

## **PENGGUNAAN KARTU HAWATANG UNTUK MEMUDAHKAN MEMAHAMI MATERI HAK, KEWAJIBAN, DAN TANGGUNG JAWAB PADA PESERTA DIDIK KELAS V**

**Ismi Arofah**

SDN Sukabumi 2. Jalan Dr. Moch. Saleh No.28. Kecamatan Mayangan  
Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Kode Pos: 67219  
E\_mail: ismiarofah76@gmail.com

**Abstrak:** Media kartu Hawatang adalah kartu permainan yang terinspirasi dari kartu UNO yang sangat disenangi oleh anak-anak saat ini. Tujuan diadakan inovasi ini untuk: 1) mendeskripsikan penggunaan Hawatang dalam memudahkan memahami materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab, 2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik, 3) peserta didik yang menunjukkan ketuntasan belajar pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab, meningkat dari 11 peserta didik menjadi 35 peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan Hawatang. Kartu Hawatang dapat memudahkan memahami materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab pada peserta didik kelas V SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo. Hal ini diketahui dari peningkatan hasil pembelajaran sebelum menggunakan kartu hawatang sebanyak 14 peserta didik belum tuntas dan 23 peserta didik sudah tuntas. Peningkatan taraf hasil belajar kisaran nilai 86-100 dari 12 peserta didik di pra tindakan menjadi 54,05%. Pada kisaran nilai hasil belajar 70-85 terdapat peningkatan dari 5,4% dari pra tindakan sebesar 29,73% menjadi 35,13%. Penggunaan kartu Hawatang dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari 46,81% menjadi 68,91%

**Kata Kunci:** Kartu Hawatang, media pembelajaran, pembelajaran PPKn.

## **USING THE HAWATANG CARD TO EASY UNDERSTANDING THE MATERIALS OF RIGHTS, OBLIGATIONS, AND RESPONSIBILITIES ON 5<sup>TH</sup> GRADE STUDENTS**

**Abstract:** The Hawatang card media is a game card inspired by the UNO card which is very much liked by children today. The purpose of this innovation is to: 1) describe the use of Hawatang in making it easier to understand the material rights, obligations, and responsibilities, 2) describe the improvement of student learning outcomes, 3) students who demonstrate mastery learning on the material rights, obligations, and responsibilities, increased from 11 students to 35 students in learning using Hawatang. The Hawatang card can make it easier to understand the rights, obligations, and responsibilities of 5<sup>th</sup> grade students at SDN Sukabumi 2 Probolinggo City. This is known from the increase in learning outcomes before using the Hawatang card as many as 14 students have not completed and 23 students have completed. Increasing the level of learning outcomes in the range of values from 86 to 100 from 12 students in the pre-action to 54.05%. In the range of 70-85 learning outcomes, there is an increase from 5.4% from 29.73% pre-action to 35.13%. The use of Hawatang cards in learning can increase students' learning motivation from 46.81% to 68.91%.

**Keywords:** Hawatang card, learning Media, PPKn learning.

## PENDAHULUAN

Penggunaan tema dalam pembelajaran tematik digunakan untuk mengaitkan beberapa muatan pelajaran dan diharapkan dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran dilaksanakan dengan berpusat pada peserta didik dan dapat memberikan pengalaman langsung pada anak. Pada pembelajaran tematik, pemisahan antar muatan pelajaran tidak jelas dan menyajikan konsep dari berbagai muatan pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Pembelajaran ini juga bersifat luwes, hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak, dan penilaiannya adalah penilaian otentik. Hal tersebut di atas merupakan ciri-ciri pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Sebagai salah satu muatan pada pembelajaran tematik, muatan pelajaran PPKn memiliki tujuan akhir yaitu mewujudkan warga negara yang cerdas dan baik. Warga negara dengan kepekaan, ketanggapan, kritisasi, dan kreativitas sosial tinggi dalam konteks kehidupan bermasyarakat secara tertib, damai di lingkungannya. Proses pembelajaran diorganisasikan dalam bentuk belajar sambil melakukan, belajar memecahkan masalah sosial, belajar melalui perlibatan

sosial dan belajar melalui interaksi sosial-kultural sesuai dengan konteks kehidupan masyarakat.

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang cerdas, bermartabat, dan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn oleh sebagian peserta didik dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan. Peserta didik cenderung kurang bersemangat memahami materi. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Berdasarkan hal itu, maka dirasa perlu untuk mendesain media pembelajaran untuk pembelajaran PPKn yang disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar yang pada dasarnya suka bermain, yaitu media Kartu Hawatang.

Penggunaan media pembelajaran Hawatang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap muatan pelajaran PPKn. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa semua anak suka bermain, maka kartu Hawatang dapat menjadi alternatif belajar sambil bermain.

Rumusan masalahnya adalah apakah penggunaan media pembelajaran Hawatang dapat memudahkan memahami

materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab?

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), yaitu sebuah penelitian untuk menghasilkan produk berdasarkan analisis kebutuhan dan hasil uji keefektifannya (Sugiyono, 2015). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Sukabumi 2 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo berjumlah 37 orang tahun pelajaran 2020/2021. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan peserta didik mempelajari materi PPKn setelah menggunakan media kartu Hawatang pada pembelajaran PPKn kelas V materi memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Data penelitian diperoleh melalui pengamatan, angket, dan tes hasil belajar siswa.

### **HASIL PENELITIAN**

Hasil pembelajaran yang diperoleh setelah penerapan media Kartu Hawatang adalah proses interaksi belajar antar peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik semakin meningkat dibandingkan dengan proses pembelajaran PPKn sebelumnya tanpa menggunakan

media kartu Hawatang (konvensional). Peserta didik juga termotivasi untuk mempelajari materi-materi PPKn yang lain dan meningkatnya kemampuan memahami materi PPKn. Hasil lain yang didapat antara lain pembelajaran PPKn akan semakin bermakna dan menyenangkan dan prose penanaman karakter Pancasila terlaksana dengan baik karena dalam permainan ditanamkan disiplin dalam menunggu giliran dan menghargai pendapat orang lain. Sedangkan bagi guru sendiri, penggunaan media kartu Hawatang ini dapat memotivasi guru untuk selalu kreatif dalam meningkatkan cara pengajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan terkini.

Berikut ini adalah paparan data yang diperoleh sebelum menggunakan media kartu Hawatang dan sesudah menggunakan media pembelajaran ini.

Data sebelum penggunaan media kartu Hawatang pada tanggal 9 September 2020, maka pada tanggal 3 September 2020 dilakukan kegiatan pra tindakan yaitu melaksanakan pembelajaran PPKn dengan metode diskusi dan ceramah tanpa menggunakan media. Hasil penilaian di akhir pembelajaran menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pra Tindakan

Taraf hasil belajar	Frekuensi	Persentase (%)
86 - 100	12	32,43
70 - 85	11	29,73
55 - 69	12	32,43
0 - 54	2	5,41
Jumlah	37	100

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Belajar pada Pra Tindakan

Ketuntasan Belajar	Jumlah Peserta didik	Persentase
Tuntas Belajar	23	62,16
Belum Tuntas Belajar	14	37,84

Tabel 3. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa

No.	Uraian Motivasi Belajar Siswa	Presentase Kriteria Motivasi		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1.	Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh		29,73%	70,27%
2.	Berse semangat mengikuti proses pembelajaran		67,57%	32,43%
3.	Memiliki rasa ingin tahu		27,07%	72,97%
4.	Memiliki perhatian tinggi		64,86%	35,14%

Data di atas memperlihatkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi PPKn. Hal ini ditunjukkan dengan masih adanya 14 orang peserta didik dari 37 orang yang masih belum tuntas. Berdasar hasil angket hal ini disebabkan karena

tingkat motivasi yang rendah untuk belajar PPKn.

Selanjutnya pada tanggal 9 September 2020, Inovator mengadakan pembelajaran menggunakan kartu Hawatang. Hasil penilaian pembelajaran menggunakan kartu Hawatang adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Penerapan Kartu Hawatang

Taraf hasil belajar	Frekuensi	Persentase (%)
86 - 100	20	54,05
70 - 85	13	35,13
55 - 69	3	8,1
0 - 54	1	2,72
Jumlah	37	100

Tabel 5. Persentase Ketuntasan Belajar pada Pra Tindakan

Ketuntasan Belajar	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)
Tuntas Belajar	33	89,19
Belum Tuntas Belajar	4	10,81

Tabel 6. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa

No.	Uraian Motivasi Belajar Siswa	Presentase Kriteria Motivasi		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1.	Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh	70,27%	29,73%	
2.	Bersesemangat mengikuti proses pembelajaran	67,57%	32,43%	
3.	Memiliki rasa ingin tahu	72,97%	27,07%	
4.	Memiliki perhatian tinggi	64,86%	35,14%	

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan kartu Hawatang terjadi peningkatan hasil dan motivasi belajar PPKn materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab dikarenakan berdasarkan hasil angket peserta didik mudah dalam mempelajari materi

## PEMBAHASAN

Kesiapan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen dan konsisten tinggi mempertahankan negara merupakan salah satu karakteristik muatan pelajaran PPKn. Peserta didik memegang teguh prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila dan

Undang-Undang Dasar 1945. Terciptanya perilaku demokratis di dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta taat pada hukum, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme. Pembentukan warga negara yang memahami serta mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya juga menjadi fokus utama dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn

Agar terkesan tidak membosankan, maka pada pelaksanaan pembelajarannya dirasa penting untuk menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi. Adapun pengertian media yang dimaksud adalah apapun alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran disebut dengan media Djamarah dan Zain (2002). Media membantu guru untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Riyana (2012) fungsi media pembelajaran antara lain: 1) sarana bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang lebih efektif, 2) merupakan bagian integral dari keseluruhan proses

pembelajaran, 3) dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran dan isi pembelajaran itu sendiri, 4)mempercepat proses pembelajaran, 5)meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, 6)meletakkan dasar yang kongkrit untuk berpikir.

Dari penjelasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk membangkit motivasi belajar siswa dalam materi PPKn hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Menurut Djamarah dan Zain (2002) jenis media pembelajaran dapat dilihat dari jenis, daya liput, dan bahan pembuatannya. Menurut jenisnya, media dibagi menjadi media auditif, media visual, media audiovisual. Sedangkan menurut daya liputnya, media dibagi menjadi media dengan daya liput luas dan serentak serta media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang. Berdasarkan dari bahan pembuatannya, media dibagi menjadi media sederhana dan media kompleks.

### **Kartu Hawatang**

Media Kartu Hawatang dapat menjadi alternatif media pembelajaran PPKn khususnya materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Media ini

merupakan salah satu dari jenis permainan kartu pintar yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diterima peserta didik terhadap materi pelajaran (Prasiska, dkk., 2020).

Media Pembelajaran ini merupakan modifikasi dari permainan kartu Uno. Media pembelajaran ini merupakan media inovasi yang terbuat dari potongan kertas buffalo dibuat berukuran 8 cm x 9 cm. Selanjutnya kartu ini ditemplei berbagai sikap dan perilaku yang berhubungan dengan materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Kartu yang sudah selesai ditemplei materi, maka selanjutnya di laminating. Permainan kartu ini sama dengan cara memainkan karttu Uno.



Ada dua kategori yang menjadi ide dasar pembuatan kartu Hatawang, yaitu kategori fisik dan non fisik. Kategori fisik dari kartu Hawatang adalah model kartu Uno. Saat ini kartu Uno sangat digemari anak-anak dan merupakan media permainan yang edukatif yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran serta sebagai sarana pendukung pembelajaran yang efektif dan efisien (Estiani, dkk., 2015).

Kartu ini memiliki panjang 10,5 cm dan lebar 8,5 cm dan terbuat dari kertas buffalo dengan warna menyolok. Prinsip permainan kartu ini adalah mencocokkan kartu dengan angka dan bentuk yang sama. Kartu Uno ini dimainkan oleh 5 pemain. Pemain dinyatakan menang apabila kartu Uno yang dimiliki habis. Pemenang akan mengatakan Uno jika kartu yang dimiliki sudah habis.



Gambar 1: Kartu Hawatang hasil modifikasi Kartu Uno

Kartu Hatawang adalah kartu permainan modifikasi dari kartu Uno.

Kartu Hatawang ini dibuat dari kertas buffalo dengan ukuran Panjang 10,5 cm

dan lebar 8,5 cm. Kertas buffalo ditemplei kertas HVS berisi tulisan hak, kewajiban, tanggung jawab dan contoh perilakunya. Prinsip permainan kartu Hatawang mirip dengan Uno. Peserta berjumlah 5 orang setiap kali permainan. Peserta dengan jumlah kartu sudah habis, maka akan dinyatakan menang. Saat mengeluarkan kartu terakhir maka akan mengatakan Hawatang.

Pada kategori non fisik, pemanfaatan media kartu Hawatang diutamakan pada penanaman karakter peserta didik, dengan adanya aturan permainan, maka untuk menanamkan karakter mematuhi aturan dan sabra menunggu giliran bermain. Kartu Hawatang juga menumbuhkan karakter menghargai orang lain dengan mendengarkan pendapat yang disampaikan temannya saat menemukan kata hak, kewajiban, dan tanggung jawab.

### **Proses Penemuan**

Proses penemuan dari kartu Hawatang berawal dari permainan kartu Uno. Kartu Uno adalah permainan mencocokkan angka. Kartu ini kemudian dimodifikasi oleh Inovator menjadi kartu hak, kewajiban, dan tanggung jawab yang terbuat dari kertas buffalo. Kemudian kertas tersebut ditempel kertas putih bergambar dengan tulisan hak, kewajib-

an dan tanggungjawab. Perubahan yang tampak terlihat dari adanya angka pada kartu Uno dan kata hak, kewajiban, dan tanggung jawab pada kartu Hawatang.

### **Aplikasi Dalam Pembelajaran**

Cara penggunaan kartu Hawatang adalah sebagai berikut: a) salah seorang peserta didik ditunjuk untuk mengocok kartu Hawatang, b) Peserta didik yang ditunjuk selanjutnya membagi kartu tersebut menjadi dua bagian yang sama, c) Selanjutnya membagikan kartu kepada peserta didik yang lain sebanyak 4 kartu per anak, d) Peserta didik melaksanakan *Hom Pim Pa* untuk menentukan giliran. (*Hom Pim Pa* adalah bahasa Jawa merupakan nama permainan anak-anak dengan cara menggerakkan tangan untuk menentukan pemenang) e) Peserta didik yang mendapat giliran pertama akan membuka satu kartu. Jika yang keluar tulisan hak, maka peserta didik giliran kedua akan menjelaskan arti hak, dan mencari kartu yang merupakan contoh perilaku melaksanakan hak, kewajiban, tanggung jawab, dan seterusnya, f) peserta didik dinyatakan berhasil jika kartu habis dan menyebutkan nama kartu Hawatang.

Mekanisme pemanfaatan media kartu Hawatang pada peserta didik kelas

V pada masa pandemi adalah sebagai berikut: a) guru menunjukkan video permainan kartu Hawatang di *google meet*, b) guru menyuruh peserta didik untuk menunjukkan kartu yang sama dengan di dalam video. Masing-masing peserta membuat dua puluh kartu yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya, c) guru menyampaikan cara permainan kartu tersebut dalam bentuk audio di *google classroom*, d) peserta didik memainkan kartu Hawatang beserta orang tua dan anggota keluarga lainnya, e) Peserta didik menggolongkan perilaku mengenai hak, kewajiban, dan tanggung jawab dari hasil permainan.

## SIMPULAN

Penggunaan kartu Hawatang dapat memudahkan memahami materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab pada peserta didik kelas V SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo. Hal ini diketahui dari peningkatan hasil pembelajaran sebelum menggunakan kartu hawatang sebanyak 14 peserta didik belum tuntas dan 23 peserta didik sudah tuntas. Peningkatan taraf hasil belajar kisaran nilai 86-100 dari 12 peserta didik di pra tindakan menjadi 54,05%. Pada kisaran nilai hasil

belajar 70-85 terdapat peningkatan dari 5,4% dari pra tindakan sebesar 29,73% menjadi 35,13%. Penggunaan kartu Hawatang dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari 46,81% menjadi 68,91%

## DAFTAR RUJUKAN:

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Estiani, Wahyu., dkk. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu UNO Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*. Vol 4(1). 711-719.
- Prasiska, Dewi Juli dkk. (2020). Pengembangan Inovasi Pembelajaran kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 057204 Desa Stungkit. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Prodi PGSD STKIP Al Maksum Langkat*. Vol. 1(1). Halaman: 88-98.
- Riyana, Chepy. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Sastromiharjo, Andoyo. (2008). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Makalah disampaikan pada Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru Sekolah Menengah Pertama.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.