

Pengaruh Penggunaan Media *Behavior Cards* Terhadap Pemahaman Materi PPKn dan Perilaku Sopan Santun Siswa Kelas IV SDN 273 Borongrappoa

Syamsuriyanti¹, Muhajir², Iva Andina Putri³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

syamsuriyanti@unismuh.ac.id, muhajir@unismuh.ac.id, ivaandina7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Behavior Cards* terhadap pemahaman materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) serta perilaku sopan santun siswa kelas IV di SDN 273 Borongrappoa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi-Experimental Design*. Sampel penelitian terdiri dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen (16 siswa) dan kelas IV B sebagai kelas kontrol (18 siswa). Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes tertulis (pretest-posttest) untuk mengukur pemahaman materi dan lembar observasi untuk menilai perilaku sopan santun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Behavior Cards* terhadap peningkatan pemahaman materi PPKn. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample T-Test* yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ dan rata-rata peningkatan (N-Gain) kelas eksperimen (0,67) yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,39). Selain itu, media ini juga terbukti efektif dalam membentuk perilaku sopan santun siswa, di mana 68,75% siswa di kelas eksperimen berhasil mencapai kategori 'Sangat Baik', berbanding terbalik dengan kelas kontrol yang tidak memiliki siswa pada kategori tersebut (0%). Simpulannya, penggunaan *Behavior Cards* secara efektif dapat mengintegrasikan peningkatan kognitif (pemahaman materi) dan afektif (perilaku sopan santun) pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Behavior Cards*, Pemahaman Materi, Perilaku Sopan Santun, PPKn.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk fondasi pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai-nilai karakter yang akan menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mencapai tujuan tersebut adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

PPKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, seperti sikap tanggung jawab, disiplin, serta perilaku sopan santun. Perilaku sopan santun merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pendidikan karakter di sekolah dasar.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih cenderung berorientasi pada penyampaian materi secara teoritis dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Proses pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman materi. Selain itu, kurangnya penanaman nilai secara kontekstual juga menyebabkan perilaku sopan santun siswa belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 273 Borongrappoa, ditemukan bahwa masih terdapat siswa yang menunjukkan perilaku kurang sopan, seperti berbicara tidak santun kepada guru, kurang menghargai teman, serta kurang disiplin dalam mengikuti aturan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn belum sepenuhnya mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif secara seimbang.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah

dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi, serta mempermudah siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Behavior Cards. Behavior Cards merupakan media pembelajaran berupa kartu-kartu yang berisi contoh perilaku baik dan kurang baik dalam kehidupan sehari-hari. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami nilai-nilai sosial melalui situasi konkret yang dekat dengan kehidupan mereka. Dengan menggunakan Behavior Cards, siswa tidak hanya belajar memahami konsep, tetapi juga dilatih untuk menganalisis dan menerapkan perilaku yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan Behavior Cards dalam pembelajaran PPKn diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi siswa secara kognitif sekaligus membentuk perilaku sopan santun sebagai bagian dari aspek afektif. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran yang menekankan pentingnya integrasi antara pengetahuan dan sikap dalam proses pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Behavior Cards* terhadap pemahaman materi PPKn dan perilaku sopan santun siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Behavior Cards terhadap pemahaman materi PPKn serta perilaku sopan santun siswa kelas IV di SDN 273 Borongrappoa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn. Secara praktis,

penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus membentuk karakter siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi-Experimental Design*. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 273 Borongrappoa. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen (16 siswa) dan kelas IV B sebagai kelas kontrol (18 siswa).

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Tes tertulis (pretest dan posttest) untuk mengukur pemahaman materi PPKn
2. Lembar observasi untuk menilai perilaku sopan santun siswa

Teknik analisis data yang digunakan meliputi:

- *Uji N-Gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar

- *Uji Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antar kelompok

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Pretest, Posttest, dan N gain

Kelas	Pretest	Posttest	N-Gain
Eksperimen	67,75	86,00	0,67
Kontrol	66,83	75,17	0,39

Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *Behavior Cards* juga berdampak pada peningkatan perilaku sopan santun siswa. Sebanyak 68,75% siswa di kelas eksperimen berada pada

kategori “Sangat Baik”, sedangkan pada kelas kontrol tidak ada siswa yang mencapai kategori tersebut.

Hasil ini menunjukkan bahwa Behavior Cards efektif karena mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. Media ini membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Behavior Cards* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) serta perilaku sopan santun siswa kelas IV di SDN 273 Borongrappoa. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik dari segi hasil belajar maupun aspek sikap siswa.

Penggunaan *Behavior Cards* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar

siswa pada ranah kognitif, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest dan perolehan *N-Gain* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, media ini juga efektif dalam mengembangkan aspek afektif siswa, khususnya dalam membentuk perilaku sopan santun seperti sikap menghargai, berbicara dengan baik, dan berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitar.

Keberhasilan penggunaan *Behavior Cards* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret, kontekstual, dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam sekaligus menginternalisasi nilai-nilai karakter. Dengan demikian, *Behavior Cards* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu,

penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan *Behavior Cards* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S. N. H. (2022). *Penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II*. PINISI: Journal of Education, 2(1), 1–12.

<https://eprints.unm.ac.id/33778/1/HASRIANI-1847042061-ARTIKEL.pdf>

Aiman, U. (n.d.). *Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila dan Prestasi Belajar PKn dengan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Model Picture and Picture di MIN 2 Sleman*. 3, 159–168.

Allinda, H., & Kholifah, A. N. (2021). *Pembentukan karakter sopan santun siswa sekolah dasar melalui budayajaga regol*. *Ibtida'*, 2(1), 67–77.
<https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i01.173>

Aprilianto, A., & Fatikh, A. (2024).

Implikasi teori operant conditioning terhadap perundungan di sekolah. *Urwatul Wutsqo* 13 (1), 77–88.
<https://doi.org/10.54437/urwatu1wutsqo.v13i1.1332>

Baedowi, S. (2022). *Pendidikan karakter siswa melalui pendekatan behavioral model operant conditioning*. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(2), 145–156.

<https://doi.org/10.34001/tarbaw.i.v19i2.218>

Barnaba, H. Y. (2023). *Peran guru dalam menerapkan nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik muatan PPKn siswa kelas III SD Negeri Taman Sari II*. *Jurnal UMPWR*, 4(1), 38–42.

<https://doi.org/10.52338/jurnalumpwr.v4i1>

Candra Susanto, P., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). *Konsep penelitian kuantitatif: Populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan*

-
- | | |
|--|--|
| <p>pustaka). Jurnal Ilmu Multidisiplin, 3(1), 1–12.
 https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504</p> <p>Haslana, I., & Wirastania, A. (2017). <i>Mengembangkan kemampuan mengenal angka 1–10 37 melalui kartu angka pada taman kanak-kanak kelompok</i>. A. Wahana, 69(2), 61–66.
 https://doi.org/10.36456/wahana.v69i2.1070</p> <p>Juliza, V., Sari, D. E., Destasari, S. M., & Sari, U. P. (2024). <i>Analisis kurangnya kedisiplinan dan pendidikan karakter di lingkungan sekolah</i>. Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 3(2), 1824–1838.
 https://publisherqu.com/index.php/pediaqu</p> <p>Mahanani, F. K. (2023). Operant conditioning: <i>Shaping dan positive reinforcement contingencies “dari perilaku off-task menjadi on-task.”</i> Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah, 9(3), 121–129.
 https://doi.org/10.15294/intuisi.v9i3.14119</p> | <p>Nasution, A. J., Ziliwu, S., Akhiriani, W., & Waina, A. (2023). <i>Penguatan moral melalui pembelajaran PPKn di MIS Al-Afkari Kabupaten Deli Serdang</i>. Edulnovasi: Journal of Education Innovation, 3(2), 100–112.</p> <p>Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). <i>Analisis faktor penyebab kesulitan belajar PPKn di SD</i>. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8(1), 671–685.
 https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339</p> <p>Nurhalisyah, A., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). <i>Pentingnya kewarganegaraan dalam pendidikan pelajar</i>. MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2(1), 74–79.
 https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.130</p> <p>Pentianasari, S., Amalia, F. D., Martati, B., & Fithri, N. A. (2022). <i>Penguatan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan literasi digital</i>. Jurnal PGSD, 8(1), 58–72.</p> |
|--|--|
-

-
- | | |
|---|--|
| <p>https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2958</p> <p>Pertiwi, H. (2020). <i>Menumbuhkan sikap sopan santun dalam kehidupan sehari-hari melalui layanan klasikal bimbingan dan konseling kelas XI SMA Negeri 3 Sukadana</i>. Jurnal Inovasi Bimbingan dan Konseling, 2(2), 65–69.
 https://doi.org/10.30872/ibk.v2i2.65239</p> <p>Purnaminingtyas, K., & Winingsih, E. (2020). <i>Penerapan konseling kelompok selfmanagement terhadap rendahnya perilaku sopan santun siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Papar</i>. Jurnal BK UNESA, 11(4), 1–16.
 https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalbk-unesa/article/view/34439</p> <p>Putra, F. R., Imron, A., & Benty, D. D. N. (2020). <i>Implementasi pendidikan karakter sopan santun melalui pembelajaran akidah akhlak</i>. Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan, 3(3), 182–191.
 https://doi.org/10.17977/um027v3i22020p182</p> | <p>Rahman, T. (2022). <i>Pengertian pendidikan ilmu pendidikan da'wah</i>. L-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1–8.</p> <p>Roudhotul, A., Putri, D. L. K., Nikmah, A., Lutfiah, L., & Pratikno, A. S. (2023). <i>Peran guru PPKn dalam pembentukan sikap sopan santun siswa kelas III SDN Banyuajuh 04 Bangkalan</i>. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 196–208.</p> <p>Safitri, R., & Baedowi, S. (2022). <i>Penguatan perilaku positif siswa melalui media visual berbasis teori behaviorisme</i>. Jurnal Inovasi Pendidikan Karakter, 5(1), 33–41.</p> <p>Savitri, I. G. A. P., Tegeh, I. M., & Asril, N. M. (2021). <i>Menstimulasi perilaku sopan santun pada anak usia dini melalui media permainan ular tangga</i>. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 1(2), 48–56.
 https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.38359</p> |
|---|--|
-

- Sitepu, J. M., Masitah, W., Nasution, M., & Ginting, N. (2022). *Media pembelajaran Islamic cartoon pocket book untuk meningkatkan perilaku santun anak*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 6137–6148.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3320>
- Sugara, H., & Mutmainnah, F. (2020). *Peran guru PPKn dalam membangun karakter bangsa sebagai respon dan tantangan abad ke-21*. Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 16(29), 16–30.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2266>
- Tampubolon, K., & Sibuea, N. (2022). *Peran perilaku guru dalam menciptakan disiplin siswa*. All Fields of Science Journal: Liaison Academia and Society, 2(4), 1–7.
<https://doi.org/10.58939/afosj-las.v2i4.467>
- Tubaus, R. (2020). *Penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif (berhitung) pada anak usia dini*. JoEE: Journal of Early Childhood Education, 1(1), 1–7.
<https://doi.org/10.54438/joee.v1i1.116>
- Wicaksono, B. (2022). *Implementing shaping and differential reinforcement technique in helping children with language difficulty*. Psychological Research and Intervention, 5(2), 44–52.
<https://doi.org/10.21831/pri.v5i2.60492>
- Wicaksono, V. D., Pd, S., & Pd, M. (2024). *Pengaruh metode permainan bingo terhadap motivasi dan pemahaman materi ppkn kelas iv sdn sumokembangsri sidoarjo abstrak*. 1–11.
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. (2024). *Efektivitas bermain kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5–6 tahun*. Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuh Anak, 5(1), 66–76.