

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN KARTU SAKTI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW

Sukmawati¹, Jamaluddin², Nurul Falah³, Septiana⁴, Rifqa⁵, Anastasya⁶, & Aditya⁷
sukmawati@untad.ac.id, jamaluntad@gmail.com, larasrsyid@gmail.com

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako
Jl. Soekarno Hatta Km. 9, Kampus Bumi Tadulako, Tondo, Palu – Sulawesi Tengah

Abstrak

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 pendidik dihadapkan dengan banyak tantangan, salah satunya peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga kartu sakti merupakan salah satu media pembelajaran sederhana yang di gunakan oleh pendidik untuk melatih peserta didik dalam hal kreativitas, berpikir kritis, mampu bekerja sama, kecakapan komunikasi, serta membantu peningkatan kepercayaan diri. Penulis memilih kartu sakti sebagai media pembelajaran sederhana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, karena selain bentuknya yang sederhana, media ini mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini di desain se menarik mungkin oleh penulis agar menarik minat peserta didik untuk belajar, sehingga akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran PPKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Kata Kunci: Industri 4.0, Tantangan Guru, Jigsaw, Pembelajaran PPKn

Abstract

Education in the industrial revolution 4.0 era, educators are faced with many challenges, one of which is increasing the abilities and skills of students in the learning process. So the magic card is one of the simple learning media used by educators to train students in terms of creativity, critical thinking, able to work together, communication skills, and help increase self-confidence. The author chooses the magic card as a simple learning media used in teaching and learning activities, because in addition to its simple form, this media is easily understood by students. This media is designed as attractive as possible by the author in order to attract the interest of students to learn, so that it will make it easier for students to understand Civics material.

Keywords: Industrial 4.0, Teacher Challenge, jigsaw, PPKn Learning



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Di era revolusi industri pendidikan 4.0 saat ini media pembelajaran merupakan salah satu komponen tercapainya sistem pembelajaran yang menarik, tidak hanya itu media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Gerlach & Ely media dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membentuk keterampilan, pengetahuan, dan sikap peserta didik (Nurgiansah, Pratama, et al., 2021). Media

pembelajaran juga di artikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat dari peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran agar peserta didik tertarik dalam mempelajari pelajaran tersebut.

Sebagai seorang Guru perlu membuat media Pembelajaran agar dapat menarik minat siswa untuk belajar. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran kartu sakti, media ini di desain dengan tujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran kartu sakti dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menemukan metode yang tepat yang dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran secara luas (Arifin, 2011; Sugiyono, 2011). Metode pembelajaran ini memanfaatkan media pembelajaran *kartu sakti* yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran di kelas. Dalam metode penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan siswa belajar dalam kelompok kecil terdiri dari 4-6 orang berdasarkan yang dikemukakan oleh pontoh, jamaludin, hasdin (2018) (Nurgiansah, Hendri, et al., 2021) model kooperatif jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif.

Selain itu, pendekatan yang digunakan ialah pendekatan induktif, strategi pembelajaran yang digunakan ialah strategi pembelajaran diskusi. Menurut rifai, bonifasius, hasdin (2014) penggunaan strategi pembelajaran diskusi dapat menyalurkan pesan dan maksud kepada siswa hal ini dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa. Subjek penelitian ini adalah kelompok 4 teknologi pembelajaran kelas B PPKn angkatan 2020.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **Hasil Penelitian**

Dalam hal ini ada tiga tahap yang dilakukan oleh pendidik dalam penggunaan media pembelajaran *kartu sakti*. Seperti yang dikemukakan oleh Sukmawati & Jamaludin (2020) ada 3 tahap yang dilakukan oleh pendidik yaitu tahap Persiapan, Tahap Implementasi dan Tahap Evaluasi. Dalam Tahap persiapan memperkenalkan kepada siswa cara menggunakan media pembelajaran *kartu sakti* dengan model pembelajaran jigsaw pada tahap ini siswa akan dibagi menjadi 6 kelompok.

Selanjutnya tahap implementasi dalam tahap ini guru sebagai pendidik menjalin interaksi dengan peserta didik saat proses belajar-mengajar seperti yang dikemukakan oleh maliada, jamaludin, hasdin (2018) (Nurgiansah & Sukmawati, 2020) bahwa guru memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas belajar dalam kelas baik melalui penerapan berbagai strategi, model, pendekatan serta manfaat media pembelajaran. Dan tentunya, hal ini sesuai dengan tambahan pemahaman/penguasaan prinsip mengajar yang relevan dalam suatu proses pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan pada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran kartu sakti ini.

Berikut beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran kartu sakti: Memperlancar Interaksi antara Guru dengan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal. Meningkatkan kerja sama dan kekompakan siswa baik dalam hal menentukan jawaban dari pertanyaan yang diperoleh maupun dalam pemaparan atau penjelasan materi. Menarik perhatian siswa. Terkadang siswa cenderung atau tidak tertarik terhadap suatu pelajaran

dikarenakan materi pelajaran sulit dan susah untuk dicerna. Dengan media pembelajaran kartu sakti suasana kelas akan lebih berwarna dan siswa dapat lebih berkonsentrasi, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Siswa lebih mudah memahami materi yang di ajarkan. Melatih siswa dalam berpikir kritis, dan kecakapan komunikasi, dan meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Selain kelebihan, penggunaan media pembelajaran *kartu sakti* juga memiliki beberapa kekurangan: Guru membutuhkan waktu yang lama dan kesulitan untuk mengkondusifkan kondisi siswa dalam kelas, karena diskusi kelas akan ramai. Siswa yang kurang memiliki kemampuan dalam berbicara akan mengalami kesulitan saat diskusi. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi. Kondisi kelas yang ramai akan membuat siswa kurang konsentrasi.

Berikut beberapa hal-hal yang diperlukan dalam menggunakan media pembelajaran kartu sakti sebagai media pembelajaran:

1. Menyediakan Materi pembelajaran dengan membuat pertanyaan dari setiap materi yang akan di ajarkan.



Gambar 1. Kontrak Pembelajaran Yang Disampaikan Oleh Guru & Pembagian Kelompok Sebanyak 4 Kelompok

2. Menyediakan beberapa alat dan bahan untuk membuat media pembelajaran kartu sakti seperti: kertas karton,

sticky note, penggaris, gunting, spidol dan lem.



Gambar 2. Setiap Perwakilan Kelompok Mengambil Kartu Yang Berisikan Pertanyaan

3. Menyediakan hadiah/gift bagi peserta didik, agar pembelajaran lebih menarik



Gambar 3. Presentasi Materi Oleh Setiap Perwakilan Kelompok



Gambar 4. Diskusi & Penjelasan Materi Oleh Guru

Pembahasan

Kartu sakti adalah salah satu media pembelajaran sederhana yang cukup efektif digunakan oleh pendidik. Selain bentuknya yang simple, penggunaan media pembelajaran kartu sakti juga membantu pendidik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas.

Dari hasil penelitian yang kelompok kami dapatkan, kami mengamati bahwa selama berlangsungnya proses pembelajaran peserta didik mampu bekerja sama team/kelompok dengan baik, peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang telah disediakan, peserta didik mampu menjelaskan materi yang diberikan dengan penuh percaya diri di depan kelas, peserta didik menjadi lebih antusias ketika mengetahui hadiah yang akan diberikan.

Dari hasil pengamatan yang kelompok kami lakukan, kami mencatat bahwa penggunaan media pembelajaran *kartu sakti* dapat dikatakan efektif, dan membantu pendidik agar lebih mudah mengetahui kemampuan peserta didik. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Sukmawati (2020) pengamatan terhadap peserta didik bertujuan untuk

meningkatkan keaktifan dan kedisiplinan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Kartu sakti merupakan media pembelajaran sederhana yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan melatih siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri. Media ini cocok digunakan untuk menilai cara berpikir siswa dalam menjawab permasalahan, serta membantu siswa dalam pemahaman materi yang lebih mendalam. Dalam penggunaan media pembelajaran *kartu sakti*, guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman, agar peserta didik belajar dengan nyaman sehingga tidak menimbulkan kebisingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rifai Ahadang, Bonifasius Saneba, Hasdin Hasdin (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn di Kelas IV SDN Palabatu 1 Melalui Metode Diskusi.
- Arfiana, Ana Purnama (2019). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn di MA YPI Baiturrahman Leles.
- Emi, Bambang Budi Utomo, Thony Satra Atma (2018). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 10 Pontianak
- Fathur Rozi (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMP Negeri 1 Kalianget.
- H Indah Rukmana, Widayati Pujiastuti (2018). Kemampuan Guru Melakukan Penilaian Pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Palu Berdasarkan Kurikulum 2013, Palu.
- Hasrul Muftahki (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas X SMAN 5 Kabupaten Tangerang.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56–64. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman, A. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(1), 10–23.
- Nurgiansah, T. H., & Sukmawati. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(2), 139–149.

- Sukmawati; Jamaluddin. Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 8. 3.
- Sukmawati. Pelaksanaan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Integritas Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Edu Civic*, 7. 2.
- Sulastri; Jamaludin; Hasdin. Pemanfaatan Media Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV SDN 1 Toili. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4. 11: 114451.
- Tambalo Dorkas, Imran, & Dwi Septiwiharti. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Kasimbar Melalui Metode Tanya Jawab pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(4), 44-63.
- Tarigan, Arleni. Penerapan Model Pembelajaran role playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2017, 5. 3: 102-112.
- Ulfaira, Jamaludin, Septiwiharti. Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III di SDInpresMarantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran role playing. *Jurnal Kreatif Online*, 3. 3.