

PENGUNAAN METODE PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA

Sabri¹, Efrida Mandasari Dalimunthe²

Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Instiut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan
Sabrikombih52@gmail.com, bundaikram88@gmail.com

Abstract

This study aims to determine whether the use of the picture word card game method can increase the interest in learning Citizenship Education in class IV MIN 2 Padangsidimpuan students. This research is a classroom action research. This study uses a qualitative method. The subjects in this study were class IV A with 38 students. The data collection instruments used were questionnaires and observations. Data analysis used a quantitative approach with statistical methods. Based on the research carried out, it was concluded that the interest in learning Citizenship Education in class IV A students could be increased by using the picture word card game method. This increase can be seen from the results of questionnaires and observations. The results of the action using a questionnaire in cycle I with an average value of 97.31, cycle II 104.86, and cycle III 113.65. While the results of the action using observations in the first cycle was 86.83%, the second cycle was 91.44%, and the third cycle was 95.39%. Judging from the results of the action cycle I to cycle III there is an increase in the number of values which indicates an increase in interest in learning Citizenship Education.

Keywords: *Picture Word Card Game Method; Interest to learn; Citizenship Education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV MIN 2 Padangsidimpuan. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Subjek dalam penelitian ini kelas IV A dengan jumlah siswa sebanyak 38 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan observasi. Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode statistik. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan diperoleh kesimpulan bahwa minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV A dapat meningkat dengan menggunakan metode permainan kartu kata bergambar. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil angket dan observasi. Hasil tindakan yang menggunakan angket pada siklus I dengan nilai rata-rata 97,31, siklus II 104,86, dan siklus III 113,65. Sedangkan hasil tindakan yang menggunakan observasi pada siklus I 86,83%, siklus II 91,44%, dan siklus III 95,39%. Dilihat dari hasil tindakan siklus I sampai dengan siklus III terdapat peningkatan jumlah nilai yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

Kata Kunci: Metode Permainan Kartu Kata Bergambar; Minat Belajar; Pendidikan Kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Hamdani 2011). Di Indonesia, setiap usaha pendidikan harus sesuai dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Fungsi Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga

Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (*Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 2009*).(Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 2009)

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dalam mewujudkan tujuan tersebut. Salah satunya faktor guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran merupakan inti dalam kegiatan pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar, dimana semua komponen pengajaran akan berproses didalamnya. Komponen inti yakni manusia, guru, dan anak didik melakukan kegiatan dengan tugas dan tanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ahmadi 2005).

Namun untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional masih mendapatkan berbagai persoalan, salah satunya yaitu tentang minat belajar siswa. Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar. Tanpa ada minat belajar yang tinggi, sebaik apapun fasilitas yang ada di sekolah, maka siswa tetap akan malas untuk belajar.

Metode merupakan jalan atau cara yang ditempuh oleh seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Darmadi 2017). Dalam proses pembelajaran diperlukan metode yang bervariasi sehingga siswa dalam menerima pelajaran tidak merasa jenuh. Metode memegang peranan penting dalam proses menyampaikan materi pelajaran. Untuk itu guru dalam memilih metode harus tepat dan tidak salah agar tidak berdampak buruk bagi proses pembelajaran.

Guru harus inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran inovatif salah satunya adalah metode permainan kartu kata bergambar. Dengan menggunakan metode permainan kartu kata bergambar diharapkan siswa menjadi aktif berpartisipasi, tidak hanya sebagian siswa tetapi semua siswa yang hadir dalam proses pembelajaran. Selain itu diharapkan agar komunikasi siswa dengan siswa yang lain serta guru dapat terjalin dengan baik sehingga pesan yang disampaikan guru sama dengan pesan yang diterima siswa. Metode permainan kartu kata bergambar juga merupakan metode yang sangat menarik, mudah dilaksanakan, dapat merangsang siswa untuk mengembangkan imajinasi dan daya kreativitas.

Teori pembiasaan perilaku respons ini merupakan teori belajar yang berusia paling muda dan masih sangat berpengaruh dikalangan para ahli psikologi belajar masa kini. Penciptanya bernama Burrhus Frederic Skinner lahir tahun 1904, seorang penganut behaviorisme yang dianggap kontroversial. Karya tulisnya yang dianggap baru/terakhir berjudul *About Behaviorism* diterbitkan pada tahun 1974 (Syah 2004).

Skinner, adalah salah seorang tokoh yang sangat berperan dalam teori pembelajaran perilaku yang telah mempelajari hubungan antara tingkah laku dan konsekuensinya mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku. Prinsip yang paling penting dari teori belajar perilaku adalah bahwa perilaku berubah sesuai dengan konsekuensi langsung dari perilaku tersebut. Konsekuensi yang menyenangkan akan memperkuat perilaku, sedangkan konsekuensi yang tidak menyenangkan akan memperlemah perilaku. Dengan kata lain konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan akan meningkatkan frekuensi seseorang untuk melakukan perilaku yang serupa.

Penggunaan konsekuensi yang menyenangkan dan yang tidak menyenangkan untuk mengubah perilaku sering disebut pengkondisian operan (*operant conditioning*). Dengan diberikannya penguatan dan hukuman itu, maka akan terjadi perubahan tingkah laku. Karena itu, memberikan konsekuensi penguatan atau hukuman yang sesegera mungkin akan lebih baik daripada diberikan dibelakangan dan akan memberikan pengaruh positif terhadap perilaku selanjutnya. Jadi pemberian konsekuensi sesegera mungkin dalam proses pembelajaran itu penting, supaya kesalahan yang sama tidak dilakukan lagi oleh para siswa (Trianto 2012). Teori behavioristik juga dikenal sebagai teori *operant conditioning*. Berikut adalah teori *operant conditioning*:

Operant conditioning is another approach to the study of associative learning. When you teach a dog a trick, it is hard to specify the unconditioned stimuli that could produce such behavior before conditioning. Actually, you “got him to do it” as best you could and afterward rewarded him with either approval or food. The approval of food did not produce the behavior. To describe this kind of conditioning, B.F Skinner introduced the concept of operant conditioning. To understand operant conditioning we need to distinguish between two kinds of behavior which Skinner called respondent and operant behavior. Respondent behavior is directly under the control of a stimulus as in the unconditioned responses of classical conditioning: the flow of saliva to food in the mouth, the constriction of the pupil to a flash of light on the eye, the knee jerk to a tap on the patellar tendon. The relation of operant behavior to stimulation is somewhat different. The behavior often appears simply to happen, to be emitted; that is, it appears to be spontaneous rather than a response to a specific stimulus. The gross movement of the limbs of a new born baby can be classified as emitted behavior in this sense; most so-called

voluntary behavior is emitted rather than respondent. A stimulus that may influence operant behavior is called a discriminative stimulus. The ringing of a telephone is a discriminative stimulus; it tells you that the telephone is answerable, but it does not force you to answer. Even though the ringing telephone is compelling, the response to it is operant and not respondent behavior. The word operant derives from the fact that the operant behavior "operates" on the environment to produce some effect. Thus going to where the telephone is and raising the receiver are operant acts that lead to the telephone conversation (Ernest R. Hilgard, Richard C. Atkinson 1975).

Kemudian Skinner juga mengemukakan efek negatif dan positif dari *reinforcement* dan *punishment*:

Reinforcements may be negative as well as positive. A positive reinforcer, is a stimulus that strengthens the probability of a response when it is added to a situation, whereas a negative reinforcer is one that strengthens response probability when it is removed from the situation. Stopping a loud, sustained noise and turning off a painfully bright light are examples of stimulus situations that would negatively reinforce the behaviors that led to them. Negative reinforcement is not the same as punishment, although people often confuse the two concepts. The purpose of negative reinforcement, as of positive reinforcement, is to increase the probability of a response, whereas punishment is aimed at decreasing the probability (Suter 1985).

Penguat yang negatif sama seperti halnya hal yang positif. Suatu hal positif *reinforcer* adalah suatu stimulus yang memperkuat kemungkinan suatu tanggapan ketika ditambahkan untuk suatu situasi, sedangkan suatu hal negatif *reinforcer* adalah apa yang memperkuat kemungkinan tanggapan ketika dipindahkan dari situasi itu. Tempat berhenti suatu suara gaduh yang didukung nyaring dan memadamkan suatu cahaya yang terang adalah contoh stimulus situasi yang akan secara negatif menguatkan perilaku yang mendorongnya. Hal negatif penguatan tidaklah sama halnya hukuman, walaupun orang-orang sering mengacaukan konsep keduanya. Tujuan penguatan negatif, mulai dari penguatan positif, adalah untuk meningkatkan kemungkinan suatu tanggapan, sedangkan hukuman diarahkan pada mengurangi kemungkinan itu.

Sebagaimana pencarian jurnal yang terindeks *google scholar* dan *moraref*, ditemukan beberapa penelitian terkait dengan metode permainan. Heru Kristiyono menggunakan metode permainan kartu untuk meningkatkan ranah kognitif siswa (Penabur and 2008, n.d.). Maria Inawati menggunakan metode bermain alat manipulatif untuk meningkatkan ranah afektif yang berkaitan dengan minat belajar siswa (M. I.-J. Pendidikan and 2011, n.d.).

Heru Kristiyono dan Maria Inawati dalam penelitiannya menggunakan metode permainan dengan tipe permainan yang berbeda-beda terkait dengan aspek kognitif, afektif, aktivitas, serta hasil dan minat belajar dalam bidang studi yang sama yaitu bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan.

Metode permainan kartu kata bergambar pernah diteliti oleh beberapa peneliti. Erna Sundari menggunakan metode permainan pola suku kata dan kartu kata bergambar (E. S.-J. P. T. dan Pendidikan and 2013, n.d.). Sugiyanti dalam penelitiannya, menerapkan metode bermain kartu kata bergambar (SUGIYANTI 2014). Tri Endah Budiyati dalam penelitiannya, menggunakan permainan kartu kata bergambar (Tri Endah Budiyati 2014).

Erna Sundari, Sugiyanti, dan Tri Enda Budiyanti dalam penelitiannya sama-sama menggunakan metode permainan kartu kata bergambar dalam fokus masalah yang sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan beberapa penelitian di atas metode permainan kartu kata bergambar lebih sering digunakan dalam mata pelajaran umum. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian terkait penggunaan metode permainan kartu kata bergambar terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran.

Penggunaan metode permainan kartu kata bergambar lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena didalamnya terdapat media, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis siswa. Media dapat menarik minat belajar dan konsentrasi anak untuk memahami pelajaran.

Teori belajar behavioristik menyatakan bahwa semua perilaku termasuk tindak balas (respon) ditimbulkan oleh adanya rangsangan (stimulus) (Oktarina 2017). Sehingga apabila metode permainan kartu kata bergambar ini diterapkan dalam pembelajaran maka siswa akan terdorong minat belajarnya, karena dalam metode permainan terdapat stimulus-respon yang menghasilkan perubahan kemampuan untuk bertindak laku, dan seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.

Menurut Ruslin Badru, bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, serta memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan

berbahasa dan menambah kata-kata, serta pembelajaran yang dilakukan akan menyenangkan (Badu 2011).

Ismail Andang dalam bukunya menyebutkan beberapa pengertian bermain antara lain: Piaget, menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Mayke, menyatakan bahwa bermain sebagai “tali” yang merupakan untaian serat dan benang-benang menjadi satu. DWP, menyatakan bahwa bermain merupakan sebagai suatu kegiatan anak yang menyenangkan dan dinikmati. Utami Munandar, mendefenisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu siswa mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Andang 2006).

Teori bermain ini diambil dari *Teori Mastery Play* (Bermain untuk menguasai keterampilan tertentu). *Mastery Play* merupakan kegiatan bermain pada siswa sebagai latihan untuk menguasai keterampilan tertentu yang baru baginya melalui pengulangan-pengulangan (A 2008). *Mastery Play* pada anak sangat beragam dan banyak melibatkan kegiatan berfikir dan mengasah kecerdasan. Macam-macam *Mastery Play* antara lain: Bermain catur, Bermain tebak-tebakan, Menyusun puzzle dan Menyusun huruf untuk membentuk kata-kata dan sebagainya.

Jadi kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar. Kartu kata bergambar ini akan menjadi media yang nantinya saat pembelajaran siswa akan menemui macam-macam kartu yang berbeda tulisan serta gambarnya. Penggunaan gambar dapat divariasikan dengan kartu kalimat dan kartu huruf. Metode permainan kartu kata bergambar digunakan sebagai merangsang untuk membantu siswa dalam mengekspresikan gagasannya serta memproduksi bahasa (kata atau kalimat) yang akan diungkapkan melalui ucapan. Dengan bermain kartu kata bergambar anak dapat berfikir cepat, bergerak aktif, dan berusaha memecahkan masalah.

Minat belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, minat belajar dalam diri siswa perlu untuk dibangkitkan dan dikembangkan baik oleh orang tua maupun guru. Menurut Slameto ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan minat belajar siswa, yaitu: Gunakan minat yang telah ada. Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek baru adalah dengan menggunakan minat-minat baru pada diri siswa. Membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pelajaran yang akan diberikan

dengan bahan pelajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang. Memberikan intensif. Intensif merupakan alat yang dapat dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau dilakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik (Slameto 2010).

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar. Minat belajar hendaknya dibangkitkan dengan cara yang tepat kepada siswa. Minat belajar yang didorong dengan cara yang tepat akan memacu siswa untuk giat belajar sehingga apa yang diharapkan sesuai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV di MIN 2 Padangsidempuan pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Masjuniati, Guru Bidang Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Wawancara, di Ruang Guru MIN 2 Padangsidempuan, Hari Sabtu Tanggal 26 Mei 2019. Sebagian siswa lebih memilih untuk berbicara dengan teman, melamun dan tidak berkonsentrasi selama pembelajaran. Pada saat kerja kelompok beberapa siswa tidak melakukan sesuai dengan intruksi guru. Siswa akan mengerjakan tugas kelompok apabila guru mendekati mereka. Selain itu, ketika guru memberikan kesempatan bertanya dan mengajukan pendapat siswa tidak antusias. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada saat proses pembelajaran dalam penyampaian materi guru dominan menggunakan metode ceramah, sehingga menjadikan proses belajar mengajar cenderung pasif.

Permasalahan di atas ditambah dengan observasi di MIN 2 Padangsidempuan dari tanggal 21 Januari s/d 12 Maret 2019. Pada pertemuan pertama peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, setelah pembelajaran selesai peneliti mengamati bahwa minat belajar siswa kurang, ditunjukkan dengan kondisi siswa yang tidak kondusif seperti berbicara dengan teman yang lain sehingga perhatian mereka tidak tertuju pada peneliti (yang berperan sebagai guru). Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba untuk menggunakan metode yang berbeda.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode permainan kartu kata bergambar untuk menciptakan proses pembelajaran yang terpusat pada siswa. Dengan kata lain, peneliti dapat menerapkan proses pembelajaran yang memandang siswa sebagai subjek belajar yang dinamis, sementara peneliti hanya bertindak

sebagai fasilitator. Dalam hal ini peneliti memilih metode permainan kartu kata bergambar yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV di MIN 2 Padangsidempuan.

METODOLOGI

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi yang nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya 2012).

Berdasarkan tujuan maka penelitian ini termasuk pada penelitian *development*, penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan metode yang sudah ada. Dari metode analisis datanya maka penelitian ini termasuk pada jenis kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Berdasarkan manfaatnya maka penelitian ini termasuk penelitian tindakan yaitu penelitian yang diarahkan pada pemecahan masalah atau perbaikan terhadap masalah praktis yang terjadi di lapangan kedalaman analisis data maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk menggambarkan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat tertentu. Jika dilihat dari prosedur pengumpulan datanya, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif yaitu penelitian yang prosedur pengumpulan datanya dilakukan pada saat kejadian berlangsung. Kemudian berdasarkan tempat, maka penelitian ini termasuk penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati peristiwa yang terjadi di lapangan.

Untuk menghimpun data yang dibutuhkan penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Setelah diisi, angket dikirim kembali atau dikembalikan kepada peneliti (Bungin 2008). Jenis angket yang dipakai adalah angket tertutup (angket terstruktur) adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda ceklis (√) (Riduan 2009).

Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji

hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Datanya kuantitatif maka analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. Setelah data dikumpulkan, diedit, *dicoded*, dan telah diikhtisarkan dalam tabel, maka langkah selanjutnya adalah analisis terhadap hasil-hasil yang telah diperoleh. Peneliti dalam menganalisis data menggunakan program SPSS 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi kekurangan terletak pada komunikasi kelompok yang kurang efektif, hal tersebut dapat dilihat dari beberapa siswa berbicara dengan anggota kelompok lain saat diskusi berlangsung sehingga tidak terjadi interaksi kelompok. Hal tersebut dikarenakan siswa belum terlalu paham dengan metode yang digunakan. Walaupun masih terdapat interaksi yang kurang aktif antar siswa dalam belajar, salah satu indikator bahwa siswa minat untuk belajar sudah terlihat dari cara mereka memperhatikan guru. Berikut ini adalah hasil observasi minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa:

Tabel 1
Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator Minat	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Perasaan Senang	37	97,36%
2	Keterlibatan Siswa	33	86,84%
3	Ketertarikan	31	81,57%
4	Perhatian Siswa	31	81,57%
Rata-Rata		33	86,83%

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru dan observer menunjukkan bahwa pada siklus II masih terdapat kekurangan, terlihat pada saat diskusi keadaan menjadi ribut dikarenakan siswa terlambat masuk kedalam kelas dan kelompok yang lain tidak mau menerima siswa yang terlambat masuk kedalam kelompok mereka. Pada siklus II guru menggunakan kartu kata bergambar yang berwarna, dari kartu kata bergambar berwarna yang divariasikan siswa semakin tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga siswa sudah semakin paham dengan metode yang diterapkan, terlihat dari cara mereka memperhatikan guru ketika menjelaskan, dan siswa ikut terlibat serta aktif pada saat berdiskusi. Hasil tersebut dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 2
Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator Minat	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Perasaan Senang	38	100%
2	Keterlibatan Siswa	37	97,36%

3	Ketertarikan	32	84,21%
4	Perhatian Siswa	32	84,21%
Rata-Rata		35	91,44%

Setelah tindakan dilakukan di siklus III selama 2 x 45 menit, siswa semakin antusias dan aktif dalam pembelajaran. Siswa juga lebih bersemangat dalam permainan untuk menyusun gambar sesuai materi yang terdapat didalam amplop. Selain itu antusias minat belajar siswa terlihat ketika mereka mempresentasikan hasil diskusi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Ketika siswa mengisi angket, mereka memahami dengan baik dan sebelum waktu habis siswa telah mengumpulkan lembar pengisian angket ke meja guru. Hal ini disebabkan telah diperbaiki kekurangan-kekurangan yang muncul dari siklus I dan siklus II. Setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus III ini ternyata mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3
Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus III

No	Indikator Minat	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Perasaan Senang	38	100%
2	Keterlibatan Siswa	38	100%
3	Ketertarikan	34	89,47%
4	Perhatian Siswa	35	92,10%
Rata-Rata		36	95,39%

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa minat belajar siswa menggunakan metode permainan kartu kata bergambar mulai dari siklus I, II, dan III terlihat adanya peningkatan minat belajar Pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV MIN 2 Padangsidimpuan. Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan teori yang dikemukakan dalam bab II. Disebutkan bahwa metode permainan kartu kata bergambar mempunyai beberapa kelebihan. Sejalan dengan teori yang peneliti ungkapkan di atas bahwa teori belajar behavioristik menyatakan bahwa semua perilaku termasuk tindak balas (respon) ditimbulkan oleh adanya rangsangan (stimulus). Sehingga apabila metode permainan kartu kata bergambar ini diterapkan dalam pembelajaran maka siswa akan terdorong minat belajarnya, karena dalam metode permainan terdapat stimulus-respon yang menghasilkan perubahan kemampuan untuk bertindak laku, dan seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan masih banyak metode yang cocok dalam peningkatan minat

belajar siswa Pendidikan Kewarganegaraan dan metode permainan kartu kata bergambar ini adalah salah satunya.

KESIMPULAN

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah dengan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV MIN 2 Padangsidempuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MIN 2 Padangsidempuan, diperoleh hasil bahwa penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV A yang berjumlah 38 siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil angket dan observasi pada siklus I, siklus II, dan siklus III diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

Hasil Angket

Siklus	Hasil Tindakan (Mean)
I	97,31
II	104,86
III	113,65

Hasil Observasi

Siklus	Persentase
I	86,83%
II	91,44%
III	95,39%

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Oleh sebab itu, metode permainan kartu kata bergambar cocok digunakan dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa di MIN 2 Padangsidempuan. walaupun pada dasarnya masih banyak metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa. Akan tetapi, metode permainan kartu kata bergambar inilah salah satunya.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Martini. 2008. Mengelola PAUD. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Ahmadi, Abu. 2005. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Andang, Ismail. 2006. Education Games. Yogyakarta: Pilar Media.
- Badu, Ruslin W. 2011. "PENGEMBANGAN MODEL PELATIHAN PERMAINAN TRADISIONAL EDUKATIF BERBASIS POTENSI LOKAL DALAM

MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN ORANG TUA ANAK USIA DINI.” JIV 6 (2): 180–88. <https://doi.org/10.21009/JIV.0602.8>.

- Bungin, Burhan. 2008. *Analisi Data Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ernest R. Hilgard, Richard C. Atkinson, Dkk. 1975. *Introduction to Psychology*. New York: Harcourt Brace Jovanovich INC.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Masjuniati. 2018. *Guru Bidang Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Wawancara, Di Ruang Guru MAN 1, Hari Sabtu Tanggal 26 Mei*. Padangsidimpuan.
- Oktarina, Yetty. 2017. *Komunikasi Dalam Perspektif Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Penabur, H Kristiyono - *Jurnal Pendidikan*, and Undefined 2008. n.d. “Mahir Perkalian Dan Pembagian Bilangan Dasar Melalui Metode Permainan Kartu.” *Academia.Edu*.
- Pendidikan, E Sundari - *Jurnal Psikologi Terapan dan*, and undefined 2013. n.d. “Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata Dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta Tahun.” *Pascasarjana.Uad.Ac.Id*.
- Pendidikan, M Inawati - *Jurnal*, and Undefined 2011. n.d. “Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif.” *Bpkpenabur.or.Id*.
- Riduan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- SUGIYANTI, NIM. 12485215. 2014. “PENERAPAN METODE BERMAIN KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA SISWA KELOMPOK B RA MUSLIMAT NU REJOSARI I BANDONGAN MAGELANG,” July.
- Suter, Henry Clay Lindgren & W. Newton. 1985. *Educational Psychology In The Classroom*. America: Brooks/Cole Publishing Company.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- TRI ENDAH BUDIYATI, NIM. 12485226. 2014. “PENGUNAAN PERMAINAN

KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK KELOMPOK B RA MUSLIMAT NU SALAM 3, SALAM, SALAM, MAGELANG TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014,” June.

Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. 2009. Jakarta: Sinar Grafika.