satu kartu secara acak. Di dalam kelompok, peserta didik akan berdiskusi dan membuat gambar sesuai kenampakan alam yang diperoleh. Peserta didik mencari

informasi secara mandiri tentang jenis kenampakan alam yang diperoleh. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan, dilanjutkan dengan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Aktivitas selanjutnya, peneliti menjelaskan secara rinci tentang kenampakan alam beserta contohnya melalui PPT. Penjelasan materi yang berada di akhir dimaksudkan untuk memberikan penguatan lebih dalam terkait informasi yang didapatkan secara mandiri oleh peserta didik.



Gambar 3. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya.

Diakhir kegiatan inti, peserta didik diberikan soal post-test untuk menguji pemahaman setelah mendapatkan materi. Selanjutnya kegiatan penutup, aktivitas pada kegiatan ini adalah evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dan pemberian reward kepada kelompok terbaik. Penilaian ini

didasarkan pada hasil gambar dan penjelasan mengenai keterangan kenampakan alam yang diperoleh.

Tabel 1. Hasil Uji-T

Paired Samples Test

Paired Differences

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pre Test-Post Test t	-21.190	18.365	4.008	-29.550	-12.831	-5.288	20	.000

Berdasarkan hasil perhitungan uji paired sample t-test dengan SPSS versi 26, pengambilan keputusan Jika nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai α (0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dilihat dari perhitungan pada tabel 1 diatas, nilai signifikansi lebih kecil 0,05 yakni $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan media *nature card*, bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *nature card* terhadap hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

E. Kesimpulan

Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *nature card* terhadap pemahaman siswa materi kenampakan alam pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini telah memberikan hasil positif terhadap

peningkatan pemahaman siswa, dengan demikian diharapkan para guru yang melaksanakan pembelajaran materi kenampakan alam menggunakan media *nature card* sehingga mempermudah siswa memahaminya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agustin, Dkk. 2023. "Analisis Kemampuan Spasial Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Gaya Belajar Di Kelas VIII SMPN 6 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023." *09(1)*, 2548–6950.
- Aslindah, A., & Suryani, L. 2021. "Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia Samarinda." *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 1(1), 49-57.
- Giwangsa, S. F. 2021. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1).
- Giwangsa, Sendi Fauzi. 2017. "Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Melalui Penggunaan Media Maket." *Jurnal Lensa Pendas Volume 2 Nomor 2, September 2017*. Hal 16-23.
- Gunawam, G., Harjono, A., & Sutrio, S. 2015. "Multimedia Interaktif

- Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14.
<https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. 2021. "Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif." *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1349–1355.
<https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.789>.
- Hasanah, Hasyim. 2016. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8(1): 21.
- Indrianingrum, N., & Sukadari, S. 2022. "Efektivitas Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pada Pemahaman IPS Kelas 8 SMP Baitul Quran Ponjong." *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 129-133.
- Murjani, M. 2022. "Prosedur Penelitian Kuantitatif." *Cross-Border*, 5(1), 687-713.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. 2024. "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.
- Purwanto, A. 2022. *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif: Teori Dan Contoh Praktis*. Penerbit P4i.
- Sudiantini, D., & Shinta, N. D. 2018. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Penalaran Matematis Siswa." *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1).
- Wibowo, D. R. 2020. "Problematika Guru SD Dalam Pembelajaran IPS Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19." *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 183–192.
<https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7538>.
- Widiastuti, E. H. 2017. "Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPS." *Satya Widya*, 33(1), 29-36.