

Analisis Keaktifan Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Kartu Bermakna Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas II Kurikulum Merdeka SD Muhammadiyah Pandeyan Tahun Ajaran 2022/2023

Dinda Marita Rahma¹, Tamara Faradiba¹, Ika Ristiani¹, Ahmad Revanzha¹, Dwi Yulianto¹, Panji Hidayat², Sugesty Handayani³
Universitas Ahmad Dahlan, SD Muhammadiyah Pandeyan

Key Words:

Kartu Bermakna, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Sekolah Dasar

Abstrak

Pembelajaran PPKn dianggap membosankan karena hanya berdasar verbal saja, maka harus diterapkan suatu media pembelajaran yang disinyalir dapat membangkitkan keaktifan peserta didik sehingga berimbas kepada hasil belajarnya, salah satunya media kartu bermakna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis seberapa aktif siswa menggunakan media kartu bermakna dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas II. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Pandeyan selama 1 bulan, dengan sampel penelitian yakni 16 orang peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Beberapa instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa terdapat pengembangan keaktifan peserta didik pada saat menerapkan media kartu bermakna dalam pembelajaran PPKn, dan terdapat efektivitas penggunaan media kartu bermakna dalam proses.

How to Cite: Rahma, Faradiba, Ristiani, Revanzha, Yulianto. (2023). Analisis Keaktifan Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Kartu Bermakna Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas II Kurikulum Merdeka SD Muhammadiyah Pandeyan Tahun Ajaran 2022/2023. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi suatu hal yang krusial untuk menciptakan negara yang memiliki kualitas dari sisi SDM. Edukasi ialah suatu metode untuk mengatasi kebodohan, kemiskinan dan untuk meminimalisir terjadinya beragam masalah edukasi di dalam negeri. Edukasi ialah suatu kondisi yang memberi efek baik bagi masing-masing orang yang melakukan pembelajaran (Pristiwanti et al., 2022:912). Edukasi pula merupakan bagian krusial dalam meningkatkan kemampuan, mengembangkan pengetahuan, dan motivasi yang dimiliki oleh seseorang (Pratiwi, 2020). Dari hal itu bisa diambil kesimpulan bahwasanya edukasi ialah sebuah hal yang memiliki pengaruh positif untuk melakukan pembelajaran seumur hidup sebagai kodrat seseorang dalam menggapai kesenangan sebesar-besarnya. Dengan edukasi, seseorang bisa melakukan pengembangan kompetensinya lewat kegiatan pembelajaran (Setyawati, et al., 2023).

Pada hakekatnya, kegiatan pembelajaran ialah 2 konsep yang tak bisa dipisahkan. Konsep itu terpadu dalam suatu aktivitas timbal-balik antara pengajar dengan siswa, murid dengan murid ketika proses belajar dilaksanakan. Timbal-balik antara pengajar dengan murid, murid dengan murid sebagai makna esensial dalam kegiatan belajar yang memegang peran krusial untuk menggapai visi pembelajaran yang optimal. Seorang pendidik dalam memaparkan informasi pada

peserta didik mesti diterapkan media dan model sebagai perangkat berkomunikasi supaya berlangsung secara maksimal (Saputri & Tirtoni, 2021).

Proses belajar ialah suatu usaha untuk menambah prestasi pembelajaran peserta didik. Seusai mengamati keadaan proses belajar dari waktu ke waktu, diperoleh fakta bahwasanya minat murid dalam kegiatan belajar cenderung rendah disertai kekurangseriusan murid dalam menjalani aktivitas pembelajaran. Dua hal tersebut menjadi suatu masalah paling besar yang sering terjadi di dalam kelas. Selain itu, pendidik kurang memiliki kreasi dan inovasi dalam menerapkan dan menentukan media belajar yang diterapkan Ketika aktivitas pembelajaran dilakukan. Guru cenderung terpaku pada sebuah model dan media belajar yang menjadikan peserta didik mengalami kebosanan dan tak memiliki minat dalam menjalani aktivitas belajar di dalam kelas. Lalu pemerintah mengembangkan kurikulum baru yang memberikan kebebasan bagi pendidik dalam menentukan media pengajaran yang sejalan dengan kebutuhan dan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran (Laila, et al., 2022).

Kurikulum Merdeka Belajar mensyaratkan rancangan proses belajar yang diciptakan pendidik diberi dengan metode yang memberikan kesenangan, supaya siswa tak merasakan tekanan pada saat proses belajar dilakukan. Pendidik mesti memberi pedoman pada peserta didik, supaya motivasi dan kemampuan yang dipunyai senantiasa mengalami perkembangan. Melalui keberadaan kurikulum merdeka belajar, di harapkan dapat mengembangkan mutu siswa dalam beragam ranah, bukan cuma akademis namun pula non-akademik (Vhalery et al., 2022). Dalam bidang akademis, siswa bukan cuma diharuskan dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, akan tetapi pula mempunyai keaktifan dalam proses pembelajaran (Suryaman, 2020) (Nadhiroh & Anshori, 2023).

Keikutsertaan peserta didik (Hidayah et al., 2019) ialah factor krusial dalam kesuksesan proses pembelajaran. Pada dasarnya (Mamonto & Mesra, 2023), keikutsertaan peserta didik berpatokan pada keaktifan peserta didik dalam beragam aktivitas akademis dan kokurikuler ataupun yang berhubungan dengan sekolah, serta dedikasi untuk mencapai visi belajar. Peserta didik yang bergairah dalam proses pembelajaran lebih cenderung memberikan investasi waktu dan usaha untuk menggapai visinya (Hidayat et al., 2023). Hal ini berakibat kepada partisipasi dilihat sebagai motivator untuk keberhasilan ataupun kinerja akademis (Rifa'i et al., 2018). Partisipasi peserta didik (Mesra et al., 2022) dalam proses pembelajaran bisa ditetapkan oleh upaya peserta didik dalam merespon atensi, keingintahuan, motivasi (Mesra, 2022a), dorongan untuk mengembangkan proses pembelajarannya (Tuerah, et al., 2023).

Proses pembelajaran sepatutnya bisa menambah pengalaman peserta didik (Santie et al., 2020) sehingga menjadi pusat proses belajar sehingga peserta didik bisa menetapkan sendiri makna dari tema yang dipelajari, sejalan dengan mutu belajar yang adalah visi general dalam pendidikan (B & Mesra, 2023). Peserta didik bukan penerima pesan yang tidak aktif dan menunggu untuk di-isi seperti wadah kosong. Peserta didik senantiasa memiliki keinginan untuk melakukan pengembangan keilmuannya. Akan tetapi dalam prakteknya, pembelajaran peserta didik tampak tak terlalu menunjang proses belajar aktif. Widodo (Widodo, 2021) mengatakan bahwasanya peserta didik cenderung mempunyai otonomi yang kurang dalam kegiatan pembelajaran, yang bisa mengakibatkan gangguan mentalitas setelah kegiatan belajar dan kebiasaan pembelajaran yang tidak baik. Contohnya, pembelajaran pada saat peserta didik sedang sakit, pembelajaran ketika akan dilakukan ulangan, bolos, dan proses nyontek (Gugule & Mesra, 2022) (Tuerah, et al., 2023).

Proses belajar aktif diartikan sebagai pendekatan belajar yang mengikutsertakan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar aktif dikondisikan supaya siswa senantiasa melangsungkan pembelajaran yang memiliki makna dan selalu mengembangkan kemampuan berpikirnya mengenai kegiatan yang dilakukan pada saat proses belajar. Hal ini didukung oleh Warsono dan Hariyanto (2012), dimana proses belajar aktif merupakan konsep payung bagi beragam model pengajaran yang memiliki fokus pada siswa sebagai penanggungjawab dalam pembelajaran. Sehingga walaupun dalam persepsinya, beliau menjelaskan bahwasanya proses belajar aktif diartikan sebagai metode belajar, namun secara general pembelajaran aktif merupakan suatu pendekatan. Proses pembelajaran aktif ialah suatu kegiatan belajar yang mengikutsertakan siswa untuk melakukan proses belajar secara aktif. Pada saat siswa melakukan pembelajaran secara aktif, hal ini diartikan bahwa mereka yang dominan terhadap kegiatan belajar (Hisyam Zaini, dkk. 2018) (Dewi, 2023).

Namun, dari hasil observasi yang dilakukan terhadap implementasi kegiatan belajar pada kelas II SD Muhammadiyah Pandeyan, penulis mendapatkan hasil bahwasanya implementasi kegiatan belajar masih jarang menerapkan pendekatan belajar yang kreatif dan menarik. Ketika proses belajar menerapkan model belajar yang kreatif di sekolah nyatanya masih kurang optimal dan berakhir dalam proses belajar yang menjadikan hanya pendidik sebagai inti dari proses belajar itu. Model pembelajaran yang cenderung dimanfaatkan ialah model belajar tradisional, sehingga menjadikan peserta didik kurang antusias dan aktif selama kegiatan pembelajaran sehinggaberefek terhadap capaian pembelajaran peserta didik yang rendah. Permasalahan yang penulis temui ketika melakukan penelitian diantaranya sebagai berikut: masih sedikit peserta didik yang dapat mengutarakan persepsinya dengan berani, masih sedikit peserta didik yang memiliki keberanian dalam mengajukan pertanyaan pada pendidik ketika kegiatan belajar dilakukan, massifpeserta didik yang lambat dalam menghimpun pekerjaan rumah yang diberi oleh pendidik, pada aktivitas berkelompok masih ada berbagai peserta didik yang tak aktif dalam melakukan diskusi dengan kawan sekelompok, dan ada berbagai peserta didik yang belum dapat melakukan pemecahan permasalahan dalam kelompok. Permasalahan itu memperlihatkan bahwasanya keaktifan peserta didik masih rendah.

Pendidikan Kewarganegaraan PPKn merupakan suatu disiplin ilmu yang dianggap siswa cukup membosankan sebab masif pendidik mapel PPKn cuma menerapkan metode ceramah, pada buku cetak PPKn cuma dipaparkan sajian tulisan yang panjang dan pendidik tak sering menerapkan instrument peraga sehingga siswa menjadi kebosanan dan tak tertarik. Belum lagi mapel PPKn dilokasikan pada jam-jam kritis sehingga menjadikan siswa mengalami kebosanan dan kejenuhan. Hal berikut merupakan hambatan untuk pendidik mapel PPKn untuk menyediakan pembelajaran yang semula menyebabkan bosan dan dijadikan pembelajaran yang menarik dan tak membosankan. Pendidik mesti senantiasa memiliki inovasi supaya dapat mentransformasi keadaan yang menjenuhkan dengan menerapkan pendekatan belajar yang kreatif dan menumbuhkan motivasi siswa salah satunya dengan menerapkan media kartu (Dewi, 2023).

Media kartu (flash card) mempunyai berbagai keunggulan, antara lain yakni nilai bahan baku relatif terjangkau, gampang ditemukan di sekitar tempat tinggal, gampang disusun dan dimanfaatkan, warna warni yang menarik atensi, gampang dipindah lokasi sebab bahannya ringan serta dapat memberikan gambaran materi yang dijadikan simbol. Di sisi lain, media berikut bisa dirancang dan dilepaskan kembali untuk memperlihatkan materi secara konkret. Hal tersebut bisa menstimulasi peserta didik untuk giat dan antusias ketika proses belajar mengjar berlangsung. Peserta didik yang tertarik terhadap konsep belajar akan lebih masif jika menggunakan media kartu dibandingkan hanya tugas dan pemaparan verbal. Hal berikut disebabkan aktivitas dalam pemaparan materi PPKn menjadikan peserta didik sedang melakukan sebuah game (Mulyani, 2017).

Melalui penggunaan kartu bermakna dalam aktivitas belajar secara berkelompok pada materi PPKn, diharapkan siswa bisa mengembangkan proses pembelajarannya dan menambah hasil pembelajarannya. Hal ini dikarenakan dalam aktivitas belajar secara berkelompok menerapkan media kartu bermakna sebagai instrument peraga, peserta didik bisa melakukan pembelajaran dengan kerjasama yang optimal, terdapat peran tutor sebaya dalam kelompok pribadiataupun kelompok lain, tak tegang dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran (Mulyani, 2017).

METODE

Studi berikut dilaksanakan di SD Muhammadiyah Pandeyan yang berada di Jl. Imogiri Barat KM 7, RT 03, Kelurahan Bangunharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta dari bulan September 2023 hingga bulan Oktober 2023. Sampel ialah sebagian dari populasi yang ditentukan lewat suatu metode yang mempunyai suatu karakter. Neolaka (2018) juga menyatakan bahwasanya sampel merupakan mayoritas dari populasi yang menjadi obyek studi dan dijadikan wakil dari populasi yang diterapkan untuk populasi. Teknik sampling yang dimanfaatkan pada studi berikut ialah dengan metode random sampling yakni penentuan sample secara acak tanpa dipengaruhi strata tertentu. Sampel penelitian ialah semua siswa-siswi kelas II SD Muhammadiyah Pandeyan yang berjumlah 16 orang peserta didik diantaranya terdiri dari siswa laki-laki sejumlah 9 orang peserta didik dan 7 orang peserta didik perempuan.

Studi deskriptif yaitu taktik studi yang mana didalamnya penulis menganalisis peristiwa hidup perseorangan ataupun golongan tertentu dan menginstruksikan mereka untuk mengisahkan kembali hidupnya. Pesan berikut lalu dikisahkan lagi oleh penulis dalam deskripsi kronologis. Definisi lainnya mengenai studi deskriptif merupakan sebuah rupa studi yang diarahkan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi, baik terejadi secara alamiah maupun terjadi secara buatan individu. Kejadian itu dapat berbentuk kegiatan, karakter, modifikasi, keterkaitan, milaritas dan disimilaritas antara suatu kejadian dengan kejadian yang lain (Rusandi & Rusli, 2021).

Arikunto (2017) mengatakan bahwasanya data primer merupakan pendataan berupa verbalistic ataupun perkataan yang diucap secara lisan, gerakan ataupun sikap yang diadakan oleh subyek yang bisa di-percaya, dalam hal tersebut ialah subyek studi (narasumber) yang berkaitan dengan variable yang dianalisis. Data primer pada studi berikut didapatkan dari observasi dan interview langsung dengan sumber informan yakni Ibu Sugesty selaku guru kelas II SD Muhammadiyah Pandeyan. Sugiyono, (2018) menjelaskan bahwasanya data sekunder yakni tambahan data yang secara tidak langsung menyumbangkan informasi pada penghimpun data. Data sekunder pada studi berikut didapatkan dari buku referensi, jurnal studi, web dan lain sebagainya (Beno, et al., 2022).

Instrument studi merupakan sarana yang dimanfaatkan oleh penulis dalam menghimpun informasi supaya kerjanya lebih gampang dan hasilnya lebih baik secara lebih teliti, komprehensif dan terstruktur sehingga lebih gampang dikelola (Hakimah, 2019). Instrument studi yang dimanfaatkan ialah interview, pengamatan studi dokumen. Interview ialah prinsip penghimpunan informasi yang diadakan lewat tatap-muka dan proses bertanya-menjawab secara langsung antara penghimpun data terhadap informan (Trivaika & Senubekti, 2022). Interview merupakan proses perbincangan dengan maksud tertentu. Perbincangan tersebut diadakan oleh dua pihak, yakni orang yang mewawancarai memberikan suatu persoalan dan orang yang diwawancarai akan memberi jawaban atas persoalan tersebut (Kamaria, 2021). Teknik pengumpulan data ini ditujukan kepada Ibu Sugesty sebagai wali kelas II SD Muhammadiyah Pandeyan.

Observasi ialah sebuah proses pengamatan ataupun teknik yang diadakan secara cermat serta proses catat yang terstruktur. Sangadji dan Sopiah (2018) menjelaskan bahwa pengamatan ialah prinsip penghimpunan data dengan menerapkan pancaindera sehingga tak cuma dengan proses mengamati dengan memanfaatkan mata. Instrument yang diterapkan dalam observasi ialah pedoman observasi dan lembar observasi (Khaatimah & Wibawa, 2017). Dokumentasi bisa didefinisikan sebagai suatu fasilitas untuk mengumpulkan dan mengabadikan data yang tersedia (Ayumsari, 2022). Studi dokumentasi ialah fasilitas penunjang penulis dalam menghimpun pesan dengan metode pembacaan surat-surat, pemberitahuan, intisari rapat, pernyataan tertulis program dan sumber dokumen lain (Nilamsari, 2018).

Noeng Muhadjir (2019: 104) menjelaskan definisi analisis data yakni usaha pencarian dan penataan secara terstruktur mengenai catatan hasil pengamatan, interview dan lain sebagainya untuk menambah wawasan penulis mengenai fenomena yang dianalisis dan memaparkannya sebagai penemuan bagi individu lainnya (Rijali, 2018). Sehingga dalam usaha menambah wawasan, proses ini mesti diteruskan dengan pencarian makna. Dari makna itu, maka hal yang harus diperhatikan ialah: (1) upaya pencarian data yaitu langkah-langkah proses menyiapkan studi sebelum ke lapangan, (2) proses menata secara terstruktur hal apa saja yang ditemui di lokasi studi,

(3) sajian yang ditemui di lapangan, (4) pencarian makna, proses mencari secara kontinu sehingga tiada makna yang lain yang dapat menjadi sanggahan penemuan itu (Ahmad & Muslimah, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran melibatkan usaha dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal bagi peserta didik, di mana peserta didik perlu berkontribusi secara aktif selama kegiatan pembelajaran tersebut. Dengan istilah lain, bahwasanya dalam proses pembelajaran amat dibutuhkan kegiatan. Tanpa kegiatan, aktivitas pembelajaran kemungkinan tak berjalan secara maksimal. Maka dari itu, kegaitan ialah konsep yang amat krusial pada proses hubungan timbal balik pengajaran dan pembelajaran. Aktivitas pengajaran dan pembelajaran mencakup berbagai elemen, seperti tujuan, sumber ajar, aktivitas, metode, alat, dan sumber, serta evaluasi belajar. Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah upaya untuk memberi peserta didik kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai pengalaman sehingga mereka dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Selain itu, diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang kuat tentang apa yang diajarkan.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2021), aktivitas belajar didefinisikan sebagai keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Mereka menggarisbawahi bahwa peserta didik harus berpartisipasi secara aktif dalam upaya meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai masalah dan situasi yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Pemahaman ini merupakan landasan untuk pengembangan potensi individu. Dimyati dan Mudjiono juga menekankan bahwa tanpa aktivitas pembelajaran yang berarti, proses pembelajaran akan kehilangan daya tariknya. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan untuk selalu memproses dan mengolah informasi yang mereka peroleh selama proses pembelajaran, serta berinteraksi dengan baik dalam konteks pembelajaran (Purbayanti et al., 2022).

Aktivitas belajar yang memiliki kualitas bisa diketahui dari korelasi yang baik antara pendidik bersama peserta didik ataupun antar peserta didik dan peserta didik lainnya yang menjadikan terdapat transformasi sikap pada peserta didik terkait sebuah materi ajar. Sehingga pendidik tak bisa melakukan dominasi namun mesti mengaplikasikan konsep keaktifan peserta didik supaya aktivitas belajar di kelas lebih memiliki kualitas. Jamil (2018) mengatakan

bahwasanya keaktifan peserta didik ialah keikutsertaan peserta didik dalam proses belajar baik secara abstrak ataupun konkret.

Dibutuhkan metode pengajaran yang lebih tepat agar visi belajar itu tercapai sepenuhnya. Jika metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik tepat dan sejalan dengan visi pengajarannya, maka metode tersebut dapat memunculkan motivasi dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Jika ini terjadi, peserta didik akan lebih mudah menerima dan memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Hal ini jika berlangsung secara terus-menerus dan konsisten dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik menjadi lebih baik dan efektif. Dampaknya proses belajar mengajar pun dapat berlangsung dengan optimal dan efisien.

Metode mengajar yang baik adalah metode yang menggunakan media yang sesuai dengan kondisi siswa, keadaan sekitar (masalah hangat), sumber daya yang tersedia, dan tujuan pengajaran. Nana Sudjana (Anriyadi, 2017: 2) menyatakan bahwa ada beberapa alasan untuk menggunakan media. Di antaranya adalah bahwa pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode pembelajaran akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajar. Dari berpikir kongkret hingga berpikir abstrak, penggunaan media bahkan dapat meningkatkan proses dan hasil pengajaran.

Suatu media belajar yang bisa dimanfaatkan dalam proses belajar PPKn ialah berupa kartu game, dapat berupa kartu perkataan atau kartu penggambaran. Kartu yang dipergunakan oleh guru di kelas II SD Muhammadiyah Pandeyan merupakan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang gunanya untuk mempermudah atau memperjelas materi pelajaran. Sugono (2018) menyatakan bahwasanya kartu merupakan sebuah kertas dengan ketebalan tertentu yang biasanya berupa bentuk persegi panjang. Kartu berikut dimanfaatkan untuk beragam kebutuhan, salah satunya sebagai media permainan. Adapun huruf merupakan perlambangan dari bunyi, sehingga kartu huruf merupakan obyek mendarat yang tersusun dari sebuah kertas yang memiliki dimensi panjang serta lebar yang bisa ditangkap menggunakan pancaindera khususnya mata, di dalam kertas tersebut ada beberapa huruf atau rupa visual dari suatu kebahasaan maupun persimbolan suara (Putri, 2019).

Media ini dapat mengikutsertakan peserta didik dalam implementasinya, sehingga hal berikut nantinya menjadikan peserta didik mengalami ketertarikan dalam menjalani proses belajar di sekolah. Media kartu merupakan suatu media cetak yang dimanfaatkan sebagai pendamping dalam proses belajar. Kartu berikut dimanfaatkan supaya peserta didik bisa belajar mengenai kosa kata dan makna dari materi, tak cuma bergantung pada pemaparan materi dari pendidik ataupun sumber ajar lainnya. Media kartu kata terbukti bisa menunjang pelatihan fokus peserta didik dalam kegiatan atau aktivitas pembelajaran, meningkatkan daya ingatan peserta didik, mengembangkan wawasan peserta didik tentang pembendaharaan perkataan (Eliana, 2020; Rumidjan, Sumanto, & Badawi, 2017). Penerapan media kartu baik dalam bentuk kata maupun penggambaran menjadikan peserta didik lebih gampang dalam mengerti materi yang dipaparkan (Arsini & Kristiantari, 2022).



Gambar 1. Media Kartu yang Digunakan

Keaktifan peserta didik yang konkret umumnya berkaitan dengan kinerja otot ataupun keterampilan, misalnya proses dengar, tulis, baca, menyanyi, menggambar, dan Latihan. Adapun keaktifan peserta didik yang abstrak misalnya aktivitas psikis, misalnya mengaplikasikan wawasan dan menuntaskan masalah, melakukan perbandingan konsep, memberikan simpulan hasil observasi, dan berpikir tingkat tinggi. Di sisi lain, Oemar (2020) menjelaskan keaktifan peserta didik sebagai keikutsertaan intelektual emosional peserta didik pada kegiatan belajar lewat asimilasi dan akomodasi kognitif untuk meningkatkan wawasan, keterampilan dan pembelajaran secara langsung dalam usaha menciptakan kompetensi kognisi, afeksi dan motoric, penghayatan ataupun internalisasi nilai-nilai dalam pengembangan sikap. Djamarah (2019) menjelaskan bahwasanya keaktifan peserta didik yakni timbulnya rasa keingintahuan, ketertarikan, dan motivasi peserta didik terhadap objek yang tengah dipelajari.

Indikator keaktifan dapat diamati dari aktivitas yang dikerjakan peserta didik ketika kegiatan belajar berjalan. Mohammad (2017) mengutarakan pendapat bahwasanya indikator keaktifan peserta didik diantaranya, bertanya ataupun meminta pemaparan, mengungkapkan persepsi, dan menjelaskan diskusi dan ide individu lain dan kepunyaannya pribadi. Di sisi lain, Warsono dan Hariyanto (2017) menjelaskan bahwasanya indikator keaktifan peserta didik dapat diamati dari: 1) Belajar secara individual ataupun kelompok untuk mempelajari dan mengaplikasikan konsep, prinsip, dan hukum keilmuan; 2) Mengembangkan kelompok untuk menuntaskan permasalahan; 3) Ikut partisipasi aktif dalam menuntaskan pekerjaan yang diberi oleh gurunya; 4) Dapat bertanya, mengajukan gagasan, dan menyampaikan kritik yang relevan, 5) Bisa mengerjakan gagasan tingkatan tinggi, antara lain menganalisa, menciptakan simpulan, ataupun mengembangkan hipotesis; 6) Menjalinkan interaksi sosial sebagai bentuk interaksi dalam proses belajar; 7) Dapat menerapkan sumber pembelajaran ataupun media pembelajaran yang ada; dan 8) Berusaha mengevaluasi proses dan hasil pembelajarannya secara mandiri (Hanifah & Wulandari, 2018).

Penelitian dilakukan dengan metode pengisian lembar observasi yang ditujukan untuk mengamati tingkat partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan media kartu. Lembar pengamatan berisikan beberapa faktor diantaranya keaktifan proses menulis materi (visual), keaktifan proses bertanya dan menjawab (lisan), keaktifan gerakan dalam proses belajar. Indikator penelitian yang digunakan sejalan dengan penelitian Wibowo (2018) yang menyatakan bahwasanya keaktifan pembelajaran peserta didik ialah seluruh aktivitas yang sifatnya fisik ataupun nonfisik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang maksimal sehingga bisa menjadikan kondisi pembelajaran menjadi kondusif. Aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mencakup: aktivitas visualisasi, aktivitas lisan, aktivitas mendengar, aktivitas menulis, aktivitas melukis, aktivitas menggambar, aktivitas emosional, aktivitas motorik, dan aktivitas mental (Torro, et al., 2023).

Adapun tingkat penilaian keaktifan mengadaptasi dari penilaian dengan skala Likert yang dimodifikasi mencakup 4 level, yakni: 1 (sangat kurang aktif); 2 (kurang aktif), 3 (aktif) dan 4 (sangat aktif). Berikut ini adalah indikator dan item observasi yang digunakan peneliti, tercantum pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator & Item Observasi

No.	Indikator Observasi	Item Observasi
1.	Penggunaan media di kelas	2
2.	Respon siswa terhadap pembelajaran	1
3.	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	1
4.	Antusias siswa dalam pembelajaran	1

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Pratita (2018), dimana penelitian tersebut menghasilkan data keaktifan peserta didik dengan aplikasi media kartu gambar melalui dari lembar pengamatan yang sudah disiapkan, yakni mencakup empat aspek yakni keaktifan gerak, keaktifan menulis, keaktifan lisan, dan keaktifan visual dengan kategori evaluasi sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif dan sangat kurang aktif. Evaluasi partisipasi peserta didik ini diselenggarakan ketika kegiatan belajar berjalan. Berikut ini adalah hasil observasi yang dilakukan penulis:

Tabel 2. Tingkat Keaktifan Peserta Didik

Keterangan	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
Sangat Kurang Aktif			
Kurang Aktif	2	1	3
Aktif	5	5	10
Sangat Aktif	2	1	3

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2023

Dari hasil observasi tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat keaktifan peserta didik cukup besar, yakni peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran sebesar 10 orang dari total 16 orang, peserta didik yang kurang aktif berjumlah 3 orang dari total 16 orang, dan peserta didik yang sangat aktif dalam pembelajaran berjumlah 3 orang dari total 16 orang. Hal ini berarti penggunaan kartu dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Namun, pada penelitian ini tidak dilakukan perbandingan dengan penerapan pembelajaran konvensional, sehingga tidak bisa diukur efektivitas pendekatan pembelajarannya.

Selain itu, pada penelitian ini dilakukan proses wawancara yang ditujukan kepada guru kelas II SD Muhammadiyah Pageyan yakni Ibu Sugesty. Berikut ini adalah indikator-indikator dan pertanyaan wawancara yang diajukan kepada narasumber, tercantum pada Tabel 3.

Tabel 3. Indikator & Item Wawancara

No.	Indikator Wawancara	Item Wawancara
1.	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	1
2.	Antusias siswa dalam penggunaan media pembelajaran	1
4.	Penggunaan media dalam pembelajaran	2
4.	Kekurangan dan kelebihan media pembelajaran	1
5.	Tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran	1

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Substansi wawancara mencakup penggunaan kartu makna sebagai media pembelajaran pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh hasil sebagai berikut: alasan guru memilih kartu makna sebagai media pembelajaran pendidikan Pancasila dikarenakan untuk memudahkan siswa dalam memahami arti dari lambang Pancasila. Hal ini sejalan dengan penelitian Hardhita (2022) yang mengatakan bahwasanya sebagian siswa sukar membedakan aplikasi nilai – nilai pancasila dikarenakan sila-sila tersebut ada yang mirip isinya sehingga menyulitkan peserta didik untuk membedakan hal tersebut. Di sisi lain, peserta didik juga memiliki alasan lain yakni tak diikutsertakan dalam kegiatan belajar. Guru yang cuma memadukan metode ceramah dan media PPT dirasa belum cukup bagi siswa untuk menjadikan mereka tertarik, sehingga siswa merasakan kelelahan dan mengantuk ketika proses pembelajaran.

Perihal kelebihan dan kekurangan penggunaan media kartu, informan mengatakan bahwa tidak terdapat kesulitan dalam menerapkan media kartu, namun terhadap kesulitan dalam mengkondisikan pembelajaran anak-anaknya. Adapun kelebihan penggunaan kartu tersebut ialah dapat membantu siswa dalam memahami makna dan arti Pancasila. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri et al. (2023), ditemukan bahwa penggunaan media kartu soal memiliki potensi untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir secara kritis, memecahkan masalah, dan memahami konsep-konsep topik. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Dony et al. (2019) yang juga menekankan peran positif media kartu soal dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Mengenai keaktifan peserta didik saat pembelajaran, informan mengatakan bahwa siswa cukup aktif saat menggunakan media kartu makna, dikarenakan dalam kartu tersebut terdapat unsur permainan dalam penggunaannya. Dengan mengaplikasikan media kartu bergambar, peserta didik menjadi lebih aktif, berpikir kritis, berupaya menemukan percontohan sendiri mengenai materi yang tengah dipaparkan oleh pendidik, mengaplikasikan konsep berwujud permainan sehingga tak terkesan menghafal, dan pada saat diberikan timbal-balik dengan memberi pertanyaan, peserta didik bisa memberikan jawaban atas pertanyaan dari pendidik dan ujungnya berefek pada pengembangan partisipasi aktif peserta didik (Pratita, 2018).



Gambar 2. Proses Pembelajaran dengan Media Kartu

Terkait tingkat efektivitas dan fleksibilitas penggunaan media kartu makna, narasumber berpendapat bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan proses belajar siswa dengan nilai 8 dari skala 1-10. Kartu ini berfungsi sebagai sarana visualisasi, yakni untuk menyampaikan materi secara visual pada peserta didik, menarik atensi dan motivasi peserta didik dalam proses belajar, serta menunjang proses keberlangsungan, keefektifan, dan keoptimalan penggapaian visi

belajar, mengembangkan pembelajaran secara konkret dan wawasan siswa sehingga nantinya betul-betul memiliki makna (Putri, 2018).

Hal ini sejalan dengan penelitian Yuksafa, et al (2023) yang mengatakan bahwasanya melalui penggunaan media kartu bergambar diharapkan pendidik bisa menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan bisa menambah hasil belajar. Hal berikut ditunjang dengan studi sebelumnya oleh Rosidah yang menjelaskan bahwasanya penggunaan media kartu bergambar bisa memunculkan perilaku aktif dan bisa melakukan komunikasi dengan lingkungannya sehingga berimbas pada peningkatan hasil pembelajaran siswa. Berdasarkan studi berikut, bisa diamati bahwasanya penerapan media kartu bergambar mempunyai dampak terhadap hasil pembelajaran kognitif siswa. Di sisi lain, penerapan kartu gambar bisa menambah motivasi dan atensi pembelajaran peserta didik. Pembelajaran dengan diberikan rangsangan visual menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik dalam melakukan penugasan misalnya ingatan, penghubungan fakta dan konsep, dan pengidentifikasian dibandingkan proses pembelajaran dengan rangsangan verbal.



Gambar 2. Aktivitas Wawancara dengan Narasumber

Narasumber mengatakan bahwa materi makna dan arti Pancasila cepat dipahami oleh peserta didik. Namun, narasumber juga mengatakan bahwa media kartu makna hanya dapat digunakan untuk materi tertentu saja. Hal ini sejalan dengan literatur bahwasanya terdapat disimilaritas antara proses mengajar tanpa aplikasi media pembelajaran dan dengan menerapkan media pengajaran (Anriyadi, 2019: 3). Penerapan media belajar amat dibutuhkan untuk meningkatkan mutu belajar, akan tetapi sebuah media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri, hal ini berarti media yang sesuai untuk sebuah materi belum tentu memiliki kecocokan apabila diaplikasikan pada substansi yang lain. Maka dari itu, tingkat kreasi dan sikap ulet pendidik dalam memanfaatkan suatu media belajar yang menitikberatkan pada interaksi dan partisipasi aktif dari peserta didik, amat memiliki peran untuk meminimalisir rasa jenuh peserta didik dalam menerima pembelajaran PPKn (Ahmadiyahanto, 2018).

Adapun terkait inspirasi penggunaan media kartu tersebut, narasumber mengungkapkan bahwa inspirasinya datang dari menonton video di YouTube. Setelah melihat video tersebut, dia memperoleh ide untuk mencoba media ini sebagai sarana pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami Pancasila. Melalui inspirasi tersebut, diharapkan peserta didik juga terinspirasi dalam mengembangkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Media kartu diterapkan bertujuan memunculkan minat pembelajaran peserta didik, menambah daya imajinatif peserta didik, dan menambah ketertarikan dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan media berikut, peserta didik bisa terinspirasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keaktifannya dalam proses belajar (Sarudi, 2018).

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan peserta didik kelas II pada saat penggunaan kartu bermakna pada mata Pelajaran PPKn kelas II SD Muhammadiyah Pandeyan Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian dilakukan dengan menerapkan 3 (tiga) instrument penelitian, antara lain wawancara, observasi dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengembangan keaktifan pada peserta didik setelah diterapkan media kartu dalam proses belajar. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Sugesty selaku guru kelas II SD Muhammadiyah Pandeyan yang menyatakan bahwasanya peserta didik cukup aktif pada saat menggunakan media kartu bermakna, dikarenakan dalam kartu tersebut terdapat unsur permainan dalam penggunaannya sehingga menyebabkan siswa tidak mudah bosan. Adapun mengenai tingkat keefektifannya, narasumber menilai bahwa penggunaan kartu bermakna cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dengan rentang nilai 8 dari skala 1-10.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada berbagai pihak yang telah ikut serta dalam memberikan dukungan serta bantuan dalam menyelesaikan Luaran PLP II ini. Penulis ucapkan terimakasih kepada Ibu Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Pandeyan yakni Ibu Tri Hidayati, S.Pd yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan proses pembelajaran, wawancara dan observasi secara luring di SD Muhammadiyah Pandeyan. Terimakasih juga untuk Bapak Panji Hidayat, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah memberikan saran dan masukan dalam pembuatan artikel ilmiah yang dibuat oleh peneliti. Ucapan terimakasih kepada guru kelas II Ibu Sugesty Handayani, S.Pd., dan Guru Pendamping Ibu Ratna Kurnia Sari, S.Pd., yang sudah mengizinkan peneliti untuk mengambil data di kelas II SD Muhammadiyah Pandeyan. Kemudian terimakasih pula pada seluruh peserta didik kelas II SD Muhammadiyah Pandeyan yang sudah membantu untuk melengkapi data yang diperlukan peneliti. Dan yang terakhir terimakasih kepada teman-teman anggota PLP II SD Muhammadiyah Pandeyan yang sudah memberikan dukungan dan masukan atas tersusunnya artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *PINCIS: Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies, Volume 1, Nomor 1*.
- Arsini, Kadek Ria & Maria Goreti Rini Kristiantari. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Volume 5, Nomor 1*, pp 173-184.
- Dewi, Natalia Aristina. (2023). Penerapan Penggunaan Media C-Card Terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas XIIPS1 Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 6 Malang Tahun Pelajaran 2021-2022. *Jurnal Pendidikan :SEROJA, Vol. 3, No. 1*.
- Diana, Anastasia Eka San, Rishe Purnama Dewi & Jarot Prakoso. (2022). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Babarsari Menggunakan Model Problem Based Learning. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran Vol 2. No 3*.
- Hanifah, Erma Nur & Taat Wulandari. (2018). Penggunaan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII E SMP Negeri 1 Majalengka. *JIPSINDO No. 1, Volume 5*.
- Hardhita, Rizki Septa. (2022). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Penerapan Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu Volume 01,*

No. 4, pp. 655-661.

- Khaatimah, Husnul & Restu Wibawa. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 2 Nomor 2*.
- Laila, Ade Kharisma Nur, Imroatu Solikha, Dony Kusuma Wardana, Prisilia Nanda Prastika & Dian Permata Kusuma Dayu. (2022). Penggunaan Papan Pintar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2 STKIP PGRI Banjarmasin*.
- Mulyani, Sri. (2017). Penggunaan Media Kartu(Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan (JPK)*, 3(2), pp. 143-148.
- Nadhiroh, Syifaun & Isa Anshori. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, Vol 4 No. 1.
- Purbayanti, Ratih Lisma, Suherdiyanto & Ivan Veriansyah. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 03 Sukadana Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran Vol. 1 No. 1*, pp. 22-29.
- Putri, Cindy Rizani, Sukendro & Ugi Nugraha. (2023). Penggunaan Media Question Card untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Muatan IPA di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, Volume 6, Nomor 7, pp. 4617-4625.
- Rijali, Ahmad. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17 No. 33.
- Rusandi & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, Vol. 2, No. 1.
- Saputri, Okta Fiani Wulan & Feri Tirtoni. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Krembung Pada Masa Pandemi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, Volume 07 Nomor 02.
- Sarudi, Wawan. (2018). Penggunaan Media Kartu Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX G SMPN 3 Wates Kediri. Hasta Wiyata: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. DOI: 10.21776/ub.hastawiyata.2018.001.01.06
- Setyawati, Rina, Suyoto & Muflikhul Khaq. (2023). Korelasi Keaktifan Siswa Dalam Kepramukaan Dengan Hasil Belajar PPKNMateri Hak dan Kewajiban Pada Peserta Pramuka SDNegeri 1 Pangenrejo Tahun Pelajaran 2021/2022. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Volume 3 Nomor 4, pp. 2942-2953.
- Torro, Supriadi, Yusriani & Idham Irwansah Idrus. (2023). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka di SMA Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha*, Volume 5 Nomor 2.
- Yuksafa, Otib Satibi Royana, Otib Satibi & Edwita. (2023). Pengembangan Media Kartu Bergambar Elektronik Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, Vol. 06, No. 01, pp. 35-42