

Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Permainan Kartu Kejar Tangkap Pada Mata Pelajaran Ips-Ips Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman Ponorogo

Kharisma Galih Widiatmaja ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ kharismagalih8@gmail.com

Abstract: *This study examines the issue of low student engagement and learning outcomes in social studies for fourth-grade students at SDN Brahu, Siman District, Ponorogo Regency. The students appeared passive, had limited interaction, quickly became bored, and easily forgot the material taught. This problem occurred because the learning process was teacher-centered and lacked student interaction. To address this, the catch-and-capture card game learning model was implemented, which can increase interaction and reduce student boredom. This study aims to improve student engagement and learning outcomes through the catch-and-capture card game learning model. The subjects of the study were 20 fourth-grade students. The research was conducted in two cycles with four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning outcome evaluation sheets and activity checklists. Before implementing the model, only 40% of the students had good learning outcomes. After implementation, there was an improvement: student engagement reached 60% in the first cycle and 80% in the second cycle, while learning outcomes increased from 65% in the first cycle to 80% in the second cycle.*

Keywords: *Engagement, Learning Outcomes, Catch-and-Capture Card Game, Social Studies Learning.*

Abstrak: Penelitian ini mengkaji masalah rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Brahu Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo dalam mata pelajaran IPAS-IPS. Siswa terlihat pasif, kurang interaksi, cepat bosan, dan mudah lupa. Masalah ini terjadi karena pembelajaran berpusat pada guru dan kurang interaksi antar siswa. Untuk mengatasi ini, diterapkan model pembelajaran permainan kartu kejar tangkap, yang dapat meningkatkan interaksi dan mengurangi kebosanan siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model tersebut. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar evaluasi hasil belajar dan check list keaktifan. Sebelum penerapan model, hanya 40% siswa memiliki hasil belajar yang baik. Setelah penerapan, terjadi peningkatan: keaktifan siswa mencapai 60% pada siklus I dan 80% pada siklus II, sementara hasil belajar meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II.

Kata kunci: Keaktifan, Hasil Belajar, Permainan Kartu Kejar Tangkap, Pembelajaran IPAS-IPS.

PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah suatu pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Sistem pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah Merdeka Belajar yaitu suatu pendekatan yang dilakukan supaya siswa dan mahasiswa bisa memilih pelajaran yang diminati.

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Namun, proses pembelajaran di SD sering menghadapi tantangan seperti rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang tidak memuaskan. Banyak siswa tidak merespons pembelajaran dengan antusias, dipengaruhi oleh faktor seperti ketidakcocokan metode pengajaran, kurangnya minat terhadap materi, atau kebosanan terhadap pendekatan pembelajaran yang monoton. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi fokus utama dalam pendidikan, karena keterlibatan yang tinggi menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik, dan memperkuat retensi informasi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mencari metode yang dapat merangsang minat dan motivasi siswa serta mengaktifkan partisipasi mereka.

Di SD, permainan sering dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memasukkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik, dimana siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi. Permainan kartu kejar tangkap adalah salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Tantangan dalam pembelajaran di SD, seperti yang diamati di kelas 4 SDN Brahu Siman, menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dengan prestasi belajar siswa yang masih rendah. Dari 20 siswa, 60% mendapatkan nilai di bawah KKM. Untuk mengatasi tantangan ini, inovasi dalam metode pembelajaran, seperti permainan, dapat digunakan. Permainan memiliki daya tarik karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Permainan kartu kejar tangkap menawarkan pengalaman pembelajaran yang unik dan menarik, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpikir strategis. Selain itu, permainan ini membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan.

Dengan memanfaatkan permainan kartu kejar tangkap dalam pembelajaran, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan bermakna, serta memotivasi siswa untuk belajar. Permainan ini juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang inklusif bagi semua siswa, terlepas dari perbedaan gaya belajar atau tingkat kemampuan mereka.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif di berbagai tingkat pendidikan, namun penelitian khusus di tingkat SD, terutama kelas IV masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih mendalam untuk mengeksplorasi potensi permainan kartu kejar tangkap sebagai strategi pembelajaran di tingkat SD.

Penelitian ini mencakup analisis tentang bagaimana permainan kartu kejar tangkap dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam kurikulum kelas IV SD, dampaknya terhadap keterlibatan siswa, dan hasil belajar mereka. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

digunakan untuk mengimplementasikan, memonitor, dan mengidentifikasi strategi efektif yang dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi siswa.

Melalui PTK, guru dan peneliti bekerja sama untuk mengembangkan dan menguji langkah-langkah konkret dalam mengintegrasikan permainan kartu kejar tangkap ke dalam kurikulum. Ini melibatkan perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan tindakan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman lebih dalam tentang efektivitas permainan kartu kejar tangkap sebagai alat pembelajaran, tetapi juga rekomendasi praktis untuk guru dan sekolah dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Keaktifan Belajar

Menurut Piaget (2020: 72), keaktifan belajar siswa terjadi ketika mereka secara aktif mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan.

Pandangan dari Jean Piaget tentang keaktifan belajar siswa menekankan peran penting interaksi antara siswa dengan lingkungan dalam pembentukan pengetahuan. Piaget, seorang psikolog perkembangan, menyatakan bahwa proses belajar tidak hanya melibatkan penerimaan pasif informasi dari lingkungan, tetapi juga aktif melibatkan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Menurut Bandura (2021: 108), teori kognitif sosial dari Bandura menekankan pentingnya observasi dan pengalaman langsung dalam memfasilitasi keaktifan belajar siswa. Teori kognitif sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura memberikan kontribusi penting dalam pemahaman kita tentang keaktifan belajar siswa. Teori ini menyoroti pengaruh lingkungan sosial dalam pembentukan perilaku dan proses belajar individu. Menurut Bandura, keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama: observasi dan pengalaman langsung.

Pada akhirnya, kolaborasi antara siswa dan guru dalam pembelajaran berbasis proyek menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, inklusif, dan merangsang. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mempromosikan pemahaman yang lebih mendalam dan terintegrasi tentang materi pembelajaran.

Hasil Belajar

Menurut Santoso (2020: 42), penting bagi pendidik untuk memahami beragam gaya belajar siswa agar dapat menyusun strategi pengajaran yang efektif dan inklusif. Pernyataan yang disampaikan oleh Prof. Dr. Budi Santoso menggarisbawahi pentingnya pemahaman terhadap beragam gaya belajar siswa dalam konteks perancangan strategi pengajaran yang efektif dan inklusif. Pemahaman ini mencakup pengetahuan mendalam tentang bagaimana siswa memproses informasi, menyerap materi, dan berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Menurut Wijaya (2021: 78), kemitraan antara sekolah, keluarga, dan komunitas sangat penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal bagi setiap siswa. Pernyataan yang disampaikan oleh Dr. Citra Wijaya menggarisbawahi pentingnya kemitraan antara sekolah, keluarga, dan komunitas dalam mencapai hasil belajar yang optimal bagi setiap siswa. Kemitraan ini mencerminkan kolaborasi yang erat antara tiga entitas tersebut untuk mendukung perkembangan akademis, sosial, dan emosional siswa.

Dengan mengintegrasikan variasi dalam metode pengajaran ke dalam praktik pembelajaran mereka, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang beragam, menarik, dan bermakna bagi semua siswa. Ini membantu membangun fondasi yang kuat untuk kesuksesan akademis dan pengembangan pribadi siswa di masa depan.

Permainan Kartu Kejar Tangkap

Menurut Susanti (2021: 55), permainan kartu kejar tangkap membangun kemampuan pemain dalam berpikir strategis dan adaptif di bawah tekanan waktu. Permainan ini melibatkan lebih dari sekadar memenangkan permainan secara fisik; ia juga mencakup aspek-aspek penting dari kecerdasan mental. Ketangkasan fisik penting karena melibatkan respons yang cepat terhadap kartu-kartu yang dimainkan, terkadang memerlukan gerakan tangan yang gesit untuk menangkap atau melempar kartu. Namun, kecerdasan mental juga memiliki peran yang sama pentingnya, karena pemain harus dapat menganalisis situasi permainan dengan cepat, merencanakan strategi, dan mengambil keputusan yang tepat dalam waktu yang sangat singkat.

Menurut Sutrisno (2021: 68), melalui permainan kartu kejar tangkap, pemain dapat melatih daya ingat, reaksi cepat, dan kemampuan berpikir kreatif. Permainan ini memberikan sejumlah manfaat yang tidak hanya terbatas pada kesenangan semata. Salah satu manfaat utamanya adalah latihan daya ingat. Dalam permainan ini, pemain harus memperhatikan kartu-kartu yang dimainkan, baik oleh lawan maupun kartu di tangan mereka sendiri. Mereka juga perlu mengingat kartu-kartu yang telah dimainkan dan mencoba memprediksi kartu apa yang mungkin dimiliki oleh lawan. Proses ini melibatkan penggunaan daya ingat jangka pendek yang aktif, yang merupakan keterampilan penting untuk membuat keputusan yang tepat selama permainan.

Dengan demikian, permainan kartu kejar tangkap bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan multitasking yang diperlukan dalam berbagai konteks kehidupan.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Brahu Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo. Sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka. Waktu penelitian mulai dari pengajuan judul pada bulan Desember 2023 sampai penyusunan laporan pada bulan Mei 2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, dapat secara individu maupun kelompok, yang dilaksanakan di dalam kelas ataupun di luar kelas dengan tujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, yaitu peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, melainkan berkolaborasi (bekerjasama) dengan salah seorang guru kelas IV SD Negeri Brahu Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Brahu Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo, dengan jumlah 20 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Dalam pengumpulan data Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menjadi studi kepustakaan, pengamatan dan observasi, dokumen, dan tes. Prosedur penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*) ini mengacu pada rancangan John Elliot yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu (1) tahap penyusunan rencana tindakan; (2) tahap pelaksanaan tindakan; (3) tahap pengamatan atau observasi; dan (4) tahap refleksi.

Hasil Penelitian

Penelitian ini didasarkan hasil observasi dikelas IV SD Negeri Brahu, diketahui bahwa saat mengajar pembelajaran IPAS-IPS khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia guru kelas IV SD Negeri Brahu belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, saat proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan gambar sehingga siswa merasa bosan dan lebih aktif bermain sendiri. Dari hasil prasiklus pelajaran IPAS-IPS siswa belum memenuhi standar presentase minimal. Dalam penelitian ini, penulis memperoleh data dari guru kelas IV pada mata pelajaran IPAS-IPS tentang hasil belajar siswa yaitu berdasarkan hasil persentase rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 40%,

dapat dilihat bahwa tingkat antusias peserta didik termasuk dalam kategori kurang. Untuk hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

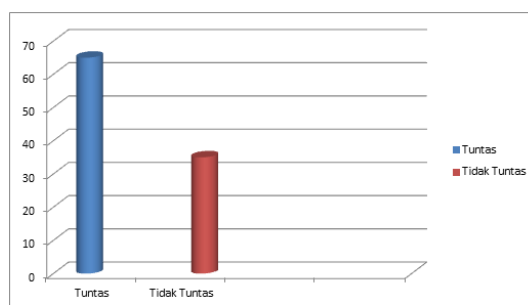
Tabel 1. Hasil belajar siswa pra siklus

SKBM	Frekuensi	Prosentase %	Keterangan
≥ 70	8	40	Tuntas
< 70	12	60	Tidak Tuntas
Jumlah	20	100	
Indikator Pencapaian secara klasikal adalah 80 %			
Ketuntasan belajar individu jika mencapai ≥ 70			

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1 bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah. Dimana siswa yang tuntas dalam belajar hanya terdapat 8 siswa atau 40% sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas dalam belajar berjumlah 12 siswa atau 60%. Selain itu diketahui nilai KKM yang telah ditetapkan oleh guru kelas IV adalah $\geq 70,00$ maka dapat dikatakan tingkat ketuntasan dalam belajar siswa masih rendah dari yang sebenarnya yaitu $\geq 70,00$. Dari hasil diatas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan cara penggunaan permainan kartu kejar tangkap untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 3 April 2024 Tindakan siklus I dilakukan selama 2 jam pertemuan. Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran permainan kartu kejar tangkap yang menarik. Pada siklus I kegiatan pembelajaran siswa diperkenalkan permainan kartu kejar tangkap dan aturan permainannya. Selama proses pembelajaran siswa dibagi menjadi 4 kelompok belajar. Setelah melakukan permainan kartu kejar tangkap siswa diminta untuk memberikan tanggapan dari hasil kelompok lain, dan kemudian peneliti memberi saran dan masukan hasil kegiatan tersebut. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan peneliti, peneliti membagi lembar kerja yang harus dikerjakan secara mandiri. Dalam proses pembelajaran peneliti juga melakukan observasi untuk mengetahui aktivitas siswa. Dari hasil Observasi dan tes dapat dilihat ketuntasan belajar atau KKM IPAS-IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Brahu ditetapkan 75 maka siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 7 siswa atau 35% (perolehan nilai $< \text{KKM}$), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 13 siswa atau 65% (perolehan nilai $> \text{KKM}$). Seperti pada diagram berikut:

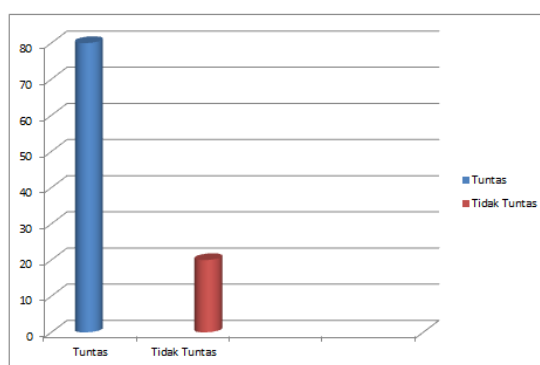


Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Siklus 1

Sebagian besar siswa (65%) memperoleh nilai di atas atau setidaknya sama dengan nilai KKM yaitu 70.00, yang mengindikasikan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Namun masih terdapat sejumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata, seperti yang diperlihatkan oleh beberapa nilai di bawah KKM 70.00.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 4 April 2024 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit, sebagai tindak lanjut kegiatan siklus I. Pada siklus II Guru menjelaskan kembali materi pembelajaran dan peraturan permainan kartu kejar tangkap kepada siswa. Masing-masing kelompok melakukan permainan dan memperbaiki kekurangan yang terjadi pada pertemuan sebelumnya. Pada akhir pembelajaran guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan hasil belajar IPAS dengan menggunakan permainan kartu kejar tangkap. Dari hasil observasi diperoleh data seperti dalam diagram berikut:



Gambar 4.2 Grafik Hasil Belajar Siklus 2

Sebagian besar siswa (80%) memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum, atau lebih tinggi dari rata-rata kelas, yang mengindikasikan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa mendapatkan nilai di atas rata-rata kelas, yang mengindikasikan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan kartu kejar tangkap telah memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. Kartu kejar tangkap dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II, dapat diuraikan bahwa penggunaan Permainan Kartu Kejar Tangkap dalam Pembelajaran IPAS-IPS Pada Kelas IV SD Negeri Brahu mulai dari prasiklus, siklus I dan siklus II selalu mengalami peningkatan yang signifikan.

TABEL 2. Data Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Skor	Data Awal		Siklus I		Siklus II		Peningkatan %	Ket
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%		
85-100	4	20	4	20	4	20	-	Sangat Aktif
70-84	6	30	8	40	12	60	20	Aktif
Jumlah	10	50	12	60	16	80	20	
Indikator ketuntasan belajar minimal (klasikal) adalah 80%								

Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat dikatakan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran selalu meningkatkan karena dalam kegiatan pra siklus mendapat nilai 50%, siklus I 60% dan siklus II 80%.

Tingkat keaktifan siswa mengalami kenaikan yang signifikan setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan kartu kejar tangkap.

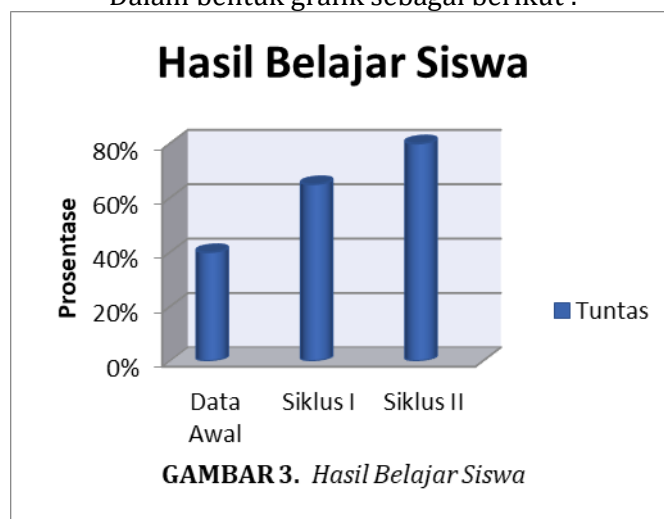
Berdasarkan hasil belajar dalam pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel perbandingan tingkat ketuntasan siswa dalam pembelajaran pra siklus, siklus I, dan siklus II serta tabel sebagai berikut:

TABEL 3. *Rekap Tingkat Hasil Belajar Siswa pada pra siklus, Siklus I dan Siklus II*

SKBM	Data Awal		Siklus I		Siklus II		Peningkatan %	Ket
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%		
≥ 70	8	40	13	65	16	80	15	Tuntas
< 70	12	60	7	35	4	20	-	Tidak Tuntas
Jumlah	20	100	20	100	20	100		

Indikator ketuntasan belajar minimal (klasikal) adalah 80%

Dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Perbandingan Ketuntasan Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Dilihat dari ketuntasan dan rekap hasil belajar pada pra siklus, siklus I dan siklus II, sebagaimana tabel 3 apabila KKM ditetapkan 70 maka dapat dikatakan :

- Pada pra siklus siswa yang belum tuntas sebanyak 12 orang atau 60%, (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas adalah sebanyak 8 orang atau 40% (perolehan nilai > KKM),
- Pada siklus I siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 7 siswa atau 35% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 13 orang atau 65% (perolehan nilai > KKM),
- Pada siklus II siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 4 siswa atau 20% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 16 orang atau 80% (perolehan nilai > KKM),

Keadaan ini berarti dengan Permainan Kartu Kejar Tangkap dalam materi pokok Bab.6 Indonesia Kaya Budaya Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia terjadi kenaikan ketuntasan sebesar 40%. Dengan penggunaan Permainan Kartu Kejar Tangkap memberikan hasil

yang positif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan permainan kartu kejar tangkap yang digunakan dalam pembelajaran akan terjadi peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS-IPS kelas IV SD Negeri Brahu.

SIMPULAN

Atas dasar pembahasan pada siklus I dan II dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan kartu kejar tangkap pada siswa kelas IV SD Negeri Brahu Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo dilakukan dengan baik, hal ini dapat mendorong; (a) Penerapan permainan kartu kejar tangkap bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS-IPS di kelas IV SDN Brahu. Dari hasil evaluasi, penerapan permainan kartu kejar tangkap dilakukan dengan baik. (b) Penggunaan permainan kartu kejar tangkap mampu memberikan dorongan yang signifikan terhadap keaktifan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa; (c) Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS-IPS juga meningkat setelah penerapan permainan kartu kejar tangkap. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu kejar tangkap dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran; (d) Secara keseluruhan, penggunaan permainan kartu kejar tangkap dalam pembelajaran di kelas IV SDN Brahu memberikan dampak positif baik dari segi keaktifan siswa maupun hasil belajar siswa. Hal ini mengindikasikan potensi permainan kartu kejar tangkap sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam konteks pendidikan.
2. Sedangkan berdasarkan tes yang telah dilakukan diperoleh data, dilakukan pembelajaran dengan Permainan Kartu Kejar Tangkap apabila KKM ditetapkan 70 maka pada siklus I siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 7 siswa atau 35% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 13 orang atau 65% (perolehan nilai > KKM). Sedangkan pada siklus II siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 4 siswa atau 20% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 16 orang atau 80% (perolehan nilai > KKM), hal ini berarti dengan Permainan Kartu Kejar Tangkap, dalam pembelajaran IPAS-IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Brahu Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo mengalami kenaikan ketuntasan sebesar 15%.

SARAN

Penggunaan Permainan Kartu Kejar Tangkap dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS-IPS, oleh sebab itu Permainan Kartu Kejar Tangkap ini sebaiknya digunakan dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dan mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran. Guru harus menjadi motor penggerak utama dalam membangun keaktifan dalam pembelajaran IPAS-IPS sehingga mampu merubah keaktifan siswa dan hasil belajar siswa baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Guru harus mampu memberikan kesempatan pada kondisi yang menyenangkan dalam membimbing siswa agar pembelajaran IPAS-IPS dapat dilaksanakan dengan lancar serta mendekati kesempurnaan.

DAFTAR PUSTAKA

Anon. t.t.-a. "AR Hidayat 2015."

Anon. t.t.-b. *HUBUNGAN ANTARA PARTISIPASI ORANG TUA DAN KECERDASAN INTRAPERSONAL DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD SWASTA METRO SELATAN KOTA METRO (Skripsi).*

Anon. t.t.-c. *PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU PADA MUATAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DI KELAS IV SDN 3/IX SENAUNG.*

Anon. t.t.-d. "pt sutoyo."

Edukasi Elektro, Jurnal, dan Muhamad Herniawan. t.t. *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AUGMENTED REALITY PENGENALAN KAMERA DAN TEKNIK FOTOGRAFI.*

Emda Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Amna. 2017. *KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN.* Vol. 5.

Hamdani, Rivi, dan Meini Sondang Sumbawati. t.t.-a. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA KULIAH SISTEM DIGITAL DI JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNESA.*

Hamdani, Rivi, dan Meini Sondang Sumbawati. t.t.-b. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA KULIAH SISTEM DIGITAL DI JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNESA.*

Setiyaningsih, Suhelin, Ali Sunarso, Jurusan Pendidikan Guru, dan Sekolah Dasar. 2020. *HUBUNGAN VARIASI MENGAJAR GURU DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA.* Vol. 9.