

## PENGGUNAAN MEDIA SMART CARD (KARTU PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA

Aulia Akbar\*<sup>1</sup>, Yena Sumayana<sup>2</sup>, Karnadi<sup>3</sup>  
Universitas Sebelas April<sup>1,2,3</sup>

### Article Info

#### Article history:

Received July 10, 2024

Revised July 20, 2024

Accepted July 31, 2024

#### Keywords:

Media Smart Card

Hasil Belajar

Matri Keberagaman Budaya di

Indoneisa

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya di Indonesia. Hal ini disebabkan kurangnya mengimplementasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, upaya peneliti yaitu menggunakan media *smart cards*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran IPS dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *smart cards*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Jatiputri Kecamatan Cisu Kabupaten Sumedang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik tes. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses mengajar guru mengalami peningkatan dari 69,7% menjadi 93,9%. Proses belajar siswa juga meningkat dari siklus I ke siklus II. Aspek kerjasama dari 67% menjadi 86,9%, aspek keaktifan dari 71% menjadi 88% dan aspek motivasi dari 65% menjadi 86,9%. Pada hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Data awal diperoleh 39% siklus I menjadi 69,5% dan siklus II meningkat kembali menjadi 91,3%. Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *smart cards* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jatiputri tahun ajaran 2022/2023 pada materi keberagaman budaya di Indonesia.



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.  
All rights reserved.

### Corresponding Author:

Aulia Akbar,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),

Universitas Sebelas April,

Jln. Angrek Situ No 19 Tlp. (0261) 202911 Fax (0261) 210223 Sumedang.

Email: [auliakbar\\_fkip@unsap.ac.id](mailto:auliakbar_fkip@unsap.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan kepribadian manusia, yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya semua potensi dan sumber daya yang dimiliki oleh seseorang. Peranan pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tanpa pendidikan, manusia akan terbelakang dan sulit berkembang. Mata pelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep yang berkaitan dengan sosial yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat sehingga siswa lebih siap untuk menghadapi tantangan global. Menurut Soemantri (Sumarsono, 2017: 142) menjelaskan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan yang sesuai dengan kematangan berpikir siswa sekolah dasar, serta mengintegrasikan cabang

ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna. Keberhasilan suatu pembelajaran IPS di SD tentunya didukung oleh berbagai aspek, salah satunya peran guru dalam menentukan dan menggunakan media ajar yang tepat dengan kreatif dan inovatif untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, media gambar menjadi salah satunya yang dimana menurut Arsyad (2015:109) mengatakan bahwa media gambar memiliki fungsi utama yaitu memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan informasi yang didapat dari guru kelas IV di SDN Jatiputri, bahwa dalam pembelajaran IPS untuk hasil belajar siswa masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Diantaranya masih kurangnya proses pengelolaan kelas, metode dan media yang kurang tepat sehingga kondisi kelas pada saat proses pembelajaran kurang kondusif. Selain itu, dalam pembelajaran masih berpusat pada guru belum melibatkan siswa secara aktif sehingga pembelajaran tidak efektif dan dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar seperti kurangnya kemampuan dalam memahami materi. Dari kondisi ini bahwa siswa hanya menjadi subjek pembelajaran dengan minimnya aktivitas siswa dalam memahami materi. Mendapati rendahnya hasil belajar siswa dalam materi keberagaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Jatiputri menjadikan motivasi untuk dilakukannya penelitian menggunakan media pembelajaran *Smart Card* pada pelajaran IPS di SDN Jatiputri, untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi keberagaman budaya di Indonesia. Dengan menggunakan media visual yaitu *Smart Card* akan membantu siswa memperjelas konsep atau materi yang abstrak. Selain itu, media visual banyak dipilih oleh guru karena media visual sangat mudah digunakan dan juga mudah didapatkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media kartu pintar. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penggunaan Media *Smart Card* (Kartu Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Di Indonesia"

Pada proses pembelajaran terdapat tiga unsur penting yang saling berkaitan, yakni tujuan pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil belajar. Hasil belajar dapat dijadikan suatu indikator sejauh mana tujuan instruksional yang telah dibuat tercapai atau tidak, dengan begitu maka dapat diambil sebuah tindakan pada pembelajaran selanjutnya. Belajar menurut Sudjana (2014: 28) adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu seseorang. Kemudian menurut Hamalik (2014: 36) belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Sedangkan menurut Amir & Risnawati (2015: 5) belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Hal tersebut pun sejalan dengan Gagne (dalam Tim MKPD 2013: 124) belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari beberapa pendapat ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif permanen melalui interaksi dengan lingkungannya yang dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik,

namun tidak menutup kemungkinan akan mengarah ke tingkah laku yang buruk. Tugas utama siswa adalah belajar sedangkan aktivitas belajar akan mendatangkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan faktor penting dalam pendidikan. Secara umum hasil belajar selalu dianggap sebagai perwujudann nilai yang diperoleh siswa melauai proses pembelajaran. Amir & Risnawati (2015: 5-6) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Suprijono (2015: 75) hasil belajar adalah “pola-pola perilaku, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa: informasi verbal, keterampilan intelektual, srategi kognitif, keterampilan motoric, dan sikap. Menurut Bloom (dalam Suprijono 2015: 6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif adalah *Knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakteristik). Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara menurut Lindgren (dalam Suprijono 2015: 7) “hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap”. Sebagaimana yang dikemukakan Dimiyati & Mudjiono (2013: 4) “hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat di ukur, seperti angka 8 raport, atau angka dalam ijazah. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan pengetahuan dibidang lain, yang merupakan transfer belajar”. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah dengan melakukan tes hasil belajar. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa telah mengikuti pelajaran. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat didefenisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh dari penilaian atau tes yang dilaksanakan dalam proses yang sedang berlangsung. Berdasarkan teori di atas tentang indikator hasil belajar, dalam penelitian ini akan menggunakan penilaian hasil belajar ranah kognitif. Dengan jenis soal tes pilihan ganda 10 soal, yang mencakup ranah knowledge (pengetahuan, ingatan) dan comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh).

Menurut Rosyidi dalam Lestari (2018:24), kartu merupakan media visual yang mengandung pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Kartu biasanya terbuat dari kertas yang keras atau tebal dan di dalam masing-masing bagian depan dan belakang terdapat kata, frasa, kalimat atau ungkapan. Sedangkan menurut Surahmadi (2016:18-19) media *smart card* (kartu pintar) merupakan sebuah media yang digunakan sebagai alat bantu penggunaan metode inkuiri pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan media *smart card* (kartu pintar), peserta akan lebih mudah mengasah daya ingatnya terhadap materi karena kartu ini berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat dalam tujuan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. Dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media *smart card* (kartu pintar) adalah Sebuah media yang digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan informasi atau konsep yang ingin disampaikan pada siswa pada saat pembelajaran.



**Gambar 1.** Contoh Media *Smart Card*

Media kartu berbasis permainan yakni kartu pintar ini memiliki keunggulan tersendiri, guru dapat menggunakan set kartu yang sama untuk berbagai macam kegiatan bermain yang menyenangkan dan sekaligus membawa muatan konsep bahasan tertentu. Dalam satu set kartu permainan biasanya terdapat beberapa pasang kartu, dan masing-masing kartu terdapat sebuah gambar. Gambar dalam kartu bisa hitam putih ataupun berwarna, namun kartu yang berwarna lebih menarik Rosyidi (2019:102-103). Kelebihan media kartu pintar berbasis cetakan adalah sebagai berikut: Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Dapat mengulangi materi dalam media cetakan, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis. Perpaduan teks dan pertanyaan dalam halaman cetak dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual. Siswa akan berpartisipasi/berinteraksi dengan aktif. Materi tersebut dapat direproduksi secara ekonomis. Selain beberapa kelebihan media kartu pintar berbasis cetakan tersebut, media ini juga mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya adalah sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetakan dan hanya bisa digunakan pada materi yang sesuai media yang telah dikembangkan.

Cara pembelajaran dengan media kartu pintar diantaranya (1) Kartu tanya di letakkan di tengah permainan, sedangkan satu set kartu kunci jawab di bagikan masing-masing. Kartu pada 1 pemain. Lalu, sisa kartu kunci jawab ditumpuk acak dan diletakkan disebelah kartu tanya, buka satu kartu tanya sebagai kartu awal permainan yang harus dijawab. (2) Pemain harus menebak jawaban dengan kartu kunci yang diinginkan dalam kartu tanya. Jika kita bisa menebak jawabannya dan kita memiliki kartu kunci tersebut maka kita mendapat 1 poin. Jika kita bisa menebak jawaban tetapi tidak memiliki kartunya, dan kartu tersebut ada dilawan maka kartu tersebut menjadi milik kita untuk menjawab, dan kita mendapatkan 2 point. Jika kartu kunci yang ditanyakan atau diinginkan oleh pemain tidak ada yang memiliki, maka pemain tersebut mengambil satu kartu kunci yang masih tertumpuk, dan mendapat 1 point. (3) Jika tidak ada yang bisa menebak, kartu tanya tersebut hangus dan membuka satu kartu tanya kembali dari tumpukkan. (4) Permainan akan selesai jika kartu tumpukkan sudah habis dan ada pemain yang mengumpulkan poin terbanyak.

## 2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Arikunto. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arikunto (Iskandar, 2015: 23) bahwa setiap siklus memiliki empat langkah, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



**Gambar 2.** Siklus PTK Model Kemmis dan Taggart Ebbutt (Nurdin, 2016:8)

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jatiputri terletak Jalan Dusun Jatiputri, Desa Cilopang, Kecamatan Cisitu, Kabupaten Sumedang selama 6 bulan yang dimulai dari bulan Februari sampai dengan bulan Juli 2023. Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jatiputri, Kecamatan Cisitu, Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2022/2023. Siswa kelas IV ini berjumlah 23 orang terdiri atas 10 orang siswa perempuan dan 13 orang siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes (*pre-test* dan *post-test*), observasi dan dokumentasi. Kemudian instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah soal tst, lembar observasi proses belajar siswa, dan lembar observasi.

Keberhasilan penelitian berdasar pada dua kriteria ketuntasan hasil belajar, yaitu ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal. Menurut E. Mulyasa: berdasarkan teori belajar tuntas, seorang siswa dianggap tuntas jika mampu mencapai tujuan pembelajaran minimal 65%, dari seluruh tujuan. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah siswa yang mampu mencapai nilai minimal 65%, sekurang-kurangnya 85% dari 100% siswa yang ada di dalam kelas. Sedangkan ketuntasan belajar secara individu yang telah ditetapkan di SD Negeri Jatiputri adalah 70 dan ketuntasan hasil belajar secara klasikal adalah 80%.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. HASIL

Pembelajaran IPS kelas IV SDN Jatiputri Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang Semester II tahun Ajaran 2022/2023 pra siklus guru lebih mendominasi pembelajaran, dan buku masih merupakan sumber belajar utama. Hasil belajar siswa diperoleh hanya dari skor tes atau penilaian kognitif saja. Pengukuran skor proses belajar (afektif dan psikomotor) tidak pernah dilakukan, sehingga hasil belajar menjadi rendah. Data awal yang diperoleh bahwa dari KKM yang ditentukan yaitu 70 hanya 9 siswa (39%) yang

tuntas. Sedangkan 14 siswa (61%) belum tuntas pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya di Indonesia. Dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Table 1.** Data Awal Hasil Belajar Pembelajaran IPS

Kriteria	Jumlah	Presentase
Tuntas	9	39%
Belum Tuntas	14	61%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa masih rendah sehingga harus ada perbaikan pembelajaran untuk mencapai skor maksimal. Maka dari itu, peneliti melakukan tindakan awal pada siklus I yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah pertama yang dilakukan pada siklus I yaitu tahap perencanaan dengan menyusun RPP, menentukan kisi-kisi penilaian, lembar observai, buku sumber, menyiapkan media *smart card* dan kemudian peneliti melanjutkan ke tahap pelaksanaan dengan menggunakan media *smart card*.

**Table 2.** Data Siklus I Hasil Belajar Pembelajaran IPS

Kriteria	Jumlah	Presentase
Tuntas	16	69,5%
Belum Tuntas	7	30,5%

Berdasarkan hasil tes individu pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan bila dibandingkan dengan data awal. Siswa yang sudah mencapai KKM naik dari 9 siswa (39%) menjadi 14 siswa (69,5%). Sedangkan siswa yang belum tuntas berkurang dari 14 siswa (61%) menjadi 7 siswa (30,5%). Namun, hasil tes tersebut belum mencapai target yang ditentukan yaitu  $\geq 80\%$ . Hanya beberapa siswa saja yang sudah memahami materi keberagaman budaya di indonesia yang dijelaskan oleh guru melalui penerapan media pembelajaran Kartu pintar (*smart card*). Hal ini terlihat dari skor klasikal yang diperoleh siswa yaitu 70 % dan tergolong dalam kategori cukup. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS adalah 70. Kemampuan pemahaman IPS siswa yang tuntas pada materi keberagaman kebudayaan di indonesia belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu sebanyak  $\geq 80\%$ . Oleh karena itu penelitian ini harus dilanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan kemampuan pemahaman pada pelajaran IPS siswa.

**Table 3.** Data Siklus II Hasil Belajar Pembelajaran IPS

Kriteria	Jumlah	Presentase
Tuntas	21	91,3%
Belum Tuntas	2	8,7%

Pada siklus II diperoleh hasil tes kemampuan pemahaman pelajaran IPS siswa sebanyak 91,3% atau 21 orang siswa telah tuntas melebihi KKM. Hal ini juga telah melampaui target yang diharapkan yaitu  $\geq 80\%$ . Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran kartu pintar (*smart card*) dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan deskripsi

yang telah dipaparkan, penelitian penerapan media pembelajaran kartu pintar (*smart card*) untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keberagaman budaya di Indonesia (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDN Jatiputri Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2022/2023)

### 3.2. PEMBAHASAN

Hasil belajar pelajaran IPS yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Berikut adalah tabel perbandingan tes hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran kartu pintar (*smart card*) terhadap siswa kelas IV SDN Jatiputri Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang.

**Table 4.** Perbandingan Data Awal, Siklus I, dan Siklus II pada Hasil Belajar Siswa

No	Indikator	Hasil Data Awal	Hasil Data Siklus I	Hasil Data Siklus II
1	Jumlah siswa yang tuntas	9 siswa (39%)	16 siswa (69,5%)	21 siswa (91,3%)
2	Jumlah siswa yang belum tuntas	14 siswa (61%)	7 siswa (30,5%)	2 siswa (8,7%)
<b>Nilai rata-rata</b>		66,8	73,4	84,3

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keberagaman budaya di Indonesia dengan penggunaan media kartu pintar (*smart card*) pada siswa Kelas IV SD Negeri Jatiputri Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2022/2023 sebagai berikut. Pertama, berdasarkan data awal dari 23 orang siswa, terdapat 14 orang siswa (61%) belum tuntas mencapai KKM, sedangkan 9 orang siswa (39%) sudah tuntas mencapai KKM. Dengan demikian presentase ketuntasan belajar siswa materi keberagaman budaya di Indonesia baru mencapai 39% dengan nilai rata-rata 66,8. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian siklus I mengalami peningkatan. Hal ini terbukti jika pada siklus I dari 23 siswa menunjukkan 16 orang siswa (69,5%) yang tuntas mencapai KKM dan 7 orang siswa (30,5%) yang belum tuntas mencapai KKM. Dengan demikian presentase ketuntasan belajar siswa materi kegiatan ekonomi baru mencapai 69,5% dengan nilai rata-rata nilai 73,4. Pada siklus II terlihat mengalami peningkatan kembali yang mana dari 23 orang siswa terdapat 21 orang siswa (91,3%) yang tuntas mencapai KKM dan 2 orang siswa (8,7%) yang belum tuntas mencapai KKM, dengan nilai rata-rata siswa meningkat dari 73,4 pada siklus I dan 84,3 pada siklus II. Dengan presentase ketuntasan belajar mencapai 91,3% sehingga dapat dinyatakan telah mencapai target yang ditentukan.

Menurut Surahmadi (2016:18-19) media kartu pintar (*smart card*) merupakan sebuah media yang digunakan sebagai alat bantu penggunaan metode inkuiri pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan media kartu pintar (*smart card*), peserta akan lebih mudah mengasah daya ingatnya terhadap materi karena kartu ini berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat dalam tujuan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. Hasil belajar menurut Amir & Risnawati (2015: 5-6) adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Bloom (dalam Suprijono 2015: 6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Yang dikemukakan Dimiyati & Mudjiono (2013: 4) "hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti angka 8 raport, atau angka dalam ijazah. Dampak pengiring

adalah terapan pengetahuan dan pengetahuan dibidang lain, yang merupakan transfer belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh dari penilaian atau tes yang dilaksanakan dalam proses yang sedang berlangsung. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan, dan dari hasil data pengamatan maka penulis simpulkan bahwa penerapan media pembelajaran kartu pintar (*smart card*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi keberagaman budaya di indonesia.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran dan hasil tindakan kelas, memperoleh simpulan yaitu dengan menggunakan media kartu pintar (*smart card*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi keberagaman budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Jatiputri dalam pembelajaran IPS. Proses mengajar guru mengalami peningkatan dari 69,7% dengan kategori cukup menjadi 93,9% dengan kategori baik. Sedangkan proses belajar siswa yang mencakup 3 aspek yaitu kerjasama, keaktifan dan motivasi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aspek kerjasama dari siklus I 67% meningkat menjadi 86,9% pada siklus II, aspek keaktifan dari 71% meningkat menjadi 88% dan aspek motivasi dari 65% meningkat menjadi 86,9% pada siklus II. Dengan dilaksanakannya tindakan sebanyak dua siklus, persentase jumlah siswa yang tuntas terus meningkat. Jika pada data awal persentase ketuntasan hanya mencapai 39%, maka pada siklus I meningkat menjadi 69,5%, dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas meningkat lagi menjadi 91,3%. Demikian juga dengan tingkat kemampuan pemahaman siswa dilihat dari rata-rata nilai tes hasil belajar mengalami peningkatan. Pada data awal, nilai rata-rata hanya 66,8. Kemudian pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 73,4 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 84,3.

#### REFERENSI

- Amir, Z, & Risnawati. (2015). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara Arsyad,
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandar, D dan Narsim.(2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa*. Cilacap: Ihya Media.
- Lestari, Riyani Puji. (2018). *Skripsi. Pengembangan Media Kartu Pintar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Wali Songo Di Mts. Bahrul 'Ulum Sudimoro Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus*. UIN Raden Intan : Lampung.
- Nurdin, H. S. (2016). GURU PROFESIONAL DAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 1(1), 1–12.



- 
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta:Prenada Media.
- Rosyid, Abdul Wahab. (2009). *Perencanaan Pembelajaran. Remaja Rosdakarya* : Bandung.
- Sumarsono. (2017). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sumayana, Y., Akbar, A., & Marlina, D. (2021). Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Karakteristik Geografis Indonesia: Bahasa Indonesia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 2076-2081.
- Sumayana, Y., Sutarman, S., & Ningsih, D. R. (2021). Pengaruh media boneka tangan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keberagaman ekonomi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 260-264.
- Surahmadi, B. (2016). Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Jilid. IV No. 1: 17-25
- Tantriyani, N., Kurniasari, R., & Akbar, A. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI. *Sebelas April Elementary Education*, 2(2), 100-108.