

EDUCATION GAME LEARNING KARTU GAMBAR FOR STUDENTS SDN PUNTIK DALAM DURING PANDEMIC COVID-19

Akhmad Ilmi¹, Esme Anggeriyane²

¹Program Studi S1 Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

²Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

Email: akhmadilmi012@gmail.com dan esmeanggeriyane@umbjm.ac.id

ABSTRACT

Learning is a conscious effort carried out by teachers / teachers to help students or students, so that they can learn in accordance with their needs and interests. Basically elementary school age children, especially grade I, still enjoy playing. Teachers should always design learning that allows for an element of play in it. By including the elements of the game students can be directly inside in the studying process. The implementation of community service was carried out at SDN Puntik Dalam in grade I students of semester 2 consisting of 13 students in the 2021/2022 school year. The learning method used is the lecture method with the Make A Match technique. Material taught about addition and subtraction. This community service shows the results that students are very interested in the learning media delivered by the author with the medium in the form of kartu gambar. This is very fun for students because the learning is not only done with lectures but also with learning media that make all students active in learning and learning is done by playing while learning.

Keywords : Kartu Gambar

PENDAHULUAN

Tujuan dari pendidikan di Indonesia sudah tercatat pada Undang Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional pasal tiga, yang menerangkan bahwa tujuan pendidikan guna berkembangnya kemampuan siswa atau partisipan menjadi makhluk selalu beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat jasmani dan rohani, berakhlak mulia, memiliki kreatifitas, mempunyai kecakapan, memiliki ilmu, mandiri serta jadi rakyat negara yang bertanggung jawab dan berpikir demokratis. Sesuai dari tujuan pendidikan tersebut kurikulum 2013 yang dinilai mempunyai muatan dalam mempersiapkan siswa menghadapi cobaan-cobaan pada masa depan melalui keterampilan, keahlian dan pengetahuan, serta sikap untuk bisa bertahan hidup dalam lingkungan yang sering kali berubah sesuai tuntutan zaman (Mardati & Wangid, 2015)

Di masa pandemi saat ini Covid-19 yang sudah melanda berbagai belahan dunia salah satu di dalamnya Indonesia berdampak pada sistem pendidikan. Pemerintah melakukan pengurangan penyebaran virus corona dengan membuat kebijakan tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sehingga membuat kegiatan dalam dunia pendidikan harus dijalankan secara daring atau belajar jarak jauh menggunakan gawai untuk meminimalisir terjadinya lonjakan Covid-19 yang tinggi. Hal ini Kementerian Dalam Negeri memberikan surat keputusan mengenai Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 3 untuk Kabupaten Barito Kuala pada Intruksi Menteri Dalam Negeri No.11 Tahun 2022.

Sadiman (Kustandi & Darmawan, 2020) berpendapat bahwa Pembelajaran ialah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, supaya mereka bisa belajar sesuai dengan kebutuhan serta minatnya. Dari itu pembelajaran dapat didefinisikan sebagai usaha-usaha yang sadar serta tersusun dalam mempengaruhi atau mengolah bahan-bahan ajar supaya terjalin kebiasaan belajar dari diri siswa. Penguasaan bahan ajar pada siswa tidak mampu diharapkan terjadi dengan kurun waktu yang relatif cepat. Siswa sangat perlu berulang-ulang dalam belajar, sehingga guru diharuskan memiliki ide dalam kegiatan belajar yang membuat siswanya melakukan pengulangan belajar. Kita lihat

ketika siswa tidak berminat belajar pada materi yang diajarkan karena pelajaran tersebut menurutnya menjemukan atau membuat bosan. Dari itu upaya menjauhi keadaan itu guru atau pengajar sangat penting memilah serta memilih atau mengorganisasikan bahan pelajaran dikemas dengan sebaik mungkin, sehingga menjadi pusat perhatian dan menantang siswa untuk dapat mempelajarinya. Oleh sebab itu, kemampuan profesional tenaga pendidik dituntut untuk (Kustandi & Darmawan, 2020):

1. Kreatif dalam menyajikan pelajaran yang merangsang dan menantang.
2. Memperkuat motivasi belajar siswa atau peserta didik.
3. Memberikan penguatan atau *reinforcement* suatu tindakan yang perlu dilakukan guru serta pemberian umpan balik. Lewat keinginan, siswa atau peserta didik akan mengetahui seberapa jauh potensi yang telah berhasil ia kuasai pada materi dalam belajar.

Media pembelajaran adalah suatu sarana atau alat dalam menunjang aktivitas pembelajaran. Mengingat luasnya keanekaragaman media tersebut, guru seharusnya mampu berusaha memilih media pembelajaran dengan teliti dan cermat agar bisa digunakan dengan baik. Kustandi & Darmawan (2020) mengatakan dalam usaha belajar, selalu terdengar bahwa pengaplikasian bahasa media pembelajaran diubah dengan istilah seperti *instructional material* (bahan pembelajaran), *audio-visual communication* (pembelajaran komunikasi pandang-dengar), *visual education* (alat peraga berupa pandang), alat peraga dan sebuah media penjelas. Sudjana & Rivai (2010) mengatakan bahan pelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang kemudian diinginkan dapat memperkaya hasil belajar yang diraihinya. Setiap pemilihan media sebaiknya diperhatikan dengan karakter siswa pada umumnya. Oleh sebab itu guru/pengajar diharuskan untuk lebih profesional dalam memfasilitasi siswa. Salah satu bentuk usaha untuk merubah pembelajaran mengarah pada motivasi siswa agar lebih kreatif serta aktif dalam mencari pengetahuannya sendiri adalah dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Gambar.

Pada awalnya anak di usia Sekolah Dasar (SD) kelas pertama atau rendah terutama pada kelas I masih dalam tahap peralihan dari sekolah taman kanak-kanak menuju sekolah dasar dan masih terbawa dengan suasana bermain. Peran guru sepatutnya harus selalu merancang pembelajaran yang memungkinkan tersedianya unsur bermain atau permainan di dalam pembelajaran. Ketika memasukkan unsur permainan di dalamnya siswa dapat terikat dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Permainan membuat siswa dalam belajar semakin menarik dan menginspirasi siswa agar giat dalam belajar serta hal paling penting dalam permainan tersebut membuat siswa terbawa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran yang seharusnya diajarkan dapat berbentuk sebuah kartu gambar yang mana terdapat gambar yang konkret atau terlihat nyata ataupun berbentuk perkataan, karena pada masa sekolah awal atau dasar siswa cenderung masih dalam proses perubahan dalam kebiasaan belajar dari pendidikan taman kanak-kanak. Dari menyusun sebuah lukisan atau merancang sebuah gambar yang konkret atau terlihat nyata siswa akan lebih cepat memahami konsep yang akan disampaikan (Mardati & Wangid, 2015).

Desa Puntik Dalam salah satu dari banyaknya desa yang berada di sebuah Kecamatan Mandastana Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan. Di Desa Puntik Dalam memiliki sarana pendidikan yaitu TK dan SD, sedangkan untuk jenjang pendidikan SMP, SMA dan Perguruan Tinggi itu berada di luar Desa Puntik Dalam. Merujuk dari hasil observasi lapangan yang telah dilakukan di Desa Puntik Dalam, maka penulis ingin melakukan pengabdian kepada masyarakat mengenai Pembelajaran Permainan Kartu Gambar untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri Puntik Dalam.

METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di SDN Puntik Dalam pada siswa kelas I semester 2 yang terdiri dari 13 siswa pada tahun ajaran 2021/2022. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah dengan teknik *Make A Match* (mencari pasangan). Materi yang diajarkan tentang penjumlahan dan pengurangan. Adapun tahapan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu:

1. Mengucapkan salam, berdoa dan mengabsen siswa serta menyiapkan alat tulis
2. Memberikan Apersepsi dan menjelaskan tujuan pembelajaran
3. Menyampaikan materi dan menyerahkan sebuah kuis dengan bermain sebuah kartu gambar menggunakan teknik mencari teman /pasangan (*make a match*)
4. Membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini
5. Menutup kegiatan dengan berdoa dan salam

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sesuai dengan metode pembelajaran, dimana kegiatan pembelajaran permainan kartu gambar ini dimaikan dengan mencari pasangan (*make a match*). Sebelum melakukan permainan tersebut siswa diminta untuk mengingat kembali materi tentang penjumlahan dan pengurangan dengan memberikan sebuah soal sebelum dilakukan pembelajaran atau berbentuk pre test untuk dikerjakan. Hasil dari soal pre test tersebut dapat terlihat sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pre Test Siswa

No	Kode Responden	Hasil Pre Test
1	A	60
2	B	80
3	C	80
4	D	80
5	E	100
6	F	40
7	G	80
8	H	80
9	I	100
10	J	100
11	K	80
12	L	60
13	M	100
	Nilai rata-rata	80



Gambar 1. Siswa Dibantu Fasilitator Dalam Menyelesaikan Soal Pre Test

Dari tabel 1 terlihat bahwa nilai pretest siswa rata-rata 80. Artinya hasil pre test menunjukkan hasil yang baik. Akan tetapi, hasil tersebut masih perlu dievaluasi karena sebenarnya hasil tersebut siswa dibantu oleh Fasilitator yang ditunjukkan pada gambar 1. Fasilitator merasa bahwa kebanyakan siswa masih belum paham dan belum mengerti bagaimana meletakkan tanda (+), tanda kurang (-), dan sama dengan (=) pada materi penjumlahan dan pengurangan. Dan hanya satu siswa yang mengerjakan sendiri tanpa bantuan Fasilitator dan karena ia merasa tidak mengerti maka ia mengisi dengan sembarangan dan seadanya saja dan memang hasilnya rendah yaitu 40.

Kemudian penulis melakukan pembelajaran dengan menyampaikan materi terlihat pada gambar 2. Lalu dilanjutkan dengan permainan kartu gambar. Kartu gambar tersebut berisikan soal dan jawaban, dimana kartu nanti akan diacak dan disebar ke siswa. Siswa yang mendapatkan pertanyaan maka ia akan mengerjakan terlebih dahulu. Setelah mereka mendapatkan jawabannya, selanjutnya mereka akan mencari pasangan dari jawabannya tersebut yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 2. Penulis Menyampaikan Materi dan Mempersilakan Siswa Untuk Maju Ke Depan



Gambar 3. Siswa Menyampaikan Hasil Jawabannya Bersama Pasangannya

Pada gambar 3 menunjukkan bahwa siswa menyampaikan hasil jawabannya bersama pasangannya untuk menjelaskan kepada teman-teman di depan kelas. Hal ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Kemudian pada gambar 2 juga terlihat bahwa siswa aktif untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh penulis. Selanjutnya dilakukan post test dengan dilakukannya permainan kartu gambar tersebut. Ketika siswa telah menyampaikan hasil jawabannya bersama dengan pasangannya yang terdapat pada gambar 3, menunjukkan siswa tertarik dengan media pembelajaran kartu gambar untuk memahami materi penjumlahan dan pengurangan karena dari hasil post test tersebut terlihat dari mereka menyampaikan jawabannya, mereka memahami soal yang diberikan tersebut dan mereka menjawab soal tersebut dengan hasil yang sangat baik atau memuaskan yaitu dengan nilai 100. Berikut nilai perbandingan nilai sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran siswa terlihat sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Perbandingan Nilai Pre Test dan Post Test

No	Kode Responden	Sebelum (Pre)	Sesudah (Post)
1	A	60	100
2	B	80	100
3	C	80	100
4	D	80	100
5	E	100	100
6	F	40	100
7	G	80	100
8	H	80	100
9	I	100	100
10	J	100	100
11	K	80	100
12	L	60	100
13	M	100	100
	Nilai rata-rata	80	100

KESIMPULAN

Dari hasil pembelajaran, siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran yang disampaikan oleh penulis dengan media berupa kartu gambar. Hal ini sangat menyenangkan bagi siswa karena pembelajarannya tidak hanya dilakukan dengan ceramah saja tetapi juga dengan media pembelajaran yang membuat semua siswa aktif dalam belajar dan pembelajaran tersebut dilakukan dengan bermain sambil belajar.

PENGHARGAAN

Penulis banyak-banyak berterimakasih dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Universitas Muhammadiyah Banjarmasin dan Kepala Sekolah SDN Puntik Dalam untuk memfasilitasi kegiatan pengabdian masyarakat ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.

Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015, Juli). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambardengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD. *Prima Edukasia*, 3(2), 120-132.

Sudjana, & Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.