

## Efektifitas Media *Smart card* (Kartu Pintar) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik

Rendy Nugraha Frasandy<sup>1</sup>, Eva Suryati<sup>2</sup>, & Sonya Yuliantika<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

<sup>2</sup>Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Padang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[rendynugraha@uinib.ac.id](mailto:rendynugraha@uinib.ac.id), <sup>2</sup>[evasuryati29@gmail.com](mailto:evasuryati29@gmail.com),  
<sup>3</sup>[sonyayuliantika@gmail.com](mailto:sonyayuliantika@gmail.com)

**OPEN ACCESS**

Dikirim : 11 Juli 2022  
Diterima : 7 Agustus 2022  
Terbit : 27 Agustus 2022

Koresponden: Rendy Nugraha Frasandy  
Email: [rendynugraha@uinib.ac.id](mailto:rendynugraha@uinib.ac.id)

Cara sitasi:  
Frasandy, R. N., Suryati, E., & Yuliantika, S. (2022). Efektifitas Media *Smart Card* (Kartu Pintar) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 161-170.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.466>



Karya ini bekerja di bawah lisensi [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Abstract

*The purpose of this study was to determine the implementation of smart card media in thematic learning at MIN 2 Padang City. The research is a qualitative descriptive field. Sources of research data are class 4 students totaling 38 people, 2 Class 4 teachers and the head of MIN, and other data sources. The data collection techniques are through observation, interviews and documentation, with data analysis techniques, namely data reduction, data presentation, and conclusions/data verification. The results of this study indicate that the implementation of smart card media in thematic learning is carried out by clapping cards with predetermined steps, while the obstacles faced by teachers in implementing smart card media are the limited time to prepare them so that they are only used for some learning. The role of smart card media in thematic learning is as a medium that can make students interact more actively, make the classroom atmosphere more conducive, make it easier for teachers to deliver material, make it easier for students to remember and understand the material, and can improve student learning outcomes. So that the smart card media can be said to be effective in improving the learning outcomes for students in thematic learning.*

**Keywords:** *Smart card Media; Thematic Learning; Student Learning Outcomes*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas media *smart card* (kartu pintar) pada pembelajaran tematik di MIN 2 Kota Padang. Penelitiannya merupakan lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 38 orang, 2 Guru Kelas 4 dan kepala MIN, serta sumber data yang lainnya. Adapun teknik pengumpulan data melalui

observasi, wawancara dan dokumentasi, dengan teknik analisa data yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media *smart card* pada pembelajaran tematik dilakukan dengan permainan tepuk kartu dengan langkah-langkah yang telah ditentukan, adapun kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan media *smart card* ini adalah adanya keterbatasan waktu untuk menyiapkannya sehingga hanya digunakan untuk beberapa pembelajaran saja. Peran media *smart card* pada pembelajaran tematik adalah sebagai media yang dapat membuat siswa lebih aktif berinteraksi, membuat suasana kelas lebih kondusif, mempermudah guru dalam penyampaian materi, memudahkan siswa mengingat dan memahami materi, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga media *smart card* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran tematik.

**Kata kunci:** Media Kartu Pintar; Pembelajaran Tematik; Hasil Belajar

## A. Pendahuluan

Proses pembelajaran pada dasarnya terdapat 4 komponen penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, dan pendidik sebagai subjek pembelajaran. Media yang dimanfaatkan dengan baik, akan menghasilkan pembelajaran belajar yang optimal. Pendidik harus mampu memilih media dan sumber belajar yang tepat, sehingga bahan pelajaran yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik (Manisa, 2018).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar tematik (Azizah & Alnashr, 2022), membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan psikologis siswa sehingga membuat lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran (Arsyad, 2011). Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan belajar siswa menurut Piaget yang mengemukakan bahwa tahap-tahap perkembangan kognitif anak meliputi tahap sensorimotorik yaitu antara usia 0-2 tahun, pra operasional antara usia 2-7 tahun, praoperasional kongkret antara 7-11 tahun, dan tahap operasional formal yaitu antara usia 7-15 tahun (Wakhidatul, 2016).

Siswa kelas 4 masuk kategori tahap operasional formal. Pada tahap ini, siswa telah memiliki kemampuan berfikir logis dengan bantuan benda-benda yang bersifat kongkret atau nyata, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan benda nyata yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Media dalam bahasa Arab adalah "*wasal*" merupakan jamak dari kata wasilah yang berarti perantara atau pengantar (Pito, 2018). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata media diartikan alat perantara, penghubung, atau yang terletak antara dua pihak. Kata media sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "*medium*" yang secara harfiah memiliki

arti “perantara” atau pengantar (Hadi, 2010). Menurut Sadiman, dkk media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, et al., 2019).

Kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Keberadaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pola interaksi antara guru dan siswa, tidak hanya komunikasi satu arah saja, melainkan terdapat komunikasi timbal balik (Arsyad, 2011). Menurut ahli media pembelajaran, media yang ada di MI/SD terdiri dari 1) Buku Cetak, 2) WPAP, 3) Komik, 4) Power Point, 5) Youtube, 6) Multimedia (Lubis, 2019). Namun dilihat pada realitanya di lapangan seringkali hasil pemahaman pada pembelajaran siswa tidak sesuai dengan harapan. Saat proses pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan pola pembelajaran dengan media papan tulis dan gambar tema pada buku siswa. Guru lebih dominan dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran berkurang atau cenderung pasif. Akibatnya siswa mudah bosan dan lebih memilih bermain sendiri dari pada memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi (Observasi September 2021).

Contoh materi yang biasanya siswa kurang memahaminya adalah materi cerita bergambar yang ada pada buku tema. Siswa ditugaskan untuk membuat paragraf berdasarkan gambar tetapi apa yang siswa tulis hanya komentar gambar, bukan tugas paragraf. Siswa juga sulit dalam menjawab soal, padahal jawaban sudah ada dalam wacana yang ada di buku tema, alhasil jawaban siswa tidak sesuai dengan soal. Siswa yang kurang memahami materi pembelajaran takut untuk bertanya saat mereka merasa tidak paham, siswa hanya diam dan tidak merespon guru. Kondisi seperti ini yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal (wawancara, 2021). Padahal hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Sudjana, 2011).

Hal ini dikuatkan juga pada data observasi lanjutan yang peneliti lakukan di MIN 2 Kota Padang selama bulan september-oktober 2021, penggunaan media pembelajaran sudah ada dilakukan guru dengan memanfaatkan buku guru, buku siswa, dan LKS sebagai sumber belajar, adanya tuntutan untuk menggunakan media pembelajaran membuat guru harus mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat media, baik media yang dibuat sederhana maupun media yang tersedia di sekolah, salah satu media yang pernah digunakan guru khususnya guru kelas 4 adalah media

kartu pintar, media ini dibuat sendiri oleh guru dengan bentuk yang sederhana, penggunaan media ini akan mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran serta membuat siswa aktif selama proses pembelajaran.

Data tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara penulis dengan 2 guru kelas 4 yang mengatakan bahwa penggunaan media pada proses pembelajaran memang selalu dituntut, baik itu dari kepala sekolah maupun dari melihat kondisi siswa itu sendiri. Guru pernah menggunakan media dalam bentuk kartu, meskipun hanya media sederhana yang dibuat sendiri, media ini digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran tematik dan memudahkan siswa juga untuk memahami materi pembelajaran (wawancara, 2021).

Hal ini tentu tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik (Mardiyah, 2019). Sejak tahun 2013 pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar adalah pembelajaran tematik. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang standar proses pada kurikulum 2013 yang menyebutkan bahwa pembelajaran di SD dilaksanakan melalui pendekatan tematik integratif (Worowirasti, et al., 2018). Pembelajaran tematik memberikan konsep yang memadukan berbagai informasi (Malawi & Kadarwati, 2017). Pembelajaran Tematik dan Integratif juga menghasilkan banyak model pembelajaran diantaranya model webbed (jaring laba-laba) yang dapat digunakan sebagai bentuk pengintegrasikan nilai-nilai agama dalam mapel umum tematik dalam 1 tema (Frasandy, 2017). Dengan adanya pemaduan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, dalam arti akan belajar berbagai konsep dengan menghubungkan konsep lain melalui pengalaman langsung, sehingga menumbuhkan minat siswa dalam belajar (Chrisnawati, et al., 2016).

Alternatif solusi yang ditawarkan untuk menumbuhkan minat dan hasil belajar adalah dengan menggunakan media terbaharukan yaitu media *smart card* atau kartu pintar adalah media berbasis permainan yang memiliki keunggulan tersendiri, guru dapat menggunakan set kartu yang sama untuk berbagai macam kegiatan bermain yang menyenangkan dan sekaligus membawa muatan konsep bahasan tertentu. Dalam satu set kartu permainan biasanya terdapat beberapa pasang kartu dan masing-masing kartu terdapat sebuah gambar. Gambar di sini tidak harus bagus, yang lebih penting adalah jelas dan terbaca. Gambar dalam kartu bisa hitam putih ataupun berwarna, namun kartu yang berwarna lebih menarik (Rosyidi, 2019).

Media *smart card* sendiri termasuk ke dalam media pembelajaran 4sual yang sangat efektif untuk digunakan dalam ranah pembelajaran. Kartu pintar akan menjadi alat bermain bagi anak-anak yang membuat anak menjadi kreatif dan inovatif. Media *smart card* dapat mengubah suasana belajar lebih

menyenangkan, meningkatkan antusias dari siswa dan tentunya dapat menarik perhatian dari siswa (Permatasari, et al., 2020).

Penggunaan media pada pembelajaran tematik termasuk pada suatu hal yang mutlak atau menjadi prinsip, karena apa yang menjadi karakteristik pembelajaran tematik sesuai dengan apa yang menjadi tujuan dan fungsi penggunaan media pembelajaran. (Mukhlis, 2012). Media *smart card* dalam pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan memadukannya dalam bentuk permainan. Jenis permainan dapat ditentukan sendiri oleh guru dengan menyesuaikannya dengan karakter siswa, dengan begitu media *smart card* dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya. Media *smart card* ini tentunya bisa menyajikan materi pembelajaran tematik dengan tampilan yang menarik, dan mampu menggambarkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak yang sulit dilihat dan dirasakan langsung oleh siswa, oleh karena itu gambaran materi yang abstrak tersebut dapat disajikan melalui penggunaan *media smart card* ini.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Suwendra, 2018). Sumber data primer penelitian adalah guru kelas 4 berjumlah 2 orang dan siswa kelas 4 yang berjumlah 38 siswa. Sedangkan data sekunder yaitu kepala madrasah dan dokumen pendukung lainnya seperti jurnal-jurnal online, penelitian-penelitian terdahulu, beberapa dokumentasi RPP yang digunakan guru serta rekap nilai (Bungin, 2013).

Pengumpulan data diperoleh dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara penulis datang ke tempat penelitian dan melakukan pengamatan intensif dengan melihat kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dan guru kelas 4 dalam penerapan media *smart card* pada pembelajaran tematik. Observasi yang dilakukan telah disusun terlebih dahulu pedomannya sebelum penelitian, di dalam pedoman tersebut terdapat faktor-faktor yang akan diobservasi atau diamati mengenai implementasi media *smart card* dan peran media *smart card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di MIN 2 Kota Padang, sehingga pengamatan dapat dilakukan secara terstruktur atau sistematis.

Selanjutnya wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas 4 dan beberapa siswa kelas 4 dengan tujuan agar mengetahui secara lengkap mengenai implementasi media *smart card* dan peran media *smart card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas 4 di MIN

2 Kota Padang. Terakhir penulis melakukan dokumentasi pada data yang diperoleh dari dokumen ataupun buku yang berkaitan dengan masalah yang diteliti (Setiawan, 2018). Pengujian data dilakukan triangulasi teknik yaitu menguji sumber yang sama dengan teknik wawancara yang kemudian diuji dengan teknik observasi dan dokumentasi (Moelong, 2000). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian mengadopsi teori Miles dan Huberman yaitu; 1) Reduksi data 2) Penyajian data dan 3) penarikan kesimpulan dan verifikasi.

### C. Hasil dan Pembahasan

Efektifitas dapat kita ukur melalui beberapa kegiatan, diantaranya kegiatan perencanaan, penerapan dan evaluasi. Perencanaan adalah sesuatu yang sangat penting dalam memulai suatu kegiatan termasuk dalam penerapan media pada kegiatan pembelajaran. sebelum masuk pembelajaran seorang pendidik harus membuat suatu perencanaan yang dijadikan acuan saat proses pembelajaran berlangsung. Perencanaan tersebut meliputi pembuatan RPP, bahan dan sumber belajar, media yang digunakan dan juga bentuk penilaian. Penerapan media *smart card* ini adalah realisasi dari perencanaan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya seperti langkah-langkah dan skenario penerapan. Terakhir evaluasi media *smart card* dilihat dari penilaian kesiapan dan perasaan siswa setelah melangsungkan pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, terkait pembuatan RPP, penulis melakukan wawancara dengan Guru kelas 4 yang mengatakan bahwa perancangan dalam RPP tidak menggunakan media kartu pintar untuk semua pelajaran, tetapi dipilih 1 sampai 2 pembelajaran (Risna, 2021). Perencanaan lain juga harus menyiapkan bahan ajar dan sumber belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dalam pemilihan materi pendidik lebih mempertimbangkan materi yang akan dipilih yang tentunya sesuai dengan kondisi dan situasi yang dihadapi. Penulis juga menanyakan mengenai penentuan materi untuk tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” dari masing-masing mata pelajaran dalam 1 subtema yang akan dimuat pada media smart card.

Guru tematik melihat materi dari masing-masing mata pelajaran pada buku guru. Buku tersebut sudah memuat materi-materi yang akan di bahas dalam satu tema dan sudah disediakan dalam bentuk per KD. Sebelum dimuat dalam bentuk media kartu, guru menentukan dulu materinya, dalam satu tema itu ada tiga subtema, dalam satu subtema ada enam pembelajaran, dan dalam satu pembelajaran itu ada dua sampai tiga mata pelajaran yang digabungkan. Setelah materi dan keterhubungannya jelas kemudian dicari pembahasannya pada buku siswa dan LKS (Risna, 2021).

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari penilaian yang telah disiapkan oleh pendidik yang telah dicantumkan di dalam RPP. Kriteria

penilaian yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan media kartu pintar ini sesuai dengan bentuk tugas yang diberikan, yakni berupa menjawab semua pertanyaan dan soal-soal yang ada di buku siswa sesuai dengan materi yang dipelajari. Kemudian membuat projek atau keterampilan secara mandiri dan berkelompok, keaktifan saat belajar, dan untuk penilaian sikap yakni selama proses pembelajaran (Risna, 2021).

Berdasarkan temuan di atas dapat dikatakan bahwa dalam perencanaan media *smart card* pada pembelajaran tematik tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”, Guru Kelas 4 telah menyusun perencanaan sedemikian rupa demi mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, seperti pembuatan RPP setiap pembelajaran, penentuan subtema dan materi yang sesuai, penggunaan sumber belajar yang tepat dalam membuat pembahasan, serta membuat penilaian. Para guru juga telah diberikan pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran sehingga para guru memiliki keahlian serta bekal untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran, dengan fasilitas yang telah disediakan sekolah

Pada tahap penerapan media *smart card* ini guru dan siswa akan berinteraksi. Penulis melakukan observasi terhadap guru dan siswa yang berjumlah 16 orang pada pembelajaran tematik tema 3 “Peduli terhadap makhluk hidup” di kelas 4 MIN 2 Padang. Terlihat bahwa saat memulai pembelajaran guru terlebih dahulu telah menyediakan kartu pintar untuk masing-masing siswa sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Guru meminta siswa untuk duduk secara berkelompok, terdapat 2 kelompok dengan masing-masing anggota berjumlah 8 orang siswa. Setelah itu guru membagikan kartu pintar pada masing-masing kelompok dengan jumlah yang sama banyak. Sebelum permainan dimulai guru menjelaskan aturan permainan dan guru meminta siswa untuk memperhatikan dan mengamati materi pada masing-masing kartu yang telah mereka peroleh, mengenai materi yang dibahas yaitu tentang pelestarian tanaman padi, kenampakan alam dataran tinggi, dataran rendah dan pantai serta materi tentang wawancara.

Guru kelas 4 telah menerapkan media kartu pintar dengan sangat baik sesuai dengan langkah-langkah dan bentuk permainan yang telah ditentukan sendiri oleh guru. Begitu pula dengan siswa terlihat sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka juga berani menjelaskan materi serta menjawab pertanyaan. Siswa sangat antusias belajar sambil bermain tepuk kartu dan memperhatikan arahan serta penjelasan langkah-langkah permainan yang diberikan guru. Selain itu siswa juga lebih sering berinteraksi dengan siswa lainnya di kelas bahkan sebagian besar siswa sudah aktif selama pembelajaran. Siswa terlihat sangat tertarik dalam mengikuti pembelajaran meskipun masih ada beberapa siswa yang belum aktif serta tidak terlalu lancar membaca dan berbicara saat menjelaskan materi dalam kartu pintar.

Hal itu dikarenakan ada beberapa siswa yang memiliki kebutuhan khusus serta tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi yang berbeda-beda.

Mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam penerapan media *smart card* pada proses pembelajaran, guru kelas 4 memulai pembelajaran dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya guru membagikan kartu secara acak kepada masing-masing kelompok dengan jumlah yang sama. Jumlah kartu pintar disesuaikan dengan banyaknya pembahasan materi, jadi sedikit banyaknya jumlah kartu itu tergantung dengan materi yang akan dibahas. Kemudian semua siswa dalam kelompok mendapatkan masing-masing satu kartu, kemudian guru meminta mereka untuk membaca materi yang ada di dalam kartu tersebut terlebih dahulu. Masing-masing perwakilan kelompok maju untuk bermain tepuk kartu secara berpasangan dengan tim lawan, semua anggota kelompok akan mendapat giliran masing-masing satu kali (Observasi, 2021).

Guru memilih permainan tepuk kartu karena permainan ini adalah permainan yang dekat dengan siswa. Permainan ini sudah biasa mereka mainkan sehingga siswa akan mudah untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu pintar. Dalam menggunakan media ini tidak ada cara khusus yang dilakukan guru, hanya media sederhana yang semua orang bisa membuat dan menggunakannya. Media ini juga bisa diaplikasikan ke dalam bentuk permainan lainnya, tergantung guru yang akan menyesuaikannya (Risna, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa penerapan media *smart card* pada tema 3 “peduli terhadap makhluk hidup” diterapkan melalui permainan tepuk kartu dengan langkah-langkah: a. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok. b. Setelah itu kartu akan dibagikan secara acak kepada masing-masing kelompok. c. Setelah semua siswa dalam masing-masing kelompok mendapatkan kartu tersebut, guru akan memberi waktu untuk membaca dan memahami isi kartu yang telah siswa dapatkan. d. Setelah itu masing-masing siswa dalam kelompok bermain tepuk kartu secara berpasangan dengan tim lawan. e. Kelompok dinyatakan menang jika kartu jatuh dengan posisi tampak depan, dan dinyatakan kalah jika kartu jatuh dengan posisi tampak belakang. f. Kelompok yang kalah akan menjelaskan materi atau isi yang ada didalam kartu mereka. g. Permainan selesai ketika semua siswa sudah memahami materi yang sedang dipelajari.

Pada tahap evaluasi bentuk evaluasi yang dilakukan oleh guru berupa lisan dan tulisan. Guru dapat juga melihat keaktifan siswa dari banyaknya siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Selesai bermain dengan kartu pintar, guru akan memberikan 1-3 pertanyaan secara lisan kepada siswa mengenai materi yang dipelajari. Biasanya ini dinamakan kuis dadakan, tapi dalam bentuk lisan saja. Pertanyaan yang diberikan hanya pertanyaan yang

membutuhkan jawaban singkat sehingga waktu yang diberikan menjawab 1-5 detik untuk mengetahui apakah mereka memahami materi atau belum.

Melalui evaluasi yang dilakukan guru setiap hari dengan memberikan tugas berupa soal-soal yang ada di buku tema siswa, mengadakan kuis dan tugas membuat produk yang dikumpulkan pada waktu yang telah ditentukan, guru dapat memberikan penilaian sejauh mana siswa memahami materi. Oleh karena itu, media *smart card* dapat dikatakan efektif dan baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran tematik. Media kartu pintar ini akan selalu efektif digunakan jika diikuti dengan kerjasama yang baik antara guru, siswa serta dukungan dari kepala sekolah.

#### **D. Kesimpulan**

Penerapan media *smart card* pada pembelajaran tematik di kelas 4 MIN 2 Kota Padang dimulai dengan perencanaan (RPP, bahan ajar, media, dan sumber belajar), pelaksanaan di kelas, dan evaluasi atau penilaian. Media *smart card* diterapkan melalui permainan tepuk kartu dengan langkah-langkah yang telah ditentukan oleh guru kelas. Media *smart card* pada pembelajaran tematik di kelas 4 MIN 2 Kota Padang mampu membuat peserta didik lebih aktif berinteraksi pembelajaran, suasana kelas lebih ceria dan kondusif, mempermudah guru dalam penyampaian materi, memudahkan peserta didik mengingat dan memahami materi, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Evaluasi dilakukan guru dengan memeriksa ulang kesiapan siswa dan memberikan soal lisan dan tulisan di akhir pembelajaran.

\*\*\*\*\*

#### **Daftar Pustaka**

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1)
- Alfinikmah, W. (2016). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran IPS Kelas 4 di SD Negeri Gugus Bima Kecamatan Tembarak Kabupaten Temanggung, *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Anggito, S. & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arikunto, S. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmarawati, N. A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Karakter dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi Dan Benda Langit Pada Siswa Kelas 4 SD Negeri Patangpuluhan Yogyakarta, *Skripsi*. Universitas PGRI Yogyakarta.

- Asnawir & Usman, B. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Azizah, L., & Alnashr, M. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 1-12.
- Bungin, B. (2013). *Metode Penelitian Sosial & Ekonomi*. Jakarta: Kencana
- Chrisnawati, H. E., Usodo, B., Pramesti, G., & Sutopo. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Desain Tematik: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Kemampuan Pengelolaan Kelas bagi Guru SD. *JMME*, 6(2).
- Frasandy, R. N. (2017). Integrat4e thematic learning (integration model of general subjects in (Islamic) elementary school with religious values). *Elementary: Islamic Teachers Journal*, 5(2)
- Ibadullah, M. & Kadarwati, A. (2017). *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik*. CV Media Grafika.
- Lubis, M. A. (2019). *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS*. Samudra Biru.
- Manisa, E. A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Card Match Circle Untuk Kelas 3 SD. *Skripsi*. Un4ersitas Negeri Yogyakarta.
- Mardiyah, S. (2019). PeningkatanPemahaman Siswa PadaPembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Siswa Kelas 4 A Melalui Model Pembelajaran CTL Di Minu Waru II Sidoarjo. *Skripsi*. Un4ersitas Islam Negeri SunanAmpel.
- Miarso, Y. (2010). *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian Dan Penerapannya Di Indonesia*. Pustekkom Dikbud dan CV Rajawali.
- Moelong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya
- Mukhlis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 4(1)
- Permatasari, T. R., Febriani, A. R., Purnamasari, A. D., Kusuma, I. J, & Festiawan, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart card Perwasitan Bola Basket. *Physical Act4ity Journal (PAJU)*, 2(1).
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogy Jurnal Diklat Teknis*, 4(2).
- Rosyidi, A. W. (2019). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Malang Pers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Suwendra, W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, Dan Keagamaan*. Nilacakra.
- Worowirastri E. D., Wahyu, P. U. I., & Ika K. D. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 17–25.