

Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Media KarDo Pkn Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah

Syaihun

Guru Madrasah Ibtidiah NWDI 2 Kelayu

Email: syaihunkamal@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan Media KarDO PKn. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V (lima) MI NW 2 Kelayu dengan jumlah peserta didik 22 orang yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Metode pengumpulan data meliputi lembar observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil validasi, uji coba lapangan, hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan KarDo PKn sebagai media pembelajaran. Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa dari 22 siswa yang mengikuti tes setelah menggunakan media KarDo PKn, siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 16 orang sedangkan 6 orang mendapat nilai kurang dari KKM. Berdasarkan hasil pembelajaran dengan menggunakan Media KarDo PKn proses yang dikembangkan dalam ujicoba lapangan dapat dijelaskan bahwa siswa yang telah mencapai nilai ≥ 65 atau memenuhi standar nilai ketuntasan minimal adalah sebanyak 16 siswa dari 22 siswa. Dengan demikian persentase ketuntasan belajar siswa adalah $16 : 22 \times 100\% = 72\%$. Sehingga dengan demikian, ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan media yang dikembangkan termasuk kategori "Baik". Hasil angket respon siswa terhadap model pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan hasil yang cukup baik karena rata-rata siswa memberikan pernyataan senang dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan dari hasil observasi yang telah dilakukan dalam aktivitas pembelajaran diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa dalam proses belajar siswa menunjukkan keaktifan dalam belajarnya. Hal ini dibuktikan dari analisis 22 siswa 14 siswa aktif dalam belajarnya dan 8 diantaranya cukup aktif dalam belajar. Dengan total skor rata-rata 63,63 termasuk dalam kategori "Aktif".

Kata kunci : *Motivasi Belajar, Media KarDo PKn*

PENDAHULUAN

Kemampuan guru menerapkan asas kekongkretan dalam mengelola pembelajaran masih rendah, kondisi ini berdampak pada motivasi belajar peserta didik. Proses pembelajaran tanpa menggunakan media menyebabkan

peserta didik tidak konsentrasi, cepat mengantuk, dan cepat bosan. Kondisi ini diperparah lagi dengan metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan tidak menarik.

Keberhasilan dalam sebuah pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor baik yang terkait langsung dengan proses pembelajaran tersebut maupun yang tidak berkaitan secara langsung. Faktor-faktor yang dimaksud antara lain: (1) kemampuan dan keterampilan guru dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang pendidik dan pengajar, (2) penggunaan metode dan teknik mengajar yang tepat oleh seorang guru, (3) penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan setiap materi pada berbagai mata pelajaran, (4) kesiapan mental dan fisik peserta didik yang akan menerima pembelajaran, (5) ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai yang dapat dimanfaatkan peserta didik dalam menerima pelajaran, dan (6) dukungan penuh baik aspek materi maupun nonmateri dari semua pemangku kebijakan dalam dunia pendidikan.

Sebagai seorang guru yang ideal dan profesional, selayaknya semua faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran di atas harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka peningkatan hasil pembelajaran. Pengkajian faktor-faktor tersebut tentunya tidak dapat dilakukan secara sekaligus, namun harus bertahap. Hal ini karena setiap faktor di atas memiliki banyak aspek yang perlu dikaji secara rinci. Secara teknis, semua faktor penentu keberhasilan pembelajaran di atas dapat dijadikan sebagai objek kajian dalam Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh seorang guru baik yang bersifat berkala maupun insidental.

Penggunaan berbagai strategi, pendekatan, dan metode mengajar dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga hasilnya pun efektif. Metode mengajar yang dapat digunakan dalam proses belajar di sekolah dasar di antaranya: (1) ceramah, (2) demonstrasi, (3) tanya jawab, (4) penampilan, (5) diskusi, (6) studi mandiri, (7) belajar kelompok, dan (8) observasi atau pengamatan. Penggunaan atau pemilihan strategi dan metode mengajar ini harus pula mempertimbangkan faktor-faktor atau hal-hal yang ikut terlibat (memengaruhi) dalam suatu proses

belajar- mengajar, misalnya sumber belajar, media, dan alat pembelajaran, situasi dan kondisi kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang tepat penting diketahui guru agar guru dapat merancang atau mendesain pengajaran secara tepat. Keberhasilan setiap proses belajar mengajar selain diukur berdasarkan hasil belajar peserta didik juga berdasarkan pada prosesnya. Tingkat hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran. Sebab tujuan itulah yang akan dicapai dengan proses belajar mengajar. Lebih lanjut Oemar Hamalik mengatakan bahwa penggunaan strategi masih terbatas pada satu atau dua metode mengajar saja, belum meluas dan mencakup penggunaan metode secara luas dan banyak variasinya. Implikasi keadaan ini mengakibatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik belum mencapai taraf optimal.

Media pembelajaran yang tepat mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu peserta didik memahami/memperjelas bahan/materi pelajaran yang disampaikan guru. Setiap guru tentu memiliki karakteristik, keterampilan, dan pola yang berbeda dalam menyampaikan materi pelajaran. Karakteristik ini menyebabkan perbedaan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian, guru dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan media informasi dewasa ini membuka peluang terciptanya beragam media pembelajaran yang relevan dan menarik. Salah satu bentuk media pembelajaran yang relevan digunakan dalam pembelajaran adalah Media kartu. Pemanfaatannya relatif dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran yang ada, salah satunya pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan uraian di atas, dalam karya tulis ini penulis menguraikan model penerapan pembelajaran pada mata pelajaran PKn dengan media bermain KarDo PKn. Selain itu, dalam karya tulis ini diuraikan pula gambaran motivasi belajar peserta didik sebagai hasil yang diperoleh dalam pembelajaran, kelebihan dan kekurangan penggunaan media bermain KarDo PKn dalam pembelajaran.

KarDo PKn adalah sebuah media pembelajaran sederhana yang terbuat dari barang bekas mainan anak berupa gambar film kartun (*spiderman dan batman*) serta kalender bekas yang didesain menjadi sebuah media pembelajaran sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Media KarDo PKn dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan untuk mengetahui bagaimana Media KarDo PKn dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹

Motivasi sebagai suatu energi penggerak dan pengarah, yang dapat memperkuat dan mendorong seseorang untuk bertindak laku. Berdasarkan definisi tersebut, dapat diketahui bahwa seseorang melakukan sesuatu tergantung motivasi yang dimilikinya.²

Motivasi secara harfiah adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Dorongan tersebut dapat memberikan efek yang baik jika didukung oleh lingkungan yang baik. Begitu juga sebaliknya. Dalam proses pembelajaran dan penilaian, motivasi siswa akan mempengaruhi belajar siswa jika terdapat lingkungan yang mendukung untuk itu.³

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Menurut James O. Withaker (dalam Djamarah, 2002) "Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui Latihan dan pengalaman. Kata "diubah"

¹Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Jakarta: Fajar Interpratama Offset, 2008), h. 135.

² Erwin Widiasworo, 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 15

merupakan kata kunci pendapatnya Whitaker, sehingga dari kata tersebut mengandung makna bahwa belajar adalah suatu perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu program yang disusun untuk menghasilkan perubahan perilaku positif tertentu.⁴

Motivasi berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas. Bila motornya tidak ada, maka aktivitas tidak akan terjadi, dan bila motornya lemah, aktivitas yang terjadi pun menjadi lemah. Motivasi berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai oleh individu yang sedang belajar itu sendiri. Jika seseorang yang sedang belajar menyadari bahwa tujuan yang hendak dicapai berguna atau bermanfaat baginya, motivasi belajar akan muncul dengan kuat.⁵

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri peserta didik dan dari luar diri peserta didik untuk melakukan sesuatu. Motivasi dari dalam meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita peserta didik. Sedangkan motivasi dari dalam yang meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar yang menarik, dan adanya upaya guru dalam membelajarkan peserta didik.

Hasil belajar yang optimal dapat diperoleh melalui peran guru yang kreatif dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Berikut ini dikemukakan beberapa petunjuk untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik antara lain *pertama*, memperjelas tujuan yang ingin dicapai. Pemahaman peserta didik terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar peserta didik.⁶

Kedua, membangkitkan minat peserta didik, membangkitkan minat belajar

³Harun Rasyid, dkk, Penilaian Hasil Belajar (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 55

⁴Shilphy A. Octavia, Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja (Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama, 2020), h. 59.

⁵ Sri Anitah W, dkk, Strategi Pembelajaran SD (Banten: Universitas Terbuka Republik Indonesia, 2017), h. 1.8

⁶Wina Sanjaya, Op.Cit., 29.

peserta didik merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar (Sanjaya, 2009:29). Salah satu cara yang logis untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan minat peserta didik.⁷

Ketiga, ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar. Peserta didik hanya mungkin dapat belajar baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang. Untuk itu guru sekali-kali dapat melakukan hal-hal yang lucu.⁸

Keempat, Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan peserta didik. Dalam pembelajaran, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena pujian menimbulkan rasa puas dan senang. Namun begitu, pujian harus sesuai dengan hasil kerja peserta didik. Jangan memuji secara berlebihan karena akan terkesan dibuat-buat.

Kelima, berikan penilaian. Nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera agar peserta didik secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya. Penilaian harus dilakukan secara objektif sesuai dengan kemampuan peserta didik masing-masing.⁹

Keenam, berilah komentar terhadap hasil pekerjaan peserta didik. Penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar yang positif. Setelah siswa selesai mengerjakan suatu tugas, sebaiknya berikan komentar secepatnya, misalnya dengan memberikan tulisan “bagus” atau “teruskan pekerjaanmu”, dan lain sebagainya. Komentar yang positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁰

Ketujuh, ciptakan persaingan dan kerjasama. Persaingan yang sehat dapat menumbuhkan pengaruh yang baik untuk keberhasilan proses pembelajaran peserta didik. Melalui persaingan peserta didik dimungkinkan berusaha dengan

⁷*Ibid.*, 29.

⁸*Ibid.*, h. 30

⁹*Ibid.*, 31.

¹⁰*Ibid.*, 31.

sebenarnya untuk memperoleh hasil yang terbaik. Oleh sebab itu, guru harus mendesain pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk bersaing baik antar kelompok maupun antar individu.¹¹

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim (komunikator atau sumber/source) kepada si penerima (komunikasi atau audience/receiver).

Sedang menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung; alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya).

Kata media berasal dari Bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong terlibat dalam proses pembelajaran. AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977), memberikan Batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya. Gagne mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Dari beberapa pengertian diatas dapat dirumuskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada

¹¹*Ibid.*, 31.

diri peserta didik. Selain itu media secara mendasar berpotensi memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan kepribadian.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Amile and Reesnes (2015:297), Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mengumpulkan sejumlah data yang dibutuhkan selanjutnya dilakukan pengembangan sistem dan melakukan pengujian dan evaluasi terhadap sistem yang dibuat.

Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Sedangkan Plomp (1999) menambahkan kriteria “dapat menunjukkan nilai tambah” selain ketiga kriteria tersebut.¹²

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Implementasi Pembelajaran menggunakan Media KarDo PKn

1. Pembelajaran materi penyebab penjajahan bangsa melalui media Media KarDo PKn.

Model pembelajaran dengan media KarDo PKn ini dipilih sebagai strategi pembelajaran dengan dasar pertimbangan bahwa pada hakikatnya

¹²<https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html>
diunduh 28 Septemebr 17.552022

dunia anak-anak adalah bermain. Bermain merupakan satu kegiatan yang sangat disukai peserta didik sehingga diyakini dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik. Bermain juga bisa digunakan sebagai media untuk mengeksplorasi keinginan dan cita-cita yang diidam-idamkan anak. Bermain dapat digunakan sebagai wahana untuk mentransfer ilmu pengetahuan.

Hal yang pasti dijumpai guru dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah kenyataan bahwa anak-anak memiliki karakter dan keinginan bermain yang tinggi. Selain dasar pertimbangan di atas, penerapan media dalam pembelajaran juga sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia sekolah dasar yang sangat erat dengan benda-benda konkrit di sekitarnya. Salah satu sarana bermain yang penulis manfaatkan sebagai media pembelajaran adalah Kartu Domino PKn (KarDo PKn).

KarDo PKn (Kartu Domino PKn) adalah sebuah media pembelajaran yang didesain seperti kartu domino. Media ini digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga senang mengikuti pembelajaran karena didesain dengan pola permainan kartu domino. Penggunaan media ini diharapkan menarik minat peserta didik dalam belajar khususnya pada mata pelajaran PKn. KarDo PKn berisi soal dan jawaban dan dimainkan secara berkelompok dengan jumlah pemain 2-4 orang dalam satu kelompok. KarDo PKn dibuat dari barang bekas mainan anak-anak berupa gambar-gambar film kartun semisal power ranger dan kalender bekas yang ditempelkan soal dan jawaban kemudian diisolasi sebagai penguat.

Model pembelajaran dalam bentuk Media KarDo PKn diaplikasikan dengan cara diawali dengan pembentukan kelompok dengan anggota maksimal 4 orang. Satu di antara keempat anggota ini bertindak sebagai ketua kelompok yang bertugas untuk membagi kartu kepada teman yang lain, kemudian masing-masing anggota kelompok secara bergantian untuk memasang kartu tersebut sesuai

jawaban pada kartu yang pertama.

Model pembelajaran dengan berbantuan KarDo PKn juga bisa dikatakan sebagai model pembelajaran yang lebih memusatkan kegiatan belajar pada peserta didik dan lingkungannya. Model pembelajaran ini disusun sedemikian rupa sehingga peserta didik lebih aktif mengkonstruksikan pengetahuan untuk dirinya sendiri. Model pembelajaran KarDo PKn dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik karena di dalamnya ada satu media yang dapat membantu peserta didik dalam menerima materi pembelajaran secara lebih berkesan, aktif dan terampil. Hasil pembelajaran dengan media ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki pengetahuan dan wawasan tentang penyebab penjajahan bangsa karena media pembelajaran yang digunakan memuat materi-materi soal dan jawaban tentang penyebab penjajahan bangsa. Untuk lebih jelasnya bentuk Media KarDo PKn disajikan pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Media Pembelajaran "KarDo PKn"

b. Dampak Pembelajaran dengan KarDo PKn

Dalama Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online dijelaskan bahwa dampak antara lain bermakna (a) pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif; dan (b) pengaruh kuat

yang mendatangkan akibat positif.

Dalam naskah Best Practice ini menurut hemat penulis makna dampak yang dimaksud lebih sesuai dengan pengaruh kuat yang mendatangkan positif. Hal ini didasarkan pemikiran bahwa naskah *best practice* ditulis dari praktik terbaik yang telah dilakukan penyusun best practice. Yang baik dan tepat, tetapi juga dapat mencapai hasil/tujuan maksimal, serta menimbulkan pengaruh (dampak) positif. Bila menimbulkan pengaruh negatif, tentu tidak layak untuk diangkat menjadi *best practice*.

Pembelajaran materi Penyebab Penjajahan Bangsa, dengan Media KarDo PKn dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik dapat terlihat dari sikap peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Berikut ini kami sajikan beberapa gambar saat peserta didik mempraktikkan Media KarDo PKn.



Gambar 2. Peserta didik senang belajar melalui Media "KarDo PKn"



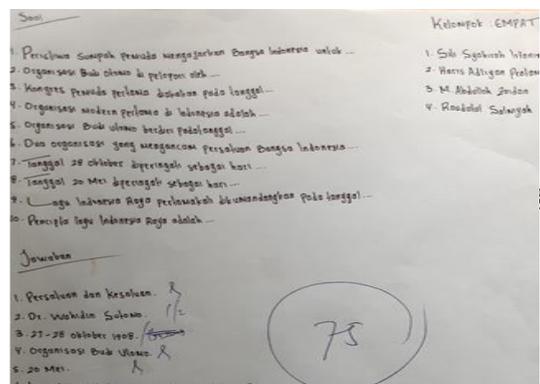
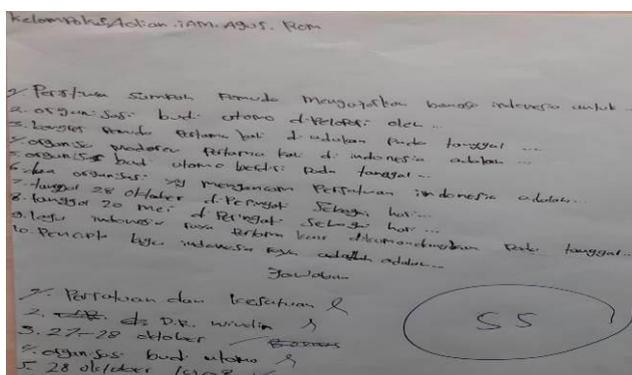
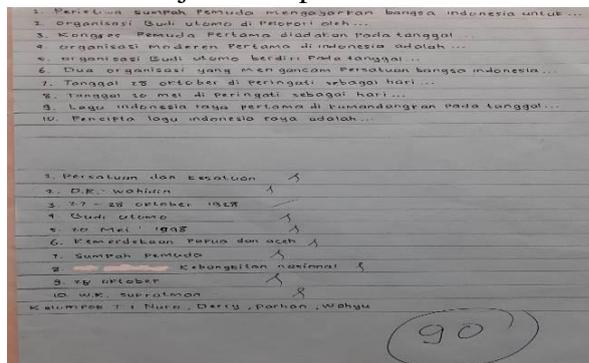
Gambar 3. Guru berkeliling memberikan penjelasan cara bermain "KarDo PKn"

Dari gambar diatas menunjukkan bahwa peserta didik senang dan termotivasi belajar dengan menggunakan Media KarDo PKn. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2007), yang mengatakan bahwa, Indikator yang menunjukkan bahwa motivasi belajar pseserta didik meningkat adalah (a)

Turut serta dalam mengerjakan tugas, (b) Terlibat dalam proses pemecahan masalah, (c) Bertanya kepada teman satu kelompok atau guru apabila tidak memahami persoalan yang sedang dihadapinya, (d) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru. Selanjutnya dampak media pembelajaran secara umum antara lain adalah, (a) membuat konkret konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran, (b) menghadirkan obyek-obyek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, (c) Menampilkan obyek-obyek yang terlalu besar atau kecil, (d) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Lebih lanjut Sri Anitah (2017) mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran bermanfaat untuk, (1) memungkinkan peserta didik secara langsung berinteraksi dengan lingkungannya, (2) memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing peserta didik, (3) membangkitkan motivasi belajar peserta didik, (4) menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, (5) menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh peserta didik, (6) mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, (7) mengontrol arah dan kecepatan belajar peserta didik.

Hasil Kerja Kelompok Peserta Didik



KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran materi Penyebab Penjajahan Bangsa, dengan Media KarDo PKn antara lain, *Pertama* dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Keaktifan belajar peserta didik dapat terlihat dari sikap peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Selain dari sikap peserta didik dalam menerima pembelajaran, motivasi belajar peserta didik juga dapat terlihat dari indikator pencapaian hasil belajar peserta didik yang meningkat yaitu nilai tugas penilaian ulangan harian (PH), Penilaian Akhir Semester (PAS), Penilaian Akhir Tahun (PAT).

Kedua, Indikator yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat adalah (a) Turut serta dalam mengerjakan tugas, (b) Terlibat dalam proses pemecahan masalah, (c) Bertanya kepada teman satu kelompok atau guru apabila tidak memahami persoalan yang sedang dihadapinya, (d) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

Motivasi belajar peserta didik dengan Media KarDo PKn sangat tinggi, karena proses pembelajaran dikemas dan didesain dengan model pola permainan kartu domino.

DAFTAR PUSTAKA

Rasyid, Harun, dkk. (2009). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.

Kamus besar Bahasa Indonesia Versi Online.

Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Shilpphy A. Octavia. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta. Deepublish CV. Budi Utama.

Sri Anitah W, dkk. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Banten, Universitas Terbuka Republik Indonesia.

Erwin Widiaworo, (2016) 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

<https://www.kajianpustaka.com/2013/04/motivasi-belajar.html>, diunduh pada 28 September 2022, pukul 10. 56 WITA.

<https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>, diunduh pada 28 September 2022, pukul 11.11 WITA.

<http://siswodwimartanto.blogspot.com/2010/04/upaya-meningkatkan-motivasi-belajar.html>, didownload di Kelayu Jorong, 28 September 2022, pukul 17.32 WITA.