

**DAMPAK PENGGUNAAN *EDUCARD* PADA HASIL  
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK  
DI MI MUHAMMADIYAH KARANGANYAR**



diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Magister Pendidikan

Oleh  
**IDA WININGSIH**  
**Q100160158**

**MAGISTER ADMINISTRASI PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**DAMPAK PENGGUNAAN *EDUCARD* PADA HASIL BELAJAR  
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK  
DI MI MUHAMMADIYAH KARANGANYAR**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**PUBLIKASI ILMIAH**

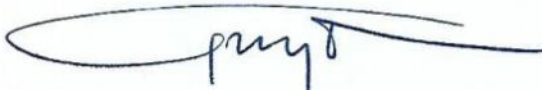
Oleh

**IDA WININGSIH**

**Q100160158**

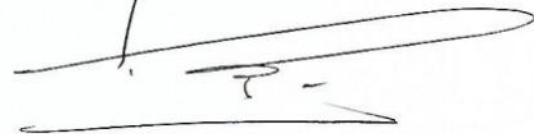
Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I



**Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom.  
NIDN. 0022076101**

Pembimbing II



**Dr. Sumardi, M.Si.  
NIDN. 0008035301**

HALAMAN PENGESAHAN

DAMPAK PENGGUNAAN *EDUCARD* PADA HASIL BELAJAR  
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK  
DI MI MUHAMMADIYAH KARANGANYAR

Oleh  
IDA WININGSIH  
Q100160158

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Program Studi Magister Administrasi Pendidikan  
Sekolah Pascasarjana  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Kamis, 2 Agustus 2018  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji:

1. Prof. Dr. Budi Murtivasa, M. Kom.  
(Ketua Dewan Penguji/Pembimbing I)
2. Dr. Sumardi, M.Si.  
(Anggota I Dewan Penguji/Pembimbing II)
3. Dr. Darsinah, M.Si.  
(Anggota II Dewan Penguji)



Surakarta, 6 Agustus 2018  
Direktur Sekolah Pascasarjana



Universitas Muhammadiyah Surakarta,

Prof. Dr. H. Bambang Sumardjoko, M.Pd.

NIDN. 0014056201

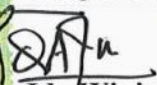
## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam naskah publikasi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam naskah publikasi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Surakarta, Mei 2018



Yang membuat pernyataan,

  
**Ida Winingsih**  
NIM. Q100160158

**DAMPAK PENGGUNAAN *EDUCARD* PADA HASIL BELAJAR  
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK  
DI MI MUHAMMADIYAH KARANGANYAR**

**ABSTRACT**

Thematic learning plan based on themes to connect some subjects capable of providing a very useful experience for students. However, the implementation is not yet optimal and there are some obstacles, such as the lack of uses of educational media and the development of educational media innovation in accordance with the Curriculum 2013 is still weak. Limitations and lack of variety of media used causes the material presented becomes abstract and imaginative. This study aims to determine the effectiveness and impact of using educard on learning outcomes in thematic learning in MI Muhammadiyah Karanganyar.

This research is included in the type of quantitative experimental research using True Experimental Design that is the kind of method by inviting other groups not subjected to problems that occur as comparison (a control group). Observation on learning outcomes will be carried out at the end of the lesson. In the experimental class using educard of fractions and food nutrients, while the control class is done conventionally (presenting pictures via LED TV and written problems exercises).

The results show that the use of educard is effective and improve learning outcomes in the experimental class. The mean of learning outcomes marks for the experimental class was 81.37 and 70, 03 for the control class. Students get the learning outcomes marks beyond 75 (KKM) and completeness of learning achievement reaches 75% in classical.

Starting from this research, teachers are expected to use interesting media such as educards and interactive medias in learning so the thematic learning results will be even better.

**Keywords:** *Educard*, Learning Outcomes, and Thematic

**ABSTRAK**

Pembelajaran tematik direncanakan berdasarkan pada tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran yang mampu memberikan pengalaman yang berarti bagi siswa. Namun, dalam pelaksanaannya dirasa belum optimal dan ada beberapa kendala, misalnya kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan masih lemahnya inovasi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Keterbatasan dan kurang beragamnya media yang digunakan menyebabkan materi yang disampaikan menjadi abstrak dan imajinasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan dampak penggunaan *educard* pada hasil belajar dalam pembelajaran tematik di MI Muhammadiyah Karanganyar.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen kuantitatif menggunakan *True Experimental Design* yaitu jenis metode yang mendatangkan kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan karena sebagai kelompok pembanding (kelompok kontrol). Pengamatan hasil belajar akan dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Pada kelas eksperimen menggunakan *educard* materi pecahan dan zat gizi makanan, sedangkan kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan secara konvensional (menayangkan gambar melalui LED TV dan latihan soal secara tertulis).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *educard* efektif dan berdampak meningkatkan hasil belajar pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen 81,37 dan 70,03 pada kelas kontrol. Siswa memperoleh hasil belajar melampaui 75 (KKM) dan ketuntasan hasil belajar mencapai 75% secara klasikal.

Berawal dari penelitian ini, diharapkan guru dapat menggunakan media yang menarik seperti *educard* dalam pembelajaran sehingga hasil belajar tematik menjadi lebih baik lagi.

**Kata Kunci:** *Educard*, Hasil Belajar, dan Tematik.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dan kurikulum merupakan dua hal yang senantiasa berhubungan. Perkembangan kurikulum sangat dibutuhkan dalam perjalanan pendidikan. Dalam Karli (2014:92) dijelaskan bahwa kurikulum sebagai rencana program secara tertulis yang disusun oleh pemerintah dalam rangka mewujudkan tujuan UUD 1945, selalu berganti mengikuti perubahan zaman dan untuk memecahkan masalah dalam pendidikan. Perkembangan kurikulum menjadi penentu arah pendidikan, di dalamnya memiliki paradigma tersendiri dalam menjalankan sistem yang ada dalam pendidikan. Kurikulum 2013 di lingkungan sekolah dasar menerapkan pembelajaran tematik integratif. Ujang Sukandi (2003) menyebutkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mempunyai satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Wibowo (2005) media belajar diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien serta menyenangkan. *Educard* atau kartu

edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang sederhana dan tidak asing di kalangan anak-anak, sehingga dapat membuat anak menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Media interaktif merupakan kombinasi beberapa unsur media yang terdiri dari teks, gambar, dan animasi serta dapat merangsang siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena mendapat umpan balik dari media yang digunakan.

MI Muhammadiyah Karanganyar merupakan salah satu sekolah yang telah melaksanakan Kurikulum 2013. Namun, dalam pelaksanaannya dirasa belum optimal dan ada beberapa kendala, misalnya kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan masih lemahnya inovasi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Keterbatasan dan kurang beragamnya media yang digunakan menyebabkan materi yang disampaikan menjadi abstrak dan imajinasi serta pembelajaran terkesan berpusat pada guru sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi kurang menyenangkan. Hal tersebut terlihat dalam nilai rata-rata hasil ujian mengalami penurunan pada tahun lulusan 2017 rata-rata nilai ujian 82, dibandingkan lulusan 2016 rata-rata nilainya 84, saat sebelum menggunakan Kurikulum 2013. MI Muhammadiyah Karanganyar dilengkapi dengan dua ruang laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menggunakan media interaktif.

Keterampilan 4C siswa di MI Muhammadiyah Karanganyar dirasa kurang. Kemampuan untuk berfikir kritis (*Critical Thinking*) siswa kurang, terlihat saat mereka menuliskan jawaban pada soal *essay*, sebagian besar siswa hanya menuliskan jawaban pendek tanpa diuraikan supaya lebih jelas. *Collaboration* juga belum begitu tampak, diketahui saat bekerja secara kelompok masih saja ada siswa yang tidak melaksanakan apa yang menjadi tugas sesuai dengan pembagian dalam kelompoknya. Kemampuan komunikasi (*Communication*) yang baru dimiliki sebagian siswa, masih banyak siswa yang memilih untuk diam saat diminta mengemukakan pendapat karena takut melakukan kesalahan. Sedangkan kemampuan berfikir kreatif (*Creative*) belum begitu optimal karena kebanyakan

anak belum mau mengeluarkan ide kreatif yang dimiliki, seringkali mereka hanya melakukan apa yang ada di buku atau yang sudah dicontohkan oleh gurunya. Dengan penggunaan *educard* dalam pembelajaran tematik ini diharapkan mampu merangsang keterampilan 4C siswa di MI Muhammadiyah Karanganyar.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah eksperimen kuantitatif dengan menggunakan *True Experimental Design*, yaitu jenis metode yang mendatangkan kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan karena sebagai kelompok pembanding (kelompok kontrol). Kelompok eksperimen (kelas 4B) menggunakan *educard* dalam pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol (kelas 4A) menggunakan pembelajaran konvensional, sedangkan kelas 4C sebagai kelompok uji coba instrumen penelitian. Rancangan penelitian *True Experimental Design* dengan *random group post-test only* desain.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil Belajar

Untuk mengetahui keberhasilan penelitian dengan mengukur hasil belajar dengan uji t. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa data hasil belajar kognitif siswa kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Untuk menguji kesamaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan uji pihak kanan.

Tabel 1. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Sumber Variasi	Eksperimen	Kontrol	
Jumlah	2.495	2.210	
N	30	30	$t_{hitung} = 2,555$ , $r = 5\%$ ,
$\bar{x}$	83,17	73,67	$dk = 58$ , $t_{tabel} = 2,00$
S	11,41	16,87	

Data tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik dengan *educard* dapat



membantu siswa dalam memahami materi, terbukti dengan siswa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata hasil belajar yang lebih baik daripada kelompok kontrol

### 3.2. Aktivitas Siswa Kelompok Eksperimen (Keterampilan 4C) dalam menggunakan *Educard* dan Media Interaktif

Tabel 2. Keterampilan 4C Kelas Eksperimen

Keterampilan 4C	Indikator	Persentase		
		T(3)	S(2)	R(1)
<i>Critical Thinking</i>	Menganalisis alternatif jawaban saat menggunakan <i>Educard</i>	60%	17%	23%
<i>Collaboration</i>	Menunjukkan kemampuan bekerja dan menghargai dalam kelompok	33%	50%	13%
<i>Creative</i>	Menciptakan ide untuk menganalisis masalah dalam menggunakan media interaktif	47%	27%	27%
<i>Communication</i>	Mengungkapkan ide menggunakan keterampilan komunikasi lisan	57%	40%	3%

Penggunaan *educard* dalam pembelajaran dapat membantu penyampaian materi yang awalnya cukup sulit dipahami siswa jika hanya disampaikan dengan metode konvensional yang mengandalkan ceramah. Hal ini sesuai dengan pendapat Pranata (2004) yang menyebutkan bahwa cara yang efektif untuk membantu penyampaian informasi ilmiah supaya lebih mudah dipahami adalah melalui penjelasan informasi tersebut secara multimodal, misalnya dalam format multimedia. Dalam penelitian ini digunakan media *educard*. Penggunaan *educard* merupakan sesuatu yang baru karena sebelumnya belum pernah digunakan pada mata pelajaran tematik dalam kegiatan pembelajaran di MI Muhammadiyah Karanganyar. *Educard* ini dirancang secara khusus supaya mampu menyajikan informasi dalam bentuk yang menarik dan mampu memvisualisasikan pecahan dan zat gizi, memberikan suatu proses pembelajaran yang baru bagi siswa, mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar tematik menggunakan *educard*. Seperti yang dijelaskan dalam Wasilah (2012:83)

bahwa kartu bergambar dapat menstimulus dan membiasakan siswa untuk meningkatkan daya imajinasi sehingga lebih mudah mengenali objek yang ada di sekitarnya, menjadikan siswa lebih peka serta meningkatkan semangat belajar.

Pengalaman baru yang diperoleh siswa dalam pembelajaran selain menggunakan media yang baru juga dengan diadakannya latihan soal dengan media interaktif yang dikemas seperti permainan untuk anak. Abror (2012:3) menjelaskan bahwa *game* dapat membuat siswa lebih tertarik dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar. Media interaktif digunakan dalam penelitian ini karena mempunyai beberapa kelebihan yang dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami materi. Dengan menggunakan *educard* dan media interaktif dapat merangsang keterampilan 4C siswa. Berdasarkan pendapat Murtiyasa (2016:4) disebutkan bahwa salah satu keterampilan 4C dalam pembelajaran adalah kreativitas, kreativitas dapat ditumbuhkan melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan penggunaan *educard* dan media interaktif dalam penelitian ini dapat memusatkan aktivitas belajar pada siswa, sehingga guru berpeluang lebih banyak untuk memberikan pengawasan saat pembelajaran. Siswa semua aktif dalam penggunaan *educard*, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran tinggi, terbukti dengan semua kelompok yang memainkan *educard* secara berulang-ulang untuk berkompetisi meraih kemenangan dalam permainan. Siswa yang mempunyai keterampilan lebih dalam bidang kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi terbukti lebih mendominasi permainan dan berulang kali menang saat menggunakan *educard*.

*Educard* yang digunakan merangsang kemampuan *Critical Thinking* karena pada permainan pecahan senilai banyak bentuk pecahan yang disajikan sehingga siswa dirangsang untuk berfikir kritis dalam menentukan kartu mana yang dikeluarkan terlebih dahulu yang mempunyai pecahan senilai dengan kartu lawan sebelumnya. Misalnya, di meja muncul kartu dengan pasangan

pecahan yang berbentuk desimal dan pecahan biasa, siswa yang mendapat giliran bermain dapat berfikir secara kritis kartu mana yang dimilikinya yang akan dipasangkan terlebih dahulu apabila mempunyai beberapa kartu yang bentuknya pecahan berbeda tetapi bernilai sama.

Dalam penggunaan *educard* dalam pembelajaran tematik ini, hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan *Collaboration* persentase tertinggi pada posisi sedang, karena tidak bisa dipungkiri bahwa permainan individu akan merangsang keinginan bagaimana dirinya bisa menang terlebih dahulu. Untuk merangsang kemampuan kolaborasi siswa harus mengikuti aturan main yang telah ditentukan. *Educard* dalam penelitian ini dimainkan secara berkelompok. Satu kelompok terdiri dari empat anak. Salah satu anak ada yang mengacak kartu dalam keadaan tertutup, kemudian membagi empat kartu kepada setiap anggota dalam kelompok permainan. Setelah itu, satu kartu dari kartu sisa dibuka untuk kartu awalan dan kartu sisa yang lainnya dibiarkan dalam tumpukan tertutup. Siswa yang mendapat giliran main memasang kartu yang dimilikinya dengan kartu yang terbuka dengan syarat pecahan yang ada pada sisi yang dipasangkan senilai walaupun bentuk pecahannya berbeda. Pasangan pecahannya bisa pecahan biasa dengan pecahan biasa, atau dengan pecahan desimal atau juga bisa dengan pecahan yang berbentuk persen. Apabila siswa yang mendapat giliran main tidak mempunyai kartu yang pecahannya senilai dengan pecahan di salah satu sisi kartu yang terbuka sebelumnya, maka siswa tersebut diperbolehkan mengambil kartu di tumpukan sisa kartu. Jika kartu yang diambil terdapat pecahan yang senilai maka diperbolehkan langsung dimainkan, tetapi jika tidak ada yang senilai kartu tersebut harus disimpan untuk cadangan dipuran giliran berikutnya. Permainan dilanjutkan pada siswa urutan berikutnya berputar searah dengan jarum jam, begitu seterusnya sampai selesai. Siswa dinyatakan sebagai pemenang apabila kartunya habis paling awal. Apabila

siswa kartu di tangan jumlahnya sama, maka pemenang ditentukan dengan cara menjitong nilai pecahan terkecil dari kartu yang tersisa.

Kemampuan *creative* dapat dirangsang saat pembelajaran berlangsung. Target akhir dari permainan adalah siswa dapat memenangkan permainan, sehingga siswa harus berfikir kreatif untuk menentukan kartu yang akan dikeluarkan terlebih dahulu supaya kartu yang dimiliki cepat habis dan selesai dimainkan.

Siswa yang lebih paham bisa mengomunikasikan atau memberi penjelasan kepada temannya dalam kelompok. Walaupun bentuk pecahannya tidak sama tetapi mempunyai nilai pecahan yang sama. Selain itu gambar yang berbeda-beda dalam *educard* juga tidak berpengaruh asal pecahan yang ada pada sisi gambarnya senilai. Dengan begitu, siswa dapat merangkang kemampuan komunikasinya dalam kelompok.

*Educard* yang digunakan dirancang secara khusus supaya bisa digunakan untuk belajar pecahan senilai sekaligus mempelajari kandungan zat gizi pada makanan untuk pembelajaran tematik yang dilaksanakan. Saat *educard* digunakan dalam materi kandungan gizi merangsang kemampuan *Communication* dalam kelompok karena anggota yang tidak sedang mendapatkan giliran menjawab akan menjadi juru kunci bersama dalam menentukan salah tidaknya jawaban teman yang mendapat giliran menjawab. Permainan *educard* pada materi kandungan zat gizi ini dikombinasikan dengan permainan ular tangga. Peraturan permainan ini adalah siswa dibagi dalam kelompok kecil. Setiap kelompok terdapat empat siswa. Salah satu siswa bertugas mengacak kartu. Dadu dilempar perlahan untuk menentukan banyaknya titik yang muncul sebagai acuan banyaknya kotak yang bisa dilalui bidak. Bidak boleh dijalankan setelah siswa yang mendapat giliran main mengambil satu kartu di tumpukan dan menebak kandungan zat gizi pada gambar makanan dalam *educard*. Siswa yang lain menjadi juri yang akan menentukan jawaban atau tebakan siswa yang mendapat giliran bermain benar

atau salah. Apabila jawabannya benar maka bidak boleh dijalankan, jika salah bidak harus tetap berada dalam kotak semula. Permainan dilakukan bergilir sampai ada siswa yang mencapai kotak berangka 100 terlebih dahulu yang akan dinyatakan sebagai pemenang.

Dalam Rigas (2010) *entertainment is one of many important factors that help in developing improved learning*, hiburan adalah salah satu dari banyak faktor penting yang membantu dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih baik. Bermain *educard* dan *game* yang disajikan dalam media interaktif merupakan hiburan tersendiri untuk siswa. Mereka tampak senang saat pembelajaran berlangsung.

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada kelompok eksperimen kemudian dilakukan analisis terhadap hasil evaluasi dan pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Pada hasil belajar kognitif ditandai dengan Ha terima, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *educard* pada pembelajaran tematik lebih baik daripada pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 81,37 sedangkan kelompok kontrol mempunyai rata-rata hasil belajar 70,03. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dapat melatih ketrampilan siswa dalam beraktivitas yaitu dalam penggunaan *educard* dapat menumbuhkan rasa senang siswa. Hal ini disebabkan karena semakin siswa terampil dalam melakukan aktivitas dalam pembelajaran maka akan semakin bertambah pengalaman yang mereka peroleh sehingga bertambah pula pengetahuannya tentang apa yang mereka pelajari. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Cross dalam Haw (2000) yang menyebutkan bahwa apabila siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, siswa akan lebih banyak belajar jika dibandingkan dengan keadaan apabila pelajar semata-mata menerima arahan dari guru secara pasif. Selain itu, siswa lebih banyak belajar sesuatu yang mereka lakukan. Siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan melihat, mendengar dan melakukan sesuatu aktivitas.

Penggunaan *educard* menyenangkan untuk siswa. Sesuatu yang menyenangkan dapat mempengaruhi *emotional question* sehingga dapat mematri informasi yang disampaikan dan dapat berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang tinggi juga dipengaruhi oleh adanya ketertarikan siswa yang dapat menyebabkan kesenangan siswa selama proses pembelajaran, rasa senang ini meningkatkan motivasi, perhatian, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajarpun meningkat. Pada kelas kontrol hasil belajarnya lebih rendah karena kurangnya ketertarikan dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran siswa menggunakan *educard* meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran. Adanya kebangkitan minat ditambah sikap yang positif akan membuat pembelajaran menyenangkan dan membantu penguasaan materi, dengan kelebihan tersebut dapat menyebabkan hasil belajar menjadi lebih baik dan mempermudah pencapaian ketuntasan pembelajaran yang diharapkan, sesuai teori yang dikemukakan oleh Darsono (2000) bahwa aktivitas siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, semakin tinggi aktivitas siswa pada saat pembelajaran mengakibatkan semakin tingginya hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

Penelitian ini apabila dibandingkan dengan penelitian yang telah dilakukan Umayah (2013) memiliki persamaan dan perbedaan. Keduanya sama-sama menggunakan media kartu dalam pembelajaran. Hanya saja media kartu yang digunakan Umayah (2013) merupakan kartu tiga dimensi yang terfokus pada pembelajaran IPA terpadu sedangkan *educard* dalam penelitian ini termasuk dalam dua dimensi yang bisa digunakan untuk pembelajaran IPA materi zat gizi dan pembelajaran matematika tentang pecahan, sehingga dalam satu kartu dapat digunakan untuk dua materi dalam satu tema mata pelajaran tematik. Materi yang dikemas dalam *game* memudahkan mengingat materi

karena anak merasa tidak terbebani dalam belajar, merasa sedang memainkan sebuah permainan yang disukai. Seperti pendapat Edi dalam Rohwati (2012) yang menyatakan bahwa *education game* merupakan media yang membuat anak belajar sambil bermain tanpa terbebani sehingga materi dapat terserap lebih optimal karena berawal dari kemampuan mereka sendiri tanpa merasa terbebani.

#### 4. PENUTUP

Educard efektif digunakan dalam pembelajaran tematik karena hasil belajar dapat meningkat. Penggunaan *educard* berdampak pada peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran tematik karena hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih baik daripada pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abror, A. 2012. Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (Rpg) sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika. [http://eprints.uny.ac.id/7554/1/Jurnal\\_Ahmad%20Faiq%20Abror%20%2808520244018%29.pdf](http://eprints.uny.ac.id/7554/1/Jurnal_Ahmad%20Faiq%20Abror%20%2808520244018%29.pdf). (Diakses tanggal 8 Mei 2018)
- Darsono, M. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: Unnes Press
- Haw J. 2000. Gaya Pembelajaran dan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tigaenf* 2 (3). <http://apps.emoe.gov.my/ipba/rdipba/cd1/article99.pdf>. (Diakses tanggal 25 April 2018).
- Karli, H. 2014. Perbedaan KTSP dan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Penabur - No.22/Tahun ke-13/Juni 2014*. <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/50247261/jurnal-No22-Thn13-Juni2014.page=92>. (Diakses tanggal 6 Januari 2018).

- Murtiyasa, B. 2016. Isu-isu Kunci dan Tren Penelitian Matematika. *Prosiding Makalah Utama ISSN: 2502-6526*. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/>. (Diakses tanggal 9 April 2018).
- Pranata M. 2004. Desain Pesan Multimedia dan Teori Pemrosesan Informasi. *Jurnal Nirmana*.6(2):171-182. (Diakses tanggal 4 Februari 2018).
- Rigas, D. & Ayad, K. 2010. Using Edutainment in E-learning Application: an Empirical Study. *International Journal of Computers*, 4(1): 36-43. (Diakses tanggal 13 Februari 2018).
- Rohwati, M. 2012. Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPPI 1 (1) (2012) 75-81*. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2017/2131>. (Diakses tanggal 11 Mei 2018).
- Ujang Sukandi. (2003). *Belajar Aktif dan Terpadu*. Surabaya : Duta Graha Pustaka
- Umayah, S. 2013. Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi sebagai Media Diskusi Kelompok pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan. *Unnes Science Education Journal USEJ Vol. 2 No. 2 ISSN NO 2252-6609*. <http://Journai.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>. (Diakses tanggal 11 Desember 2017)
- Wasilah, E. 2012. Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA Melalui Penggunaan Media Kartu. *Jurnal Pendidika IPA Indonesia JPPI 1(1)(2012)8290*. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2018/2132>. (Diakses tanggal 8 Mei 2018)
- Wibowo, T. 2005. Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur - No.04 / Th.IV / Juli 2005*. <http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No04-IV-Juli2005.pdf#page=82>. (Diakses tanggal 6 Januari 2018).