

Pemanfaatan Media Edukatif Kartu Tokoh Nasional Berbasis Permainan Card Game dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia di SMP

Aurora Nandia Febrianti¹, Deri Ciciria², Andika Saputra³

auroraangel14@gmail.com¹, cici201528@gmail.com², andikasaputra76346@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media edukatif kartu tokoh nasional berbasis permainan card game dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di SMP Negeri 4 Terbanggi Besar. Media kartu tokoh nasional dirancang sebagai sarana pembelajaran yang mengombinasikan unsur permainan dengan materi sejarah, sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, sedangkan analisis data menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media edukatif kartu tokoh nasional berbasis card game dapat diterima dengan baik oleh siswa dan guru, membantu siswa memahami peran dan kontribusi tokoh nasional dalam sejarah Indonesia, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Kata kunci: media edukatif, kartu tokoh nasional, card game, pembelajaran sejarah

Abstract: This study aims to determine the utilization of educational media in the form of national hero cards based on card game activities in learning Indonesian History at SMP Negeri 4 Terbanggi Besar. The national hero card media is designed as a learning tool that combines game elements with historical content to increase students' interest, motivation, and engagement in the learning process. The research method used is a descriptive qualitative approach. Data collection techniques include literature study, observation, interviews, and documentation. Data validity was ensured through source triangulation, while data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the use of educational national hero card game media is well received by students and teachers, helps students understand the roles and contributions of national figures in Indonesian history, and creates a more active and enjoyable learning atmosphere.

Keywords: educational media, national hero cards, card game, history learning

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Era globalisasi dan digitalisasi menuntut dunia pendidikan

untuk beradaptasi dengan cepat agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing, serta memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Pembelajaran pada abad ke-21 tidak lagi berorientasi pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan

menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar bermakna sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan zaman (Trilling & Fadel, 2009).

Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Merdeka hadir sebagai respon terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa, penguatan karakter, serta pengembangan kompetensi melalui pengalaman belajar yang bermakna. Guru dituntut untuk kreatif dalam memilih pendekatan, metode, dan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari dalam praktik pendidikan di sekolah.

Pembelajaran sejarah sebagai bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, identitas, dan kesadaran nasional peserta didik. Sejarah tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan tentang peristiwa masa lalu, tetapi juga sebagai wahana penanaman nilai-nilai luhur bangsa seperti patriotisme, nasionalisme, persatuan, toleransi, dan semangat kebangsaan. Menurut Kuntowijoyo (2003), pembelajaran sejarah memiliki fungsi edukatif, inspiratif, dan rekreatif yang dapat membantu peserta didik memahami jati diri bangsa serta mengambil hikmah dari pengalaman masa lalu. Dengan demikian, pembelajaran sejarah seharusnya mampu

membangun kesadaran historis dan karakter peserta didik secara holistik.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), masih menghadapi berbagai permasalahan. Pembelajaran sejarah sering kali dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan, sarat hafalan, dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi sejarah yang disajikan dalam bentuk teks panjang dan narasi kronologis membuat siswa kesulitan memahami makna dan nilai yang terkandung di dalamnya (Susanto, 2014). Akibatnya, minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah cenderung rendah, yang berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan buku teks sebagai sumber belajar utama. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi yang dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif. Arsyad (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan belajar peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Senada dengan pendapat tersebut, Sanjaya (2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu guru

menyampaikan materi agar pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media yang tepat menjadi sangat penting mengingat karakteristik materi yang bersifat abstrak dan berkaitan dengan peristiwa masa lalu. Tokoh-tokoh nasional beserta peran dan kontribusinya dalam sejarah Indonesia sering kali sulit dipahami oleh siswa apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau teks tertulis. Menurut Dale (1969) melalui konsep *Cone of Experience*, pengalaman belajar yang melibatkan visual dan aktivitas langsung akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik dibandingkan pengalaman belajar yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan materi sejarah serta menyajikannya secara menarik dan interaktif.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik peserta didik SMP adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa. Prensky (2010) menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga siswa terdorong untuk aktif berpikir dan berpartisipasi. Selain itu, Hamdani (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan memecahkan masalah.

Media edukatif kartu tokoh nasional berbasis permainan *card game* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah di SMP. Media ini dirancang dalam bentuk kartu-kartu yang memuat informasi mengenai tokoh nasional, seperti nama tokoh, gambar, latar belakang singkat, peran, serta kontribusinya dalam sejarah Indonesia. Melalui mekanisme permainan, siswa diajak untuk belajar sambil bermain, berdiskusi, berkompetisi secara sehat, serta bekerja sama dalam kelompok. Menurut Sadiman dkk. (2014), media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa karena melibatkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan.

Pemilihan SMP Negeri 4 Terbanggi Besar sebagai lokasi penelitian dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran sejarah yang masih memerlukan inovasi media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan guru mata pelajaran IPS (Sejarah), diketahui bahwa pembelajaran sejarah di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode konvensional. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung tanpa variasi media. Sebaliknya, siswa menunjukkan respon yang lebih positif ketika pembelajaran disertai aktivitas permainan, diskusi kelompok, atau penggunaan media visual.

Selain itu, SMP Negeri 4 Terbanggi Besar memiliki karakteristik siswa yang heterogen dengan latar belakang kemampuan akademik dan gaya belajar yang beragam. Kondisi ini menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan

tersebut. Media kartu tokoh nasional berbasis *card game* dipandang sesuai karena mudah digunakan, tidak memerlukan teknologi yang kompleks, serta dapat diterapkan secara fleksibel dalam berbagai situasi pembelajaran. Media ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok, sehingga mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan kajian yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan media edukatif kartu tokoh nasional berbasis permainan *card game* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di SMP Negeri 4 Terbanggi Besar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran sejarah yang inovatif. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan belajar siswa. Sementara itu, secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis permainan yang relevan dengan karakteristik peserta didik SMP dan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses pemanfaatan media edukatif kartu tokoh nasional berbasis permainan *card game* dalam pembelajaran sejarah, serta respon guru dan siswa terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian deskriptif kualitatif berfokus pada pemahaman fenomena

secara holistik berdasarkan kondisi alami di lapangan tanpa melakukan manipulasi variabel (Moleong, 2017). Menurut Nazir (2011), penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan fenomena yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Terbanggi Besar. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran IPS (Sejarah) dan siswa kelas VIII yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media edukatif kartu tokoh nasional. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa guru dan siswa merupakan pihak yang berperan langsung dalam pelaksanaan dan pemanfaatan media pembelajaran, sehingga dapat memberikan informasi yang relevan dan mendalam terkait tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara, yaitu studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh landasan teori yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah, media pembelajaran, serta pembelajaran berbasis permainan. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran sejarah yang memanfaatkan media kartu tokoh nasional, meliputi aktivitas guru dan siswa, keaktifan siswa, serta situasi pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan secara non-partisipan agar peneliti dapat memperoleh gambaran objektif mengenai pelaksanaan pembelajaran.

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru mata pelajaran dan beberapa siswa untuk menggali pendapat, pengalaman, serta tanggapan mereka terhadap penggunaan media edukatif kartu

tokoh nasional dalam pembelajaran sejarah. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih mendalam mengenai manfaat, kendala, dan potensi media dalam mendukung proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta hasil pekerjaan siswa yang relevan dengan penggunaan media kartu tokoh nasional.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji melalui teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara guru, wawancara siswa, dan dokumentasi. Teknik ini digunakan untuk meningkatkan kepercayaan dan keakuratan data yang diperoleh sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2019).

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif agar mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data secara keseluruhan untuk memperoleh gambaran mengenai pemanfaatan media edukatif kartu tokoh nasional dalam pembelajaran sejarah di SMP Negeri 4 Terbanggi Besar.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan media edukatif kartu tokoh nasional berbasis permainan *card game* dilaksanakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di SMP Negeri 4 Terbanggi Besar sesuai dengan perencanaan pembelajaran

yang telah disusun oleh guru. Media ini digunakan pada materi tokoh-tokoh nasional Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah.

Pada tahap awal pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan secara singkat aturan permainan kartu tokoh nasional. Guru kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 4–5 orang siswa secara heterogen. Setiap kelompok memperoleh satu set kartu tokoh nasional yang telah dirancang sebelumnya. Kartu-kartu tersebut memuat informasi berupa nama tokoh, gambar tokoh, latar belakang singkat, peran, serta kontribusi tokoh dalam sejarah Indonesia.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa memainkan *card game* dengan beberapa aktivitas utama, antara lain mencocokkan kartu tokoh dengan kartu peristiwa sejarah, mengelompokkan tokoh berdasarkan masa perjuangan, serta menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu. Aktivitas ini menuntut siswa untuk membaca informasi pada kartu, berdiskusi dengan teman sekelompok, serta mengambil keputusan bersama. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan, mengamati aktivitas siswa, dan memberikan penguatan materi apabila diperlukan.

Berdasarkan hasil observasi selama penerapan media di kelas, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran. Siswa tampak aktif terlibat dalam diskusi kelompok, saling bertanya, serta berusaha memahami peran

dan kontribusi tokoh nasional yang terdapat pada kartu. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama belajar.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga mampu mengaitkan informasi pada kartu dengan materi sejarah yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, siswa terlihat lebih berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun teman sekelompoknya.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Indonesia mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu tokoh nasional berbasis card game memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media ini memudahkan dalam menyampaikan materi tokoh nasional yang selama ini dianggap abstrak dan kurang menarik oleh siswa. Dengan adanya kartu bergambar dan permainan, siswa menjadi lebih fokus dan mudah memahami materi yang diajarkan.

Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media tersebut. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan lebih mudah dipahami. Siswa juga mengungkapkan bahwa melalui permainan kartu, mereka lebih mudah mengingat nama tokoh, peran, serta kontribusi tokoh dalam sejarah Indonesia karena disajikan secara visual dan dipelajari melalui aktivitas kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media edukatif kartu tokoh nasional berbasis permainan card game mampu menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), di mana siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar.

Penggunaan media kartu tokoh nasional juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia. Penyajian materi dalam bentuk permainan membuat siswa merasa belajar sambil bermain, sehingga mengurangi kesan bahwa sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan dan penuh hafalan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hamdani (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, media kartu tokoh nasional membantu mengonkretkan materi sejarah yang bersifat abstrak. Informasi tentang tokoh nasional yang sebelumnya hanya disampaikan melalui teks dan penjelasan lisan kini divisualisasikan melalui gambar dan ringkasan informasi pada kartu. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Dari sisi sosial, penggunaan card game dalam pembelajaran mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berkomunikasi dengan teman sekelompoknya. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kemampuan berkomunikasi. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan sosial siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media edukatif kartu tokoh nasional berbasis permainan card game memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Sejarah Indonesia di SMP Negeri 4 Terbanggi Besar. Media ini mampu meningkatkan keaktifan, minat, dan pemahaman siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, media kartu tokoh nasional layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMP.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media edukatif kartu tokoh nasional berbasis permainan *card game* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di SMP Negeri 4 Terbanggi Besar berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penggunaan kartu tokoh nasional yang memuat informasi berupa nama tokoh, gambar, latar belakang singkat, peran, dan kontribusi tokoh dalam sejarah Indonesia terbukti membantu siswa dalam memahami materi secara lebih konkret. Melalui aktivitas permainan seperti mencocokkan tokoh dengan peristiwa sejarah, mengelompokkan tokoh berdasarkan masa perjuangan, serta menjawab pertanyaan pada kartu, siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan mampu membangun pemahamannya secara mandiri maupun melalui diskusi kelompok.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media kartu tokoh nasional berbasis *card game* dapat meningkatkan keaktifan, minat, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek pembelajaran yang aktif berdiskusi, bekerja sama, dan saling bertukar informasi. Selain itu, media ini membantu guru dalam menyampaikan materi sejarah yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Dengan demikian, media edukatif kartu tokoh nasional berbasis permainan *card game* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran Sejarah Indonesia di tingkat SMP. Media ini tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga berpotensi meningkatkan pemahaman dan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Daftar Pustaka

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Uno, H. B. (2012). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.