



Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Permainan Tepuk Kartu Menggunakan Kode QR di Kelas IV

Rekhana Rahman Faza, ✉, Universitas PGRI Madiun
Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun
Fakhriyatu Zahro, SDN 01 Nambangan Kidul

✉ reghanafaza@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode pembelajaran menggunakan permainan tepuk kartu berbasis kode QR dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan 14 siswa sebagai subjek penelitian. Penelitian dilakukan dalam tiga tahapan: pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Pada pra-siklus, siswa mengikuti pembelajaran konvensional dan hasil belajar dievaluasi. Siklus 1 dan 2 menggunakan metode permainan tepuk kartu berbasis kode QR, di mana setiap kartu berisi kode QR yang harus dipindai siswa untuk mendapatkan informasi terkait keberagaman budaya Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada pra-siklus, hanya 35,71% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus 1, ketuntasan meningkat menjadi 71,43%, dan pada siklus 2 mencapai 85,71%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan tepuk kartu berbasis kode QR efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, membuat pembelajaran lebih interaktif dan kolaboratif. Kesimpulannya, inovasi ini memberikan alternatif pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Hasil Belajar, Tepuk Kartu, Kode QR



PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian yang penting dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia. Mata pelajaran ini bukan hanya memberikan pengetahuan terkait dengan alam dan lingkungan sosial, akan tetapi juga memberikan pengembangan dalam berpikir kritis peserta didik. Namun, tantangan dalam kegiatan belajar mengajar sering muncul, sehingga terdapat kurangnya minat belajar dan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara konvensional. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam membuat metode pembelajaran sangat diperlukan.

Salah satu inovasi yang menarik perhatian dalam dunia pendidikan adalah menggunakan permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar. Permainan edukatif bisa meningkatkan motivasi belajar dan peserta didik bisa aktif dalam pembelajaran, selain itu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut beberapa penelitian, metode pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sanjaya, 2013; Rahmawati, 2017).

Permainan tepuk kartu menggunakan kode QR adalah salah satu inovasi yang menggabungkan komponen permainan tradisional dengan teknologi modern. Setiap kartu permainan dilengkapi dengan kode QR yang berisikan video terkait dengan Keberagaman Kebudayaan Indonesia yang meliputi rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan tarian daerah. Ketika peserta didik menepuk kartu sehingga kartu tersebut terbalik dan mereka berhasil mendapatkan kode QR maka mereka harus memindai kode QR tersebut menggunakan perangkat digital mereka berupa handphone sehingga mereka akan mendapat informasi yang harus didiskusikan dengan kelompok mereka. Permainan ini dimainkan dengan cara berkelompok, dimana kelompok yang berhasil memindai kartu terbanyak dan tepat menjawab LKPD serta meletakkan pada provinsinya secara tepat maka kelompok tersebut akan menjadi pemenangnya. Metode ini akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih interaktif dan juga mendorong kolaborasi antar peserta didik sehingga memiliki jiwa sosial yang tinggi.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan seperti kode QR, telah menunjukkan bahwa terdapat berbagai manfaat dalam beberapa tahun terakhir. Menurut penelitian oleh Handayani (2015), integrasi teknologi pada kegiatan belajar mengajar bisa mempercepat akses informasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan media pembelajaran yang interaktif. Selain itu menurut Sari dan Prasetyo (2018) pendidikan dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan keaktifan peserta didik dalam keterlibatan pembelajaran.

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Muhammad Akbar Rafsanjani (2019) tentang, Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Permainan Tradisional Tepuk Bergambar Modifikasi Kode QR di Kelas VI SDN 3 ARAB. Penelitian serupa juga telah dilakukan oleh Rendy Nugraha Frasandy (2022) tentang Efektifitas Media *Smart Card* (Kartu Pintar) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran tematik, yang mana metode pembelajaran tersebut menunjukkan hasil bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran. Akan tetapi, guru di kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul belum menggunakan metode permainan tepuk kartu menggunakan kode QR ini dalam pembelajaran.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 01 Nambangan Kidul menunjukkan bahwa ketika pembelajaran IPAS pada materi Keberagaman Kebudayaan Indonesia, dapat diketahui bahwa guru masih menggunakan metode penyampaian materi secara konvensional yang kemudian peserta didik diberikan soal evaluasi terkait dengan materi yang telah disampaikan dengan ceramah. Hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan dan kurang bisa memahami materi dengan baik saat proses pembelajaran berlangsung. Keadaan ini menjadikan rendahnya nilai peserta didik karena materi yang disampaikan tidak dapat diteri baik oleh mereka. Oleh karena itu peneliti ingin melihat bagaimana penggunaan metode permainan tepuk kartu menggunakan kode QR bisa meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di SDN 01 Nambangan Kidul khususnya pada materi Keberagaman Kebudayaan Indonesia.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2011:3) adalah kegiatan mencermati proses pembelajaran berupa tindakan yang dimunculkan secara sengaja dan secara bersamaan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru dan dosen pembimbing lapangan. Peneliti bertanggung jawab penuh dalam penelitian ini. Menurut Syan (2017) tahapan dari penelitian tindakan kelas terdiri atas perencanaan, tindakan, refleksi. Pada setiap siklusnya peneliti berdiskusi pada 4 tahapan tersebut. Tahapan tersebut terdiri dari tindakan yang dilakukan dalam satu siklus penelitian dan dilakukan pada penelitian berikutnya.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN 01 Nambangan Kidul yang berjumlah 14 yang terdiri atas 5 perempuan dan 9 laki-laki. Sedangkan yang menjadi objek pada penelitian ini adalah seluruh kegiatan pembelajaran dan hasil belajar IPAS peserta didik menggunakan metode permainan tepuk kartu berbasis kartu QR dengan LKPD yang sudah dipersiapkan oleh guru, dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan tiga kegiatan yang terdiri dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Kegiatan pra siklus dilakukan dengan cara peserta didik mengerjakan soal tes yang sudah pernah dikerjakan ketika pembelajaran menggunakan metode kooperatif. Kegiatan pra siklus ini dilakukan sebagai observasi dalam mengetahui kemampuan awal peserta didik. Pada kegiatan siklus 1, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan tepuk kartu berbasis kode QR. Pada siklus 2 akan dilakukan kegiatan lagi sebagaimana yang dilakukan pada siklus 1 sampai mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

Ketuntasan hasil belajar peserta didik dari metode permainan tepuk kartu berbasis kode QR diambil dari nilai individu mereka dengan rumus:

Nilai = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$. Menurut Udayanti (2017) ketuntasan akan ditentukan berdasarkan siklus sebelumnya hingga mendapatkan hasil yang ingin dicapai sesuai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV di SDN 01 Nambangan Kidul pada semester genap tahun ajaran 2023/ 2024. Kegiatan siklus ini melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- Merencanakan tindakan: pada tahap ini maka peneliti merencanakan pembelajaran dengan menyusun modul ajar, menyiapkan LKPD, menyiapkan soal evaluasi, dan pastinya media permainan tepuk kartu berbasis kode QR.
- Melaksanakan tindakan: pada tahap ini melakukan pembelajaran menggunakan metode permainan tepuk kartu berbasis kode QR dan mengerjakan soal evaluasi pada LKPD yang telah dipersiapkan.
- Pengamatan: pada tahapan ini peneliti mengamati kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.
- Refleksi: pada tahap ini peneliti melakukan refleksi setelah kegiatan siklus 1 selesai. Pada tahapan ini, kekurangan dan hambatan dari siklus pertama dianalisis. Kemudian, penyebabnya ditentukan dan menjadi bahan perbaikan untuk siklus berikutnya. Selain itu, kegiatan ini dengan tujuan untuk mengetahui apakah tujuan penelitian telah tercapai atau belum.

TABEL 1. Kriteria penilain acuan patokan (PAP) skala lima tentang hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tingkatan penguasaan	Kategori
85% - 100%	Sangat Tinggi
70% - 84%	Tinggi
55% - 69%	Cukup
40% - 54%	Rendah
0% - 39%	Sangat Rendah

Presentase dapat dihitung menggunakan rumus: $\frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan melalui 3 tahapan yang terdiri atas kegiatan pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

a. Prasiklus

Hasil dari kegiatan penilaian tindakan kelas ini diketahui data bahwa kemampuan menjelaskan konsep menggunakan kalimatnya sendiri dan hasil tes belajar datanya diperoleh ketika kegiatan penelitian. Lembar observasi digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi kelengkapan dan ketepatan kegiatan belajar antara peserta didik dan guru sehingga dapat diketahui seberapa baik mereka menjawab pertanyaan dari pemahaman materi yang telah mereka dapatkan saat pembelajaran secara konvensional. Data hasil belajar diperoleh dari hasil tes yang diberikan peneliti kepada peserta didik.

TABEL 2. Hasil belajar prasiklus

Indikator Ketuntasan	Hasil Belajar	f	%
70	Tuntas	5	35,71%
70	Tidak Tuntas	9	64,29%
Jumlah		14	100%

b. Siklus 1

TABEL 3. Hasil belajar siklus 1

Indikator Ketuntasan	Hasil Belajar	f	%
70	Tuntas	10	71,43%
70	Tidak Tuntas	4	28,57%
Jumlah		14	100%

Pada tabel di atas diketahui dari 14 peserta didik, 10 orang mencapai ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPAS yaitu keberagaman kebudayaan Indonesia, dan 4 orang lainnya tidak tuntas dalam mencapai KKM. Dengan demikian, ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 71,43% dan belum mencapai ketuntasan klasikal sebesar 85%. Sehingga nilai hasil belajar peserta didik belum bisa mencapai ketuntasan KKM secara maksimal.

c. Siklus 2

TABEL 4. Hasil belajar siklus 2

Indikator Ketuntasan	Hasil Belajar	f	%
70	Tuntas	12	85,71%
70	Tidak Tuntas	4	14,29%
Jumlah		14	100%

Pada tabel di atas dari 14 peserta didik, maka 12 berhasil memenuhi syarat seperti yang telah ditunjukkan pada tabel di atas yaitu ketuntasan klasikal 85%. Sementara dua peserta didik

yang lain atau 14,29% yang tidak tuntas. Dengan hasil 85,71% maka peserta didik di kelas IV berhasil mencapai nilai yang sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar (KKM).

PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan tepuk kartu melalui kode QR dalam penyampaian materi menjadikan peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut Juliah (2022) hasil belajar merupakan semua yang dimiliki oleh peserta didik yang dijadikan sebagai hasil dari kegiatan belajar yang mereka lakukan. Dalam mengobservasi peserta didik maka peneliti meminta bantuan kepada guru kelas IV untuk mengamati interaksi penggunaan metode permainan tepuk kartu melalui kode QR dalam pembelajaran. Pada saat siklus 1, terlihat bahwa penggunaan metode tersebut belum berjalan dengan baik dikarenakan terjadinya kendala seperti penggunaan kode QR saat memindai masih belum maksimal. Akan tetapi pada saat siklus 2, peserta didik sudah bisa menggunakan dan mengoperasikan handphone untuk memindai kode QR sehingga mereka memperoleh informasi dengan baik.

Permasalahan yang muncul ketika pembelajaran siklus 1 dan 2 berlangsung seperti (1) interaksi antara peserta didik saat memodifikasi permainan tepuk kartu dengan kode QR kurang efektif karena kecakapan dalam pengoperasian saat memindai masih kurang, (2) pertanyaan pada soal terlalu panjang sehingga pada siklus 1 peserta didik merasa kesulitan dalam memahami maksudnya, (3) peserta didik terlalu asik dengan permainan kartu sehingga waktu habis untuk bermain dan lupa untuk segera memindai kode QR

GAMBAR 1. Peserta didik sedang memainkan permainan tepuk kartu



Permasalahan yang terjadi menjadikan peneliti berdiskusi dengan kolaborator yaitu guru untuk mencari solusi yaitu (1) peneliti memberikan pendampingan ketika peserta didik memindai kode QR, (2) peneliti mengubah pertanyaan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dengan memberikan gambar, (3) peneliti mengingatkan waktu permainan dan harus bisa berkolaborasi dengan teman satu kelompoknya agar semua bisa bergantian dalam permainan sehingga semua pertanyaan bisa terjawab dengan cepat dan tepat semua.

GAMBAR 2. Peserta didik sedang memindai kode QR



Penggunaan metode permainan tepuk kartu melalui kode QR ini telah memberikan pemahaman materi secara singkat yang menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran apalagi dalam hal literasi budaya sesuai dengan materi IPAS yaitu Keberagaman Kebudayaan Indonesia sehingga permainan cepat terselesaikan dengan pertandingan antar kelompok. Hal ini sejalan dengan menurut Walanda (2012) yaitu pemanfaatan kode QR saat kegiatan pembelajaran memberikan, menandai, dan mengisi informasi tentang materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif.

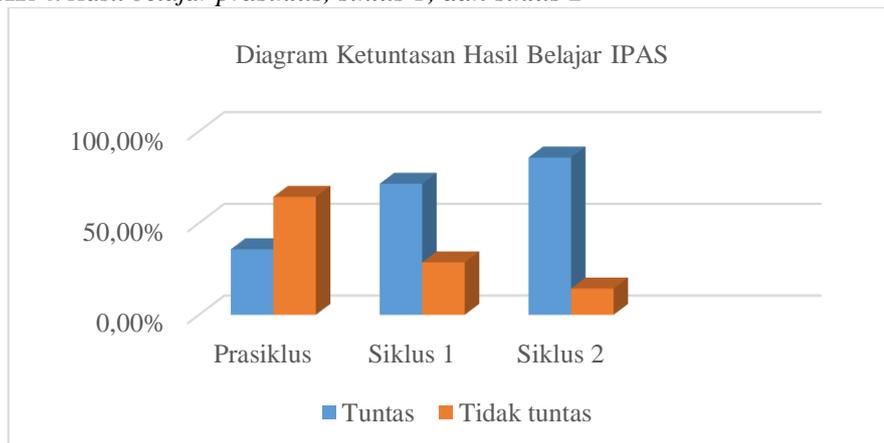
Metode pembelajaran ini bisa meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2010) yaitu belajar merupakan perubahan atau peningkatan tingkah laku hasil dari pengalaman dan latihan. Kegiatan pembelajaran lebih baik dilaksanakan dengan penguatan pengalaman dan latihan selama berlangsungnya pembelajaran salah satunya dengan memodifikasi permainan tradisional dengan kemajuan teknologi saat ini yaitu dengan menggunakan kode QR yang dilakukan dengan cara memainkan secara berkelompok sehingga interaksi antara peserta didik menumbuhkan kolaborasi yang baik.

GAMBAR 3. Peserta didik sedang menjawab soal pada LKPD



Analisis hasil belajar peserta didik yang diketahui dari presentase ketuntasan belajar klasikal dinyatakan meningkat. Hal ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

GAMBAR 4. Hasil belajar prasiklus, siklus 1, dan siklus 2



Ketuntasan belajar klasikal pada praiklus yaitu mencapai 35,71%, kemudian pada siklus 1 maka ketuntasan mencapai 71,43%. Setelah melakukan siklus ke 2 maka sudah mencapai keberhasilan 85,71% sehingga dari gambar diagram batang di atas menunjukkan ketuntatan hasil belajar klasikal pada peserta didik yang telah mencapai indikator keberhasilan.

SIMPULAN

Penelitian yang sudah dilakukan pada peserta didik kelas IV di SDN 01 Nambangan Kidul pada semester genap tahun ajaran 2023/ 2024, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan tepuk kartu melalui kode QR pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini merujuk pada ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal yang selalu meningkat yaitu pada pra siklus 35,71%, siklus 1 yaitu 71,43%, dan pada siklus 2 mencapai 85,71%. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, penggunaan metode pembelajaran menggunakan permainan tepuk kartu melalui kode QR dapat dijadikan salah satu alternatif dalam memberikan materi pelajaran sehingga pembelajaran lebih interaktif dan bermakna.
- 2) Bagi peneliti, kemampuan literasi teknologi kode QR ini bisa dimodifikasikan dengan mengemas lagi dalam bentuk tradisional seperti tepuk kartu maupun digital seperti *quizziz*, *wordwall*, dan lain sebagainya. Sehingga diharapkan setelah penelitian ini bisa menerapkan metode ini dan mengembangkan pada pembelajaran berikutnya maupun pada mata pelajaran yang lain.
- 3) Bagi peserta didik, diharapkan setelah mengikuti pembelajaran dengan metode permainan tepuk kartu melalui kode QR ini bisa lebih interaktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar lebih meningkat lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, L. (2015). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 7(1), 45-54.
- Juliah, R. (2022). *Hasil Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, A. (2017). *Penggunaan Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, 4(2), 123-130.
- Sari, M., & Prasetyo, Y. (2018). *Pemanfaatan Kode QR dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 10(3), 89-97.
- Syan, Y. (2017). *Tahapan Penelitian Tindakan Kelas*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 9(2), 55-63.
- Udayanti, R. (2017). *Ketuntasan Belajar Siswa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Walanda, H. (2012). *Pemanfaatan Kode QR dalam Pembelajaran*. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, 8(1), 35-45.