


Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Media Pembelajaran Kartu Pintar Di Kelas VIII-B SMP Negeri 16 Gorontalo

Yusril ¹, Rasid Yunus ², Ariyanto Nggilu ³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Gorontalo, Jln. Jenderal Sudirman No.6, Kota Gorontalo, Indonesia

Email: yusrilahmad218@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1344>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 9 Juny 2025

Revised: 13 Juny 2025

Accepted: 19 Juny 2025

Kata kunci

Motivasi Belajar, PPKn, Media Pembelajaran, Kartu Pintar

Keywords

Learning Motivation, PPKn, Learning Media, Smart Card



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui penerapan media pembelajaran kartu pintar di kelas VIII-B SMP Negeri 16 Gorontalo. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas VIII-B. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes evaluasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus ke siklus. Pada siklus I, keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih tergolong sedang. Namun, setelah dilakukan perbaikan strategi pada siklus II dan III, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan partisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa secara bertahap di setiap siklus.

This study aims to improve students' learning motivation in the subject of Pancasila and Citizenship Education (PPKn) through the application of smart card learning media in class VIII-B of SMP Negeri 16 Gorontalo. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in three cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 20 students of class VIII-B. Data were collected through observation, interviews, documentation, and learning evaluation tests. The results of the study showed an increase in students' learning motivation from cycle to cycle. In cycle I, student involvement in learning was still moderate. However, after improving the strategy in cycles II and III, students' learning motivation increased significantly. This is indicated by the increase in students' activeness in group discussions, perseverance in completing assignments, and participation in learning. In addition, there was a gradual increase in students' learning outcomes in each cycle.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Yusril, et al (2025) Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Media Pembelajaran Kartu Pintar Di Kelas VIII-B SMP Negeri 16 Gorontalo, 3(4). 4782-4787
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1344>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi, konsep dan materi pembelajarandengan lebih efektif dan menarik.

Media ini dapat berupa berbagai bentuk, mulai dari gambar, audio, video, hingga teknologi digital seperti presentasi multimedia dan perangkat lunak pembelajaran interaktif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang beragam dan menarik, sesuai gaya belajar masing-masing siswa. Media pembelajaran juga membuka ruang untuk pembelajaran kolaboratif, eksplorasi, dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif menjadi salah satu strategi penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan berdaya guna.

Menurut Piaget dalam (Sari & Subrata, 2018) Adanya media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar merupakan faktor penting untuk mengatasi keterbatasan pemahaman peserta didik. Media merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi serta pesan yang diberikan guru kepada peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran akan mempermudah pemahaman peserta didik karena anak-anak pada rentan usia tujuh sampai dua belas tahun berada pada tahap berpikir operasional kongkret.

Menurut Sadiman dalam (Tomi, Jamilah, & Syahriani, 2020) menyatakan bahwa, media dalam pembelajaran merupakan unsur atau komponen-komponen fisik yang biasanya digunakan untuk menjadi penyambung pesan atau sebuah informasi dari pendidik kepada peserta didik dalam mengkomunikasikan maksud pesan tersebut untuk mendorong adanya perangsangan kepada peserta didik berupa rangsangan pada pikirannya, perasaannya, dan kemauan dari peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik.

Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran kartu pintar menjadi sebuah alternatif yang menarik. Kartu pintar memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang cenderung statis dan monoton, kartu pintar memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai kegiatan, seperti permainan, kuis, atau diskusi kelompok. Keberagaman aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan kartu pintar menjadikannya sebagai media yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu siswa. Dengan demikian temuan (Windaastuti & Permana, 2014) bahwa penggunaan kartu pintar dapat dikatakan layak digunakan pada proses pemberian materi didalam kelas secara teoritis. (Qurniawati, 2013) dan (Mursalina, 2014) pula menyatakan tingkat keefektifan dalam penggunaan kartu pintar pada saat pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam hal ini terlihat adanya perbedaan hasil prestasi siswa setelah diberikan perlakuan.

Selain itu, penggunaan kartu pintar juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Dengan menggunakan kartu pintar, siswa memiliki kesempatan untuk secara mandiri menguasai materi pelajaran dan melatih keterampilan memori mereka. Proses belajar yang mandiri ini dapat memberikan pengalaman positif bagi siswa dan membantu mereka merasa lebih percaya diri dalam menghadapi ujian atau evaluasi akademis lainnya. Namun, meskipun potensinya yang besar, pengembangan media pembelajaran kartu pintar juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah dalam hal desain dan konten kartu pintar yang efektif. Kartu pintar yang dirancang dengan baik harus mampu menyajikan informasi dengan jelas dan menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara pendidik, desainer grafis, dan ahli konten untuk mengembangkan kartu pintar yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada konteks, penggunaan kartu pintar juga memerlukan pengelolaan waktu dan sumber daya yang efisien. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan kartu pintar haruslah disusun secara matang agar sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini membutuhkan komitmen dan dukungan yang kuat dari pihak sekolah atau lembaga pendidikan untuk menyediakan waktu, dana, dan fasilitas yang diperlukan dalam implementasi pembelajaran dengan menggunakan kartu pintar. Meskipun demikian, potensi pengembangan media pembelajaran kartu pintar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tetaplah sangat menjanjikan. Dengan pendekatan yang kreatif dan terarah, kartu pintar dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan prestasi akademis mereka. Oleh karena itu, pengembangan dan implementasi media pembelajaran kartu pintar perlu terus didorong dan dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian integral dari upaya penyempurnaan sistem pendidikan yang berorientasi pada kemajuan dan kualitas pembelajaran.

Terkait dengan pengembangan media pembelajaran kartu pintar, beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengeksplorasi dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu pintar dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran, mengurangi rasa jenuh, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, kartu pintar juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan memori dan retensi informasi siswa, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi akademis.

Selain itu, kartu pintar juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu siswa. Setiap siswa memiliki preferensi belajar yang berbeda-beda, dan kartu pintar dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Misalnya, siswa yang lebih visual dapat menggunakan kartu pintar yang berisi gambar atau diagram untuk membantu memahami konsep, sementara siswa yang lebih auditori dapat menggunakan kartu pintar yang berisi rekaman suara atau penjelasan verbal. Dengan demikian, kartu pintar dapat menjadi alat yang sangat fleksibel dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa secara individual. Selain mengenai konten pembelajaran, desain grafis dari kartu pintar juga memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kartu pintar yang dirancang dengan estetika yang menarik dan menarik dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Desain yang menarik juga dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam proses belajar, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Namun, untuk mencapai potensi penuh dari penggunaan kartu pintar dalam pembelajaran, diperlukan dukungan dan komitmen yang kuat dari berbagai pihak, termasuk pendidik, desainer grafis, ahli konten, serta pihak sekolah dan lembaga pendidikan. Dengan demikian, pengembangan dan implementasi media pembelajaran kartu pintar dapat menjadi salah satu langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inspiratif dan berdaya saing. Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam kesuksesan akademis siswa. Motivasi yang tinggi dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, mengurangi tingkat kebosanan, dan memperkuat ketekunan dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Namun, menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi pada siswa bukanlah tugas yang mudah. Diperlukan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu menggerakkan dan mempertahankan minat belajar siswa.

Kegiatan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa bukanlah hal mudah untuk dilakukan. Rendahnya kepedulian orang tua dan guru, merupakan salah satu penyebab sulitnya menumbuhkan motivasi belajar anak. Fakta yang terjadi selama ini menunjukkan bahwa ketika ada permasalahan tentang rendahnya motivasi belajar siswa, guru dan orang tua terkesan tidak mau peduli terhadap hal itu, guru membiarkan siswa malas belajar dan orang tua pun tidak peduli dengan kondisi belajar anak. Maka untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa orang tua dan guru perlu mengetahui penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Menurut Hendrizal, Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa diantaranya adalah sebagai berikut: 1. Metode mengajar guru. Metode dan cara-cara mengajar guru yang monoton dan tidak menyenangkan akan mempengaruhi motivasi belajar siswa 2. Tujuan kurikulum dan pengajaran yang tidak jelas 3. Tidak adanya relevansi kurikulum dengan kebutuhan dan minat siswa 4. Latar belakang ekonomi dan social budaya siswa 5. Sebagian besar siswa yang berekonomi lemah tidak mempunyai motivasi yang kuat untuk belajar dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Contohnya siswa yang berasal dari pesisir pantai misalnya lebih memilih langsung bekerja melaut dari pada bersekolah. 6. Kemajuan teknologi dan informasi. Siswa hanya memanfaatkan produk teknologi dan informasi untuk memuaskan kebutuhan kesenangan saja. 7. Merasa kurang mampu terhadap mata pelajaran tertentu, seperti matematika, dan bahasa inggris 8. Masalah pribadi siswa baik dengan orang tua, teman maupun dengan lingkungan sekitarnya.

Maka dari itu berdasarkan hasil observasi awal yang saya lakukan di SMP Negeri 16 Gorontalo dan berkenaan dengan apa yang di katakan oleh Hendrizal mengenai rendahnya motivasi belajar saya menemukan bahwa permasalahan yang terjadi pada sekolah tersebut Kurangnya motivasi belajar siswa seperti : 1) Siswa kurang mampu terhadap mata pelajaran tertentu, 2) Siswa kurang tertarik dengan metode pembelajaran, 3) Kurangnya pendekatan terhadap lingkungan sekitar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-B SMP Negeri 16 Gorontalo dengan jumlah peserta sebanyak 20 siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi lembar observasi aktivitas siswa, tes evaluasi hasil belajar, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan adalah kartu pintar yang dirancang untuk menyajikan materi PPKn secara ringkas dan menarik dalam bentuk visual. Kegiatan pembelajaran dirancang berbasis kelompok untuk mendorong kolaborasi, diskusi, dan partisipasi aktif dari siswa. Berkenaan hal tersebut menurut (Arikunto, 2014) penelitian tindakan kelas terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu; perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 3 siklus yang terdiri dari pelaksanaan tindakan siklus I, pelaksanaan tindakan siklus II, dan pelaksanaan siklus III. Setiap siklus yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memperbaiki proses pembelajaran secara berkesinambungan. Tindakan yang diberikan dalam setiap siklus merupakan respons atas temuan-temuan yang diperoleh melalui proses observasi dan refleksi yang dilakukan sebelumnya. Dengan pelaksanaan tiga siklus ini, diharapkan adanya perbaikan yang signifikan dalam motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menggunakan media kartu pintar.

Dari hasil pelaksanaan ketiga siklus yang telah dilaksanakan dapat dilihat pada siklus I jumlah siswa yang tuntas hanya sebanyak 7 orang jika dipersenkan mencapai 35%, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 orang jika dipersenkan mencapai 65%. Persentase ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih belum mampu mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Ketidaktuntasan ini mencerminkan bahwa dalam proses pembelajaran masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam metode penyampaian materi, keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran, maupun penggunaan media yang efektif. Selanjutnya pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang jika dipersenkan mencapai 55%, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 orang jika dipersenkan mencapai 45%. Meskipun belum sepenuhnya memuaskan, namun peningkatan ini menunjukkan adanya dampak positif dari perbaikan yang dilakukan setelah siklus I. Ini berarti penggunaan media kartu pintar mulai memberikan efek terhadap peningkatan partisipasi siswa dan pemahaman materi. Selanjutnya pada pelaksanaan siklus III kembali mengalami peningkatan yang cukup memuaskan dimana jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 orang jika dipersenkan mencapai 80%, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang jika dipersenkan mencapai 20%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu pintar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, II, dan III tidak terlepas dari beberapa tahapan di antaranya tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyediaan media kartu pintar, penyusunan soal evaluasi, serta perencanaan skenario pembelajaran interaktif. Pada tahap pelaksanaan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun, menerapkan media kartu pintar, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Tahap observasi dilakukan untuk mencatat keaktifan siswa, sikap siswa terhadap pembelajaran, serta keterlibatan siswa dalam diskusi dan penggunaan media. Sedangkan tahap refleksi bertujuan untuk menganalisis hasil observasi dan tes evaluasi guna menentukan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya. Dalam pelaksanaan tindakan siklus III merupakan perbaikan dari siklus I dan II berdasarkan perolehan data melalui tes evaluasi dan lembar observasi yang digunakan dalam pengumpulan data. Dengan data yang lebih akurat dan terstruktur, guru dapat memahami kekuatan dan kelemahan dalam pembelajaran sehingga dapat merancang tindakan yang lebih efektif pada siklus berikutnya. Dari hasil pengumpulan data yang diperoleh dari tes evaluasi akan digunakan untuk mengukur motivasi belajar dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran kartu pintar pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 16 Gorontalo.

Dilihat dari hasil observasi pembelajaran dapat dilihat hasil skor siswa dalam mengerjakan soal uraian dan analisis yang membutuhkan tingkatan berpikir kritis masih sangat rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam berpikir secara mendalam dan analitis terhadap suatu permasalahan. Dapat dipresentasikan dari 20 siswa hanya sekitar 42% yang mampu menyelesaikan soal uraian tersebut dan 58% yang belum mampu menyelesaikan soal uraian tersebut. Data ini menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran masih terlalu berpusat pada guru yang tidak melibatkan siswa menjadi lebih aktif baik dalam menganalisis suatu masalah. Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) cenderung membuat siswa menjadi pasif, hanya menerima informasi tanpa melakukan analisis kritis atau mengembangkan ide-ide baru. Jika permasalahan tersebut tidak diselesaikan maka akan berdampak bagi kehidupan siswa di bidang sosial yang akan dihadapinya yang mana seperti dijelaskan bahwa karakteristik pembelajaran PPKn dilihat dari aspek tujuan ini meliputi tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan PKN, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan individual.

Pengembangan kemampuan intelektual lebih didasarkan pada pengembangan disiplin ilmu itu sendiri serta pengembangan akademik. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berpikir, kemampuan proses dalam mencari informasi dan mengkomunikasikan hasil temuan (Sundawa, 2006). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi pengembangan kemampuan-kemampuan tersebut. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung seperti kartu pintar. Media ini bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk merangsang rasa ingin tahu, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa.

Menurut Piaget dalam (Sari & Subrata, 2018), adanya media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar merupakan faktor penting untuk mengatasi keterbatasan pemahaman peserta didik. Piaget menjelaskan bahwa anak-anak usia 7 hingga 12 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman konkret dan manipulatif. Media seperti kartu pintar memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengamatan, manipulasi objek, serta diskusi aktif, sehingga membantu mempercepat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Media merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi serta pesan yang diberikan guru kepada peserta didik. Dengan penggunaan media yang sesuai, proses penyampaian informasi dapat dilakukan dengan lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran akan mempermudah pemahaman peserta didik karena anak-anak pada rentan usia tujuh sampai dua belas tahun berada pada tahap berpikir operasional kongkret.

Menurut (Sadiman, 2012) menyatakan bahwa media dalam pembelajaran merupakan unsur atau komponen-komponen fisik yang biasanya digunakan untuk menjadi penyambung pesan atau sebuah informasi dari pendidik kepada peserta didik dalam mengkomunikasikan maksud pesan tersebut untuk mendorong adanya perangsangan kepada peserta didik berupa rangsangan pada pikirannya, perasaannya, dan kemauan dari peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Oleh sebab itu, pemilihan media yang tepat sangat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Media seperti kartu pintar dirancang untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran PPKn, penggunaan kartu pintar sangat relevan karena membantu siswa memahami konsep-konsep sosial, hukum, serta nilai-nilai kewarganegaraan melalui simulasi dan permainan edukatif.

Berdasarkan skor tes evaluasi tindakan siklus I, jumlah siswa yang mendapat skor ≥ 75 sebanyak 7 orang dari 20 siswa, sedangkan pada tes evaluasi siklus II siswa yang berhasil mendapatkan skor ≥ 75 sebanyak 11 orang, dan pada tes evaluasi siklus III siswa yang berhasil mendapat skor ≥ 75 sebanyak 16 orang. Tren peningkatan ini menunjukkan bahwa upaya perbaikan yang dilakukan dalam setiap siklus berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis serta memahami materi yang diajarkan. Sehingga pelaksanaan tindakan siklus III sudah memenuhi kriteria yang diinginkan yaitu siswa mampu menyelesaikan tes evaluasi tindakan siklus III ini yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis pada pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran kartu pintar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu pintar dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII B SMP Negeri 16 Gorontalo efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa inovasi dalam metode dan media pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap kualitas hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya guru untuk senantiasa melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai, yakni menghasilkan peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki keterampilan sosial dan karakter yang kuat sebagai warga negara yang baik.

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media kartu pintar pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 16 Gorontalo memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII secara bertahap dan signifikan. Pada Siklus I, hasil belajar siswa masih tergolong sangat rendah, terlihat dari rata-rata nilai kelas yang hanya mencapai 52,25 dan hanya 7 siswa yang mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mencerminkan adanya kesulitan besar dalam memahami materi serta kurangnya efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Memasuki Siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar meskipun masih dihadapkan pada beberapa tantangan, dengan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 73,75 dan jumlah siswa yang mencapai KKM bertambah menjadi 11 orang. Perbaikan pembelajaran dan penggunaan media yang lebih terarah pada siklus ini mulai menunjukkan hasil yang lebih baik. Kemudian, pada Siklus III, peningkatan hasil belajar terlihat lebih signifikan, dengan rata-rata nilai kelas mencapai 82 dan 16 siswa berhasil memenuhi KKM, menandakan bahwa media pembelajaran kartu pintar semakin efektif dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan ketercapaian kompetensi. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan media yang tepat dan evaluasi berkelanjutan dapat mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada kepala sekolah dan tenaga pendidik di SMP Negeri 16 Kota Gorontalo yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian. Selain itu pula ucapan terimakasih kepada pembimbing saya yang selalu memberikan arahan dan petunjuk dalam penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mursalina, D. (2014). Keefektifan Kartu Pintar Pengetahuan Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Struktur Bumi. *Journal of Elementary Education*, 28-32.
- Qurniawati, A. (2013). Efektifitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbred Head Together (NHT) dengan Media Kertu Pintar dan Kartu Osal Terhadap prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hidrokarbon Kelas X Semester Genap SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 166-174.
- Sadiman, A. (2012). *Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sari, N. S., & Subrata, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) dalam Penerapan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV SDN Babatan 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 829-838.
- Tomi, Jamilah, & Syahriani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Pintar Biologi Pada Materi Sel. *Al-Ahya Jurnal Pendidikan Biologi*, 1-10.
- Windaastuti, & Permana, E. (2014). Pengembangan Media Permainan Kartu Pintar Pada Pembelajaran IPA Mteri Kelompok Tumbuh-tumbuhan di SMP. *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*, 300-307.