



Pengaruh Media *Smart Pocket* dan Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 2 Pengadilan

Ade Rahayu¹, Yopa Taufik Saleh², Rahmat Permana³

Abstrak Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media *smart pocket* dan kartu soal terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas IV SDN 2 Pengadilan. Metode kuantitatif dipergunakan pada penelitian ini dan memanfaatkan *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Semua peserta didik kelas IV SDN 2 Pengadilan sejumlah 78 orang dijadikan populasi penelitian ini dengan sampel sejumlah 52 orang terdiri dari kelas IV A dan IV B. Data dikumpulkan melalui teknik berupa observasi, wawancara, dokumentasi, serta pemberian tes berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian didapatkan adanya perbedaan rata-rata *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata *pretest* sejumlah 55,38 dan skor *posttest* sejumlah 72,12, sementara pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata *pretest* sejumlah 46,15 dan skor *posttest* sejumlah 62,69. Uji hipotesis dengan memanfaatkan rumus *Paired Sample T-Test* mendapatkan nilai *sig (2-tailed)* sejumlah $0,000 < 0,05$, ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga didapatkan kesimpulan yaitu terdapat pengaruh penggunaan media *smart pocket* dan kartu soal terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas IV SDN 2 Pengadilan.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran; Media Smart Pocket dan Kartu Soal; Hasil Belajar Peserta Didik*

¹ Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Tasikmalaya, Indonesia, aderahayu2521@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Tasikmalaya, Indonesia, yopa.taufik@umtas.ac.id

³ Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Tasikmalaya, Indonesia, rahmat.permana@gmail.com

A. Pendahuluan

Tujuan dari pengembangan pendidikan yaitu dalam rangka mencerdaskan generasi penerus bangsa, sehingga bisa siap untuk menghadapi tantangan ke depannya. Pendidikan yang diberikan pada peserta didik memiliki tujuan untuk menanamkan kepribadian dan nilai-nilai sikap sesuai nilai-nilai dalam sila-sila Pancasila. Selain itu, pendidikan secara umum diartikan sebagai proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau hal-hal lain yang diwariskan antar generasi secara terus menerus (Rahman et al., 2022: 1).

PPKn atau yang umum dinamakan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu termasuk mata pelajaran sifatnya krusial. Tirtoni (2016: 39) dalam konteks ini memberikan pemaparan bahwa PPKn termasuk mata pelajaran yang sifatnya wajib yang perlu untuk dipelajari di berbagai jenjang pendidikan. Ini terbukti dari mata pelajaran PPKn yang diwajibkan dari pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi seperti yang termuat pada aturan tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. PPKn di jenjang Sekolah Dasar memiliki arti penting bagi peserta didik, karena bisa memberi pendidikan karakter yang nantinya bisa dikembangkan dalam keseharian.

Mengingat pentingnya karakteristik mata pelajaran PPKn dalam menanamkan pendidikan karakter, norma, dan nilai-nilai pada peserta didik, maka dibutuhkan aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan juga menarik untuk peserta didik. Seorang guru dalam hal ini dituntut pula untuk bisa secara baik mengelola pembelajaran PPKn, seperti dalam hal memilih teknik, media, serta metode untuk mengajar. Pemakaian media pembelajaran yang relevan adalah hal yang penting pada konteks ini, dan hal ini memungkinkan peserta didik berpikir konkret dan mengurangi kesalahpahaman peserta didik dalam memahami materi dari guru.

Kenyataan di lapangan yaitu hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn rendah, dimana mereka cenderung bosan ketika diberikan pelajaran PPKn yang

hanya menyajikan materi bacaan, atau sekedar mendengarkan ceramah saja, sehingga yang terjadi hanyalah pemberian informasi tanpa adanya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar mengajar.

Adapun wawancara bersama guru kelas IV didapatkan hasil bahwa penggunaan media saat pembelajaran PPKn dapat dikatakan sangat jarang. Jika menggunakan media pembelajaran pun hanya berupa gambar, *PowerPoint* atau menayangkan video pembelajaran dari *YouTube*. Alasan media pembelajaran jarang digunakan guru yaitu sebab fasilitas di sekolah yang terbatas serta keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran. Sehingga, dibutuhkan media pembelajaran guna membuat peserta didik tertarik dan memudahkan guru dalam penyampaian materi ajar pada peserta didik, dengan demikian bisa mencapai tujuan pembelajaran tersebut secara baik, di antaranya melalui penggunaan media *smart pocket* dan kartu soal.

Menurut Abdulah (2020: 164) "media *smart pocket* dan kartu soal merupakan media pembelajaran yang dimanfaatkan menjadi kerangka konseptual yang bisa secara sistematis menggambarkan suatu prosedur untuk mengorganisasi pengalaman belajar guna mencapai suatu tujuan belajar, mengundang antusiasme peserta didik, sehingga hasil belajar bisa ditingkatkan, yang di dalamnya menggunakan kolaborasi model pembelajaran *make a match* dan *cooperative learning*". Media *smart pocket* dan kartu soal merupakan media yang meliputi kartu soal dan jawaban yang tersimpan dalam *pocket*, setiap peserta didik diharuskan untuk melakukan kerja sama dalam menemukan pasangan dari kartu yang didapatkan, media ini memuat beberapa pertanyaan yang harus peserta didik selesaikan dengan cara berkelompok. Oleh karena itu, guru dalam aktivitas belajar mengajar bisa mempergunakan model pembelajaran yang bervariasi, seperti model *cooperative learning* atau belajar secara berkelompok.

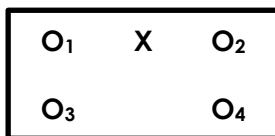
Artz dan Newman (1990) dalam Huda, M (2011: 32) mendefinisikan pembelajaran *cooperative learning* sebagai peserta didik yang bekerjasama sebagai tim guna menemukan pemecahan suatu permasalahan dan mencapai satu tujuan bersama. Menurut Suprijono (2009: 46) bahwa di dalam pembelajaran *cooperative learning* timbul

ketergantungan antar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar berfokus terhadap peserta didik yaitu berbentuk kegiatan tugas kelompok, diskusi, serta saling membantu untuk menemukan pemecahan masalah. Penggunaan model pembelajaran ini yaitu seluruh peserta didik diberi kesempatan menguasai materi pada penguasaan dengan tingkat yang cenderung sejajar atau sama. Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat menurut Alfiani & Sopiyan (2014: 6) yang menerangkan bahwa peserta didik bisa menemukan serta memahami konsep yang sulit secara lebih mudah apabila mereka bisa saling berdiskusi bersama temannya. Sehingga dengan bantuan media *smart pocket* dan kartu soal yang digunakan dengan model pembelajaran *cooperative learning* dalam proses pembelajaran PPKn, maka setiap peserta didik dapat menguasai materi PPKn dengan belajar secara berkelompok dan bisa mencapai hasil belajar optimal.

Media *smart pocket* dan kartu soal dalam penggunaannya pada kegiatan pembelajaran dapat dijadikan guru sebagai alat bantu untuk penyampaian materi ajar, sehingga peserta didik bisa melihat, mengamati, dan terlibat secara langsung dalam penggunaan media tersebut. Melalui media *smart pocket* dan kartu soal ini, peserta didik dapat mengasah daya ingatnya atas materi yang dipelajari, dengan demikian harapannya bisa menjadikan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn meningkat. Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui pengaruh media *smart pocket* dan kartu soal terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pkn kelas IV sdn 2 pengadilan.

B. Metode Penelitian

Ini adalah penelitian kuantitatif yang memanfaatkan metode eksperimen atau menggunakan *Quasi Experimental Design* serta desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Ada dua kelompok dalam desain ini meliputi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.



Gambar 1. Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Tempat dilaksanakannya penelitian ini yaitu di SDN 2 Pengadilan. Semua peserta didik kelas IV di SDN 2 Pengadilan sejumlah 78 peserta didik yang mencakup sejumlah 26 peserta didik pada masing-masing kelas yaitu kelas IV A, IV B dan IV C ditetapkan menjadi populasi penelitian ini. Populasi yaitu suatu area generalisasi dengan cakupan yang meliputi objek atau subjek dengan jumlah dan ciri tertentu yang nantinya peneliti pelajari dan selanjutnya disimpulkan (Sugiyono, 2021: 126).

Dari seluruh populasi penelitian yang ada, hanya sebagian yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Menurut Bailey dalam Sumsu (2021: 143) sampel yakni suatu bagian dari jumlah dari populasi penelitian. Teknik *purposive sampling* digunakan pada penelitian ini. Alasan pemilihan teknik ini yaitu sebab peneliti berkeinginan untuk memberi peluang pada kelas yang memiliki nilai di bawah KKM yakni IV B sebagai kelas eksperimen serta kelas kontrol atau kelas pembanding yaitu kelas IV A. Maka dari hal tersebut, sampel penelitian ini didapatkan sejumlah 52 peserta didik.

Adapun langkah pengumpulan untuk data penelitian ini yaitu melalui instrumen dan teknik berupa:

1. Observasi

Menurut Widoyoko dalam Bahri (2021: 109) observasi merupakan kegiatan pengamatan atau pencatatan yang dilakukan secara langsung dan sistematis mengenai unsur yang terlihat terhadap objek penelitian. Kegiatan observasi dilakukan di SDN 2 Pengadilan pada tanggal 8 Desember 2022 dan di SDN Situgede pada tanggal 10 Desember 2022 dengan tujuan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran PPKn serta penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PPKn.

2. Wawancara

Kegiatan wawancara digunakan dalam rangka memperoleh informasi awal terkait masalah di sekolah tersebut, sehingga peneliti dapat menyimpulkan masalah

penelitian. Peneliti pada konteks ini memanfaatkan wawancara terstruktur, di mana terdapat beberapa pertanyaan tertulis yang peneliti sudah siapkan untuk berikutnya diajukan pada narasumber.

3. Dokumentasi

Dokumentasi di sini dimanfaatkan untuk pengumpulan data tentang nilai hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn.

4. Tes

Pemberian tes pada penelitian ini ditujukan pada peserta didik yang meliputi 10 pertanyaan dengan bentuk uraian. Soal tes tersebut digunakan pada saat *pretest* (sebelum perlakuan diberikan) serta *posttest* (setelah perlakuan diberikan).

Setelah penelitian dilakukan, kemudian hasil penelitian dianalisis dengan melakukan uji normalitas dengan memanfaatkan *Kolmogorove-Smirnov* dan SPSS 23. Ketentuan untuk penyimpulan hasil yang didapatkan yaitu apabila signifikansi bernilai $> 0,05$ maka dinyatakan normal distribusi data serta tidak normal apabila bernilai $< 0,05$.

Tabel 1. Test of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	,166	26	,064
Peserta Didik	Posttest Eksperimen	,157	26	,097
	Pretest Kontrol	,145	26	,168
	Posttest Kontrol	,109	26	,200*

Mengacu data tersebut, bisa diketahui bahwa *pretest* kelas eksperimen memiliki signifikansi sejumlah 0,064, sejumlah 0,097 untuk *posttest* kelas eksperimen, sejumlah 0,168 untuk *pretest* kelas kontrol dan sejumlah 0,200 untuk *posttest* kelas kontrol. Maka seluruh data tersebut dinyatakan memiliki distribusi normal sebab signifikansi yang didapatkan senilai $> 0,05$.

Kemudian uji homogenitas dilaksanakan dalam rangka melihat apakah data tersebut homogen ataukah sebaliknya. Pada pengujian homogenitas memanfaatkan uji *Levene*

dengan SPSS 23. Disebut homogen suatu data apabila signifikansi bernilai $> 0,05$.

Tabel 2. *Test of Homogeneity of Variance*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	<i>Based on Mean</i>	,042	1	50	,839
	<i>Based on Median</i>	,129	1	50	,721
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,129	1	48,048	,722
	<i>Based on trimmed mean</i>	,053	1	50	,819

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai sig *based on mean* 0,839, berarti sig bernilai $> 0,05$ dan bisa diambil kesimpulan bahwa adalah homogen data tersebut.

Sesudah pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan, kemudian dilanjutkan uji hipotesis untuk membuktikan dugaan sementara dari penelitian, uji hipotesis ini menggunakan *paired sample t-test*.

Tabel 3. *Paired Sample T-Test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PreEks – PostEks	-16,731	16,059	3,149	-23,217	10,244	5,312	25	,000
Pair 2 PreKontrol – PostKontrol	-16,538	13,840	2,714	-22,128	10,948	6,093	25	,000

Berdasarkan tabel uji hipotesis tersebut mendapatkan signifikansi senilai $0,000 < 0,05$ ini berarti diterima H_a dan H_0 ditolak, oleh karena itu didapatkan

kesimpulan adanya pengaruh penggunaan media *smart pocket* dan kartu soal terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas IV SDN 2 Pengadilan.

C. Temuan dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian dimulai dari mengadakan *pretest* terlebih dahulu terhadap kelas kontrol dan eksperimen dalam rangka melihat kemampuan awal peserta didik. Berdasarkan perolehan hasil bahwa ada perbedaan antara skor *pretest* kedua kelas tersebut. Ini bisa dilihat dari kelas eksperimen yang memiliki skor rata-rata *pretest* 55,38 serta sebesar 46,15 untuk kelas kontrol.

Tabel 4. *Descriptive Statistics Skor Pretest*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Eksperimen	26	30	80	55,38	12,722
Kontrol	26	15	80	46,15	19,561
Valid N (listwise)	26				

Selanjutnya melakukan proses pembelajaran yang dimana masing-masing mendapatkan perlakuan dua kali pertemuan. Perlakuan untuk kelas kontrol dengan tidak mempergunakan media pembelajaran atau mempergunakan pembelajaran secara konvensional, sementara untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media *smart pocket* dan kartu soal.

Kemudian dilakukan *posttest* setelah peserta didik diberi perlakuan. Pelaksanaan *posttest* ditujukan dalam rangka mengetahui adanya perbedaan rata-rata setelah dilakukan perlakuan pada kedua kelas. Mengacu perolehan hasil yang ada, bisa dinyatakan yaitu antara skor *posttest* kedua kelas tersebut terdapat perbedaan. Ini dapat diketahui melalui skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu sejumlah 72, 12 serta skor sebesar 62,69 pada *posttest* kelas kontrol.

Tabel 5. Descriptive Statistics Skor Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Eksperimen	26	35	100	72,12	16,011
Kontrol	26	35	95	62,69	15,889
Valid N (listwise)	26				

Sehingga mengacu hasil pelaksanaan penelitian ini terkait pengaruh penggunaan media *smart pocket* dan kartu soal pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan belajar secara konvensional atau tanpa mempergunakan media pembelajaran. Peserta didik secara keseluruhan memiliki hasil belajar berupa rata-rata *pretest* kelas kontrol 46,15 serta menjadi 62,69 untuk rata-rata *posttest* kelas kontrol. Sementara kelas eksperimen mendapatkan rata-rata *pretest* sejumlah 55,38 dan menjadi 72,12 pada rata-rata *posttest*. Dua kelas hasil penelitian ini sama-sama mendapatkan hasil yang meningkat, tetapi skor rata-rata yang didapatkan kelas eksperimen melebihi kelas kontrol.

Berlandaskan hasil penelitian di atas, bisa dinyatakan selaras akan pemaparan dari Abdulah (2020: 164), bahwa media *smart pocket* dan kartu soal bisa dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang relevan karena merupakan media pembelajaran yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar guna mencapai suatu tujuan belajar, serta dapat mengundang antusiasme peserta didik, dengan demikian hasil belajar peserta didik bisa mengalami peningkatan.

D. Simpulan

Bersumber pada pelaksanaan penelitian ini, bisa didapatkan kesimpulan yaitu adanya pengaruh penggunaan media *smart pocket* dan kartu soal terhadap hasil belajar

peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas IV SDN 2 Pengadilan. Ini bisa diketahui melalui hasil pengumpulan data bahwa antara rata-rata skor *pretest* dengan *posttest* memiliki perbedaan, yang mana skor rata-rata pada kelas eksperimen melebihi kelas kontrol. Adapun berlandaskan hasil pengujian hipotesis melalui *paired sample t-test* mendapatkan signifikansi senilai $0,000 < 0,05$ atau memiliki arti bahwa diterima H_a dan H_0 ditolak, maka bisa didapatkan kesimpulan yaitu ada pengaruh penggunaan media *smart pocket* dan kartu soal terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas IV SDN 2 Pengadilan.

Daftar Pustaka

- Abdullah, J. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Smart Pocket dan Kartu Soal Dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Peserta didik Perpajakan Di Kelas XI IPS. *Jurnal Suluh Edukasi*, Vol.1 No. 2, 163-178.
- Alfiani, D. A., & Sopiyan, S. (2014). Pengaruh Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V di SD Negeri 1 Tersana Kecamatan Pabedilan Kabupaten Cirebon. *Al ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 1 No. 1, 1-19.
- Bahri, A. S., Badawi, Hasan, M., Aripudin, O., Darmawan, I. A., Fitriana & Arfah, et al. (2021). *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI Nomor 20, tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2 No. 1, 1-8.

-
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian*. Jambi: Studi Agama dan Masyarakat (PUSAKA).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Peljar.
- Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Buku Baik