

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Soal dengan Alat Bantu Permainan Ular Tangga untuk Penguasaan Menulis Angka dalam Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas 3 SD X Surabaya

Angela Gianni
Universitas Widya Kartika Surabaya
angelagianni14.ag@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang nyata, juga dapat digunakan untuk meningkatkan mutu proses kegiatan belajar mengajar. Penerapan media pembelajaran kartu soal dengan alat bantu permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan ada 3 yaitu observasi, penerapan, dan hasil evaluasi. Hasil evaluasi persentase ketuntasan sebelum penerapan media pembelajaran 14.29%, sementara hasil evaluasi persentase setelah penerapan media pembelajaran 92.86%

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Soal, Angka, Bahasa Mandarin.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien, juga dapat digunakan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang nyata, dan untuk meningkatkan mutu proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya kartu soal siswa dilatih untuk mengerjakan latihan soal sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian kualitatif bersifat deskriptif, sementara metode kuantitatif bersifat kuantitatif / statistik.

2.1 Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas 3 SD X Surabaya yang berjumlah 14 orang siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki – laki dan 7 siswa perempuan.

2.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan observasi, penerapan, dan evaluasi.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data evaluasi dilakukan dengan cara melakukan test tertulis, penulis melakukan 2 kali evaluasi tertulis, sebelum penerapan media pembelajaran dan setelah penerapan media pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penerapan Media Pembelajaran

Pertemuan pertama tidak menerapkan media pembelajaran, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa – siswi. Penerapan media pembelajaran dilakukan pada pertemuan kedua, pertemuan ketiga, dan pertemuan keempat.

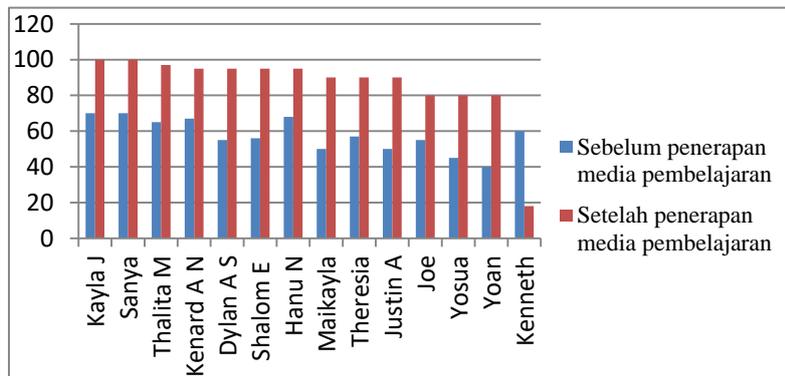
3.2 Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran

Pengaruh penerapan media pembelajaran dari hasil evaluasi sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran siswa – siswi mengalami peningkatan.

Gambar Grafik Batang Hasil Evaluasi Penerapan Media Pembelajaran

Hasil evaluasi siswa – siswi setelah penerapan media pembelajaran mengalami peningkatan, hanya 1 orang siswa yang tidak memenuhi standar ketuntasan maksimum, hal ini dikarenakan siswa tersebut sedang sakit sehingga tidak fokus saat mengerjakan soal evaluasi yang diberikan.

Gambar Grafik Batang 4.2 Hasil Evaluasi Sebelum dan Setelah Penerapan Media Pembelajaran



4. SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

Pengaruh penerapan media pembelajaran kartu soal dengan alat bantu permainan ular tangga dari hasil evaluasi sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran siswa – siswi mengalami peningkatan, sehingga dengan adanya penerapan media pembelajaran kartu soal dengan alat bantu permainan ular tangga membuat motivasi belajar siswa meningkat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dr. HM. Musfiqon, M. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Rayandra, A. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Syaful Bhari Dzamarah dan Arswan Zain. (2010). Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). Metode Kuantitatif. Bandung: Penerbit Alfabet.