

## Penerapan Media *Hero Card* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn

Ike Nurwulansari<sup>a, 1\*</sup>

<sup>a</sup> Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tulangan, Indonesia

<sup>1</sup> ike.nurwe@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

---

### Informasi artikel

*Received: 2 Mei 2022;*  
*Revised: 15 Mei 2022;*  
*Accepted: 20 Mei 2022.*

Kata-kata kunci:  
Media Kartu Hero;  
Motivasi Belajar;  
Aktivitas Guru;  
Hasil Belajar;  
Pendidikan Pancasila dan  
Kewarganegaraan.

---

### Keywords:

*Hero Card Media;*  
*Learning Motivation;*  
*Teacher Activities;*  
*Learning Outcomes;*  
*Pancasila and Citizenship*  
*Education.*

---

### : ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *Hero Card* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Berdasarkan observasi pada peserta didik kelas 8 Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tulangan-Sidoarjo, didapatkan hasil adanya peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah pada pembelajaran PPKn, sehingga berdampak pada hasil belajar yang tergolong rendah karena banyak peserta didik yang tidak tahu dan tidak bisa membedakan antara nama suku bangsa dengan nama daerah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Awalnya, peneliti merencanakan akan menggunakan teknik observasi dengan lembar pengamatan aktivitas peserta didik dan aktivitas guru sebagai alatnya. Hasil analisis didapatkan hasil bahwa media *Hero Card* mampu mendorong peserta didik untuk meningkatkan inisiatif dan keaktifannya dalam pembelajaran serta menjadikannya tertarik dengan pelajaran PPKn karena penggunaan media yang menarik. Media *Hero Card* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Berdasarkan paparan tersebut, peneliti berharap agar media *Hero Card* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

---

### ABSTRACT

*Parental Approach in Shaping the Social Behavior of Children in Sriwijaya Village, Kualasimpang City, Aceh Tamiang Regency. This research aims to describe the implementation of Hero Card media to enhance the learning motivation of students in the subject of Pancasila and Citizenship Education (PPKn). Based on observations of 8th-grade students at State Junior High School 1 Tulangan-Sidoarjo, it was found that some students have low learning motivation in PPKn, which affects their low learning outcomes because many students do not know and cannot differentiate between ethnic names and regional names. This research is a Classroom Action Research with two cycles. Initially, the researcher planned to use observation techniques with observation sheets for student activities and teacher activities as the tools. The analysis showed that the Hero Card model was able to encourage students to improve their initiative and activeness in learning and make them interested in PPKn lessons due to the use of engaging media. Hero Cards can facilitate understanding and strengthen memory. Based on these findings, the researcher hopes that the Hero Card media can improve student learning outcomes. User Translate Media Kartu Hero; Motivasi Belajar; Aktivitas Guru; Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. ChatGPT Hero Card media; Learning motivation; Teacher activities; Learning outcomes; Pancasila and Citizenship Education.*

---

Copyright © 2022 (Ike Nurwulansari, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Nurwulansari, I. (2022). Penerapan Media Hero Card untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn. *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 2(1), 1–10. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/melior/article/view/1539>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Belajar merupakan suatu kegiatan atau proses untuk menuju ke arah yang lebih baik, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang sulit menjadi mudah, dan dari yang kurang mampu menjadi mampu. Kegiatan tersebut melibatkan psikologis, fisik, serta sosial manusia. Belajar bukan hanya dipahami sebagai kegiatan menyampaikan ilmu, melainkan suatu proses menemukan pengetahuan, sehingga terjadi proses perubahan tingkah laku. Belajar dengan demikian adalah proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan dan perubahan itu disebabkan karena ada dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif (Sri Anitah, dkk., 2019).

Pada saat belajar, akan terjadi proses melihat, mengamati, mendengar, menyelesaikan masalah, dan praktik latihan. Kesemuanya itu akan mengarah pada tujuan belajar yang berisi 4 pilar, yaitu *learning to know, learning to do, learning to live together, and learning to be* (belajar untuk mengetahui, belajar untuk berbuat, belajar untuk hidup bersama, dan belajar untuk menjadi). Tujuan belajar secara eksplisit adalah terbentuknya pengetahuan serta keterampilan baru dari seseorang yang belajar, namun secara tidak langsung belajar juga bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru dan mendorong seseorang berfikir terbuka serta memiliki rasa ingin tahu. Proses belajar tersebut akan mengarah pada pembelajaran (Gultom, 2011; Anitah, dkk.2019).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek, yakni aspek produk dan aspek proses (Sanjaya, 2008). Keberhasilan tersebut membutuhkan kerjasama yang baik antara guru dengan peserta didik dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Namun, tujuan pendidikan tersebut dirasa sulit diukur, sehingga perlu dirumuskan lebih khusus.

Pada saat perumusan tujuan yang lebih khusus hendaknya memperhatikan kondisi peserta didik agar tujuan yang dirumuskan bisa tercapai. Hal itu seperti yang dinyatakan oleh Mager (dalam Sanjaya, 2008:125) bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Berdasarkan hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa tujuan dari pembelajaran adalah memberikan bekal kepada peserta didik mulai dari pengetahuan, keterampilan, hingga pengalaman agar kelak peserta didik mampu menjadi bagian dari masyarakat serta mampu menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungannya. Tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan melalui pengalaman belajar (*learning experience*).

Pengalaman belajar merupakan hasil proses kegiatan belajar yang ditujukam untuk mencapai tujuan pembelajaran karena ada interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang menyebabkan timbulnya perubahan pada diri peserta didik. Oleh karena itu hendaknya guru mampu mendesain pembelajaran yang bermakna agar pengetahuan yang diperoleh peserta didik lebih mudah dipahami. Namun, pada kenyataannya sering kali guru menyajikan materi hanya dengan metode ceramah.

*Hero Card* merupakan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang dilakukan dengan mengajak siswa berperan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif, suasana yang penuh keceriaan, menyenangkan, dan tidak membosankan, serta membuat siswa termotivasi untuk dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran PPKn menggunakan media *Hero Card* ini bermanfaat untuk menghilangkan rasa jenuh pada siswa dalam pembelajaran PPKn, meningkatkan semangat belajar siswa, keaktifan siswa, serta dapat melatih kreatifitas siswa. Media *Hero Card* ini sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena berdasarkan hasil observasi di Sekolah Menengah Pertama (SMPN) 1 Tulangan, terdapat permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn. Mindset siswa terhadap pelajaran PPKn yang dianggap membosankan serta kegiatan pembelajaran yang hanya monoton dan didominasi oleh guru saja menyebabkan rasa jenuh dan bosan saat mengikuti proses

pembelajaran dikelas. Sehingga hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn (Amri, S. (2013).

Rendahnya motivasi belajar siswa juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis ingin mencoba menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *Hero Card* pada pembelajaran PPKn siswa kelas 8 dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Saat penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *Hero Card* satu kelas dibagi menjadi 6 kelompok. Guru memiliki 6 *Hero Card* (kartu bergambar pahlawan), pada penelitian ini penulis mengambil materi pahlawan kebangkitan nasional. Sehingga ada 6 kartu yang bergambar pahlawan kebangkitan nasional. Kemudian perwakilan dari keenam kelompok tersebut maju untuk mengambil *Hero Card* secara acak. Setiap kelompok mengambil 1 kartu dan memberikan penjelasan, siapa tokoh pahlawan tersebut, latar belakang perjuangan pahlawan tersebut, biodata dan sikap-sikap yang bisa diteladani dari pahlawan tersebut. Tugas tersebut didiskusikan dalam kelompok, di tulis pada 1 lembar kertas, kemudian di presentasikan di depan kelas. Selanjutnya setiap kelompok tampil di depan kelas dan kelompok yang lainnya bertanya dan memberikan saran. Setelah semua kelompok selesai presentasi, guru memberikan komentar dan kesimpulan.

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik sendiri (intern) dan faktor dari luar diri peserta didik (ekstern). Faktor dari dalam diri peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan peserta didik. Faktor dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, sikap guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah. Guru menjadi faktor yang paling berpengaruh terhadap proses atau hasil belajar yang didapat peserta didik.

Dari gambaran aktivitas guru dan peserta didik di kelas 8 SMPN 1 Tulangan, hasil belajar peserta didik terkait materi pahlawan kebangkitan nasional menjadi rendah. Hal itu disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah terlalu monoton bagi peserta didik. Peserta didik kurang tertarik dengan materi yang berbau budaya apalagi dengan metode ceramah yang menghendaki peserta didik harus mendengarkan saja tanpa berbuat atau melihat. Selain karena metode pembelajaran yang terlalu monoton, kurangnya penggunaan media juga mempengaruhi hasil belajar yang rendah. Pada dasarnya, peserta didik memang kurang tertarik dengan materi budaya, sehingga guru harus memanfaatkan atau membuat media agar peserta didik tertarik dengan materi budaya terutama tentang suku bangsa.

Berdasarkan observasi pada peserta didik kelas 8 SMPN 1 Tulangan, didapatkan hasil belajar yang tergolong rendah, maka dicari solusi alternatif untuk mengatasinya, misalnya dengan memanfaatkan teknologi komunikasi yang kian berkembang. Perkembangan teknologi yang kian pesat memunculkan berbagai model dan media pembelajaran yang beraneka ragam. Salah satunya adalah media pembelajaran *Hero Card* Model pembelajaran *Hero Card* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam sebuah kegiatan belajar (Diah, 2012).

Model pembelajaran tersebut dirasa sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn karena salah satu kelebihan model tersebut adalah meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Tukiran, dkk., 2011). Dengan media tersebut, semua peserta didik mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan tentang keragaman suku bangsa, sehingga setiap peserta didik mendapat pengalaman dalam memahami Pahlawan kebangkitan nasional.

Kondisi sebelum adanya ide gagasan, permasalahan yang terjadi di SMPN 1 Tulangan, penulis mengambil sampel penelitian pada kelas 8A Tahun Pelajaran 2021/ 2022 yang memiliki jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Pembelajaran yang berbasis ceramah dengan metode klasikal membuat siswa merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran PPKn berlangsung. Sehingga nilai mata pelajaran PPKn

---

masih banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pencapaian dari 36 siswa kelas 8A tersebut hanya terdapat 8,3 % siswa atau setara dengan 3 siswa diatas KKM sedangkan 91,6% siswa lainnya atau setara dengan 33 siswa masih dibawah KKM. Sehingga penulis dapat menyimpulkan pembelajaran yang berbasis ceramah dengan metode klasikal berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar PPKn pada siswa kelas 8A dan harus segera dituntaskan.

Kondisi setelah adanya ide gagasan, data persentase tersebut bisa berbanding terbalik dengan adanya penerapan Media Pembelajaran PPKn yaitu persentase 88,8% siswa tersebut memiliki nilai diatas KKM. Untuk itu, perlu strategi dan cara khusus melalui kegiatan pendukung dalam meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Salah satu kegiatan yang diharapkan bisa membangkitkan semangat belajar siswa dan merubah mindset siswa tentang pembelajaran PPKn adalah pembelajaran dengan menggunakan media *Hero Card*. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang diatas penulis memutuskan untuk mengambil judul dalam penelitian yaitu “Penerapan Media *Hero Card* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn.”

### Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan menggunakan rancangan penelitian yang dikembangkan oleh Kemis & Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui tiga tahapan pada tiap siklusnya. Tiga tahapan tersebut yaitu (a) perencanaan (planning); (b) tindakan (acting) dan pengamatan (observing); dan (c) refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan selama 1 semester Ganjil tahun Ajaran 2020/2021 mulai tanggal 13 Juli sampai dengan 24 September 2020 di kelas 8 SMPN 1 Tulangan, Kabupaten Sidoarjo. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 8A SMPN 1 Tulangan, Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 36 orang. Terdiri dari 16 putra dan 20 putri. Mata pelajaran yang dipilih untuk penelitian ini adalah mata pelajaran PPKn dengan materi pahlawan kebangkitan Nasional.

### Hasil dan pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan pra siklus tersebut dapat diketahui bahwa: (1) hanya ada 3 orang peserta didik (Mereta, Nafla, dan Tarizza) yang tuntas dengan mendapat nilai bagus atau di atas KKM; (2) peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 32 orang. Tuntas tidaknya ditentukan dari nilai skor tanya jawab ditambah nilai soal esai kemudian dibagi 2, sehingga didapatkan nilai rata-rata. Nilai rata-rata yang di atas KKM dinyatakan tuntas. Bagi yang di bawah KKM dinyatakan tidak tuntas. Nilai KKM pada mata pelajaran PPKn adalah 75; (3) kebanyakan peserta didik nilainya jatuh pada saat sesi tanya jawab. Hal itu terjadi karena pada saat sesi tanya jawab, peserta didik tidak diberi batasan dalam menjawab. Mereka yang bisa atau sudah mengetahui jawabannya akan mencoba menjawab berkali-kali, sehingga bagi peserta didik yang pasif karena tidak mengetahui jawabannya akan terkalahkan dengan yang aktif dan yang mengetahui jawabannya; (4) pada saat mengerjakan soal esai, ada beberapa peserta didik yang nilainya benar-benar rendah; (5) nilai peserta didik tersebut rendah karena ketika guru menyampaikan materi tersebut hanya secara ceramah. Peserta didik menjadi bosan dan cenderung tidak mendengarkan guru melainkan mencoret-coret bukunya dengan gambar dan tulisan yang kurang bermanfaat; (6) sikap antusias peserta didik kelas 8 menurun karena banyak yang tidak paham tentang materi.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti berusaha menerapkan model pembelajaran *Hero Card*. Peneliti merencanakan 2 siklus untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran *Hero Card* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti mengupayakan pelaksanaan setiap siklus sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan waktu 120 menit. Tahapan pelaksanaan setiap siklusnya mengacu pada langkah kegiatan di RPP sebagai berikut: (1) Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan melakukan berdoa, menanyakan kehadiran siswa, kebersihan kelas dan kerapian, kesiapan buku tulis, dan sumber belajar; (2) Guru memberi motivasi dengan bersama-sama menyanyikan lagu Bangun Pemuda Pemuda; (3) Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang pahlawan kebangkitan

Nasional; (4) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (5) Guru menjelaskan garis besar materi, kegiatan pembelajaran dan teknik penilaian yang akan dilakukan; (6) Guru menyiapkan siswa dengan media pembelajaran *Hero Card*; (7) Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok, selanjutnya tiap kelompok diminta untuk mengamati gambar kartu pahlawan kebangkitan Nasional yang dibagi secara acak. Setiap ketua kelompok mengambil 1 kartu bergambar pahlawan (*Hero Card*); (8) Guru meminta setiap kelompok untuk membuat deskripsi, latar belakang dan teladan sikap pahlawan tersebut, didiskusikan dalam kelompok kemudian di presentasikan di depan kelas; (9) Guru sebagai fasilitator meminta siswa presentasi di depan kelas menjelaskan hasil diskusi kelompoknya. Kemudian kelompok lain memberikan pertanyaan dan kelompok yang presentasi menjawabnya; (10) Guru memberikan komentar dan evaluasi terhadap penampilan setiap kelompok; (11) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal; (12) Guru bersama siswa merefleksikan atas manfaat kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan; (13) Guru menyampaikan rencana materi yang akan dibahas pada pertemuan yang akan datang.

Hari Pertama Siklus 1. Tahap Perencanaan. Pada tahap perencanaan siklus 1 ini, peneliti merencanakan upaya perbaikan pembelajaran. Peneliti akan melakukan persiapan penelitian tindakan kelas siklus 1 yang meliputi: Pertama, Peneliti menetapkan alternatif untuk pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Hero Card*. Kedua, Melakukan analisis KD dan indikator yang akan diajarkan yaitu: (1) Mensyukuri nilai dan semangat Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia secara tulus; (2) Bertanggung jawab terhadap makna dan arti penting Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia; (3) Menganalisa makna dan arti Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia; (4) Menyaji hasil penalaran tentang tokoh kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia. Indikator: menguraikan kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908, menyajikan hasil telaah tentang kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908. Ketiga, Penyusunan instrumen pembelajaran (RPP perbaikan untuk siklus 1, materi ajar tentang Pahlawan kebangkitan Nasional. Keempat, menyusun instrumen penelitian pelaksanaan pembelajaran PPKN dengan Media *Hero Card*. Instrumen penelitian yang dibuat yaitu instrumen penilaian hasil kerja siswa.

Tahap Pelaksanaan. Pada hari pertama ini, peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan media *Hero Card*. Pelaksananya diatur sedemikian rupa karena pembelajarannya dilakukan secara *online*. Secara garis besar, pelaksanaannya seperti berikut ini: (1) Guru melakukan pembelajaran tatap muka secara *online* dengan pesertadidik pada tanggal 30 April 2021 pukul 09.00 – 10.10 melalui aplikasi Google meet. Aplikasi Google meet dipilih karena peserta didik dan guru telah diberikan akun belajar.id oleh kemdikbud; (2) Meskipun pembelajaran dilakukan secara *online*, pelaksanaan pembelajaran tetap disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat oleh gurudengan *sefleksibel* mungkin; (3) Guru mengawali dengan salam, mengecek kehadiran dan menanyakan kabar peserta didik, namun sebelumnya guru meminta peserta didik untuk mengaktifkan videonya agar terlihat wajahnya; (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu. Kemudian membahas sedikit materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya; (5) Pada saat pembelajaran, guru akan mematikan *microfon* semua peserta didik karena akan ditampilkan secara *online* video animasi tentang suku bangsa di Indonesia dan peserta didik diminta mengamati; (6) kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan nama suku bangsa dari video kumpulan gambar suku bangsa yang ditampilkan secara *online* setelah penayangan video animasi materi suku bangsa. Setiap peserta didik memiliki kesempatan menjawab sebanyak 2 kali (sebagai anggapan jika peserta didik memegang *Hero Card*).

Jika kesempatan tersebut habis, maka peserta didik tersebut tidak memiliki kesempatan lagi untuk menjawab; (7) Guru akan memilih siapa yang akan menjawab berdasarkan peserta didik yang tercepat dalam mengangkat tangannya. Hal itu bisa dilihat melalui aplikasi Teams, dengan catatan bahwa semua video harus diaktifkan agar guru bisa melihat peserta didik; (8) Kemudian guru memberi waktu beberapa menit kepada peserta didik untuk berdiskusi mengenai penyebab keragaman suku bangsa di Indonesia. Diskusi dilakukan secara *online* melalui *WhatsApp Group* setiap kelompok. Pada pertemuan sebelumnya, guru telah memintapeserta didik untuk membentuk kelompok sendiri dan

membuat *WhatsApp Group* setiap kelompok; (9) Ketika waktu berdiskusi telah berakhir, peserta didik yang tadi belum sempat menjawab pada saat sesi tanya jawab sebelumnya, maka diminta mempresentasikan hasil diskusinya secara *online* melalui aplikasi Teams. Presentasi *online* dipandu oleh guru; (10) Kemudian guru akan membagikan *link* pengerjaan soal sebagai hasil kerja peserta didik dengan waktu pengerjaan setelah pembelajaran *online* tersebut; (11) Guru melakukan refleksi pembelajaran hari ini; (12) Guru mempersilahkan kepada peserta didik yang ingin bertanya; (13) Guru mengakhiri pembelajaran *online* dengan salam.

Hari Kedua Siklus 2. Tahap Perencanaan. Pada tahap perencanaan siklus 2 ini, peneliti merencanakan upaya perbaikan dari siklus 1 agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Peneliti melakukan persiapan penelitian tindakan kelas siklus 2 yang meliputi: (1) Peneliti menetapkan alternatif untuk pencapaian tujuan pembelajaran dengan mengevaluasi siklus 1. Kekurangan yang terjadi pada siklus 1 akan dievaluasi dan dilakukan perbaikan pada siklus 2 ini; (2) Melakukan analisis, KD dan indikator yang akan diajarkan. Kesemuanya tersebut sama dengan siklus 1 yaitu materi pahlawan kebangkitan nasional. Hal itu karena perbaikan siklus 2 ini dilakukan untuk memperbaiki siklus 1 yang masih memiliki kekurangan; (3) penyusunan instrumen pembelajaran (RPP perbaikan untuk siklus 2, materi ajar tentang pahlawan kebangkitan nasional); (4) Menyusun instrumen penelitian pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan model pembelajaran *Hero Card*. Instrumen penelitian yang dibuat yaitu instrumen penilaian hasil kerja siswa.

Pada tahap ini, guru masih harus berpikir *ekstra* dalam menerapkan RPP secara *online* karena ketika pembelajaran *online* akan ada beberapakendala yang akan dihadapi, baik dari segi sinyal/jaringan internet, quota internet hingga kondisi *Handphone* yang mungkin saja mengalami *drop*/penurunan. Meskipun demikian adanya, peneliti akan berusaha mengupayakan pelaksanaan secara *online* dengan *sefleksibel* mungkin agar pelaksanaan siklus 2 ini lebih baik dari siklus 1.

Tahap Pelaksanaan. Pada hari kedua siklus 2 ini, peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan RPP perbaikan yang telah dibuatnya. Pelaksananya diatur sedemikian rupa karena pembelajarannya dilakukan secara *online*. Secara garis besar, pelaksanaannya seperti berikut ini: (1) Guru melakukan pembelajaran tatap muka secara *online* dengan peserta didik pada pukul 09.00 – 10.10 melalui aplikasi yang samapada siklus 1 yaitu aplikasi Google meet; (2) Meskipun pembelajaran dilakukan secara *online*, pelaksanaan pembelajaran tetap disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat oleh guru dengan *sefleksibel* mungkin; (3) Guru mengawali dengan salam, mengecek kehadiran dan menanyakan kabar peserta didik, namun sebelumnya guru memintapeserta didik untuk mengaktifkan videonya agar terlihat wajahnya; (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu. Kemudian membahas sedikit terkait materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Pada saat pembelajaran, guru akan mematikan *microfon* semua peserta didik karena akan ditampilkan secara *online* video animasi tentang keragaman suku bangsa di Indonesia dan peserta didik diminta mengamati. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan nama suku bangsa dari videokumpulan gambar suku bangsa yang ditampilkan secara *online* setelah penayangan video animasi materi pahlawan kebangkitan nasional. Setiap peserta didik memiliki kesempatan menjawab sebanyak 2 kali (sebagai anggapan jika peserta didik memegang kupon *Hero Card*). Jika kesempatan tersebut habis, maka peserta didik tersebut tidak memiliki kesempatan lagi untuk menjawab. Jika pada saat sesi rebutan jawaban tersebut ricuh, maka guru akan mematikan secara langsung *microfon* semua peserta didik. Guru akan memilih siapa yang akan menjawab berdasarkan pesertadidik yang tercepat dalam mengangkat tangannya. Hal itu bisa dilihat melalui aplikasi Teams, dengan catatan bahwa semua video harus diaktifkan agar guru bisa melihat peserta didik.

Kemudian guru memberi waktu beberapa menit kepada peserta didik untuk berdiskusi mengenai penyebab keragaman suku bangsa di Indonesia. Diskusi dilakukan secara *online* melalui *WhatsApp Group* setiap kelompok. Pada pertemuan sebelumnya, guru telah membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok dan setiap kelompok diminta membuat *WhatsApp Group*. Ketika waktu berdiskusi telah berakhir, peserta didik yang tadi belum sempat menjawab pada saat sesi tanya jawab sebelumnya, maka diminta mempresentasikan hasil diskusinya secara *online* melalui aplikasi Teams. Presentasi *online* dipandu oleh guru. Kemudian guru akan membagikan *link* pengerjaan soal sebagai

---

hasil kerja peserta didik dengan waktu pengerjaan setelah pembelajaran *online* tersebut. Guru melakukan refleksi pembelajaran hari ini. Guru mempersilahkan kepada peserta didik yang ingin bertanya. Guru mengakhiri pembelajaran *online* dengan salam.

Pembahasan Dari Setiap Siklus. Hari Pertama Siklus 1. Pelaksanaan siklus 1 ini merupakan tindak lanjut yang didasarkan pada hasil observasi dan pra siklus yang telah dilakukan. Pada awal pelaksanaan siklus 1, guru mengalami kendala dalam hal berkomunikasi dengan peserta didik karena gangguan sinyal/jaringan internet. Namun, kendala tersebut hanya berlangsung beberapa menit saja, bahkan tidak sampai 5 menit. Pelaksanaan siklus 1 ini mengacu pada langkah-langkah yang ada di RPP dengan dibuat *sefleksibel* mungkin. Pada saat pelaksanaansiklus 1, didapatkan hasil berikut. Pertama, pada saat pemutaran video animasi mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia, guru kesulitan dalam menayangkannya karena video yang akan diputar tidaklah sama dengan aplikasi yang digunakan untuk memutarnya, sehingga diperlukan waktu lebih untuk meng*install* aplikasi yang sesuai dengan video atau *eksistensi* videonyayang diubah agar sesuai dengan aplikasi yang ada.

Kedua, Pada saat sesi tanya jawab secara *online*, guru mengalami kesulitan dalam melakukannya karena membutuhkan waktu yang cukup lama dan kondisi menjadi sedikit ricuh. Hal tersebut sesuai dengan kelemahan dari model pembelajaran *Hero Card* telah dijelaskan pada BAB II, yaitu model *Hero Card* tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah peserta didiknya banyak, dan model ini memerlukan banyak waktu untuk persiapan serta dalam proses pembelajaran, karena semua peserta didik harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya. Ketiga, Guru menerapkan model pembelajaran *Hero Card* dengan pembentukan kelompok pada saat diskusi pembelajaran. Namun, pada saat pembentukan kelompok, guru menyerahkan sepenuhnya pembentukan kelompok kepada peserta didik, sehingga peserta didik yang memilih sendiri anggota kelompoknya. Hal itu menjadikan struktur kelompok menjadi tidak heterogen, sehingga ada kelompok yang kesemuanya pintar dan ada juga yang kesemuanya kurang bisa. Pembentukan kelompok pada model pembelajaran ini sesuai dengan pendapat dari Hanafiah dan Suhana yang menyatakan bahwa *Hero Card* pada dasarnya merupakan sebuah varian diskusi kelompok.

Ketiga, Guru menggunakan media video animasi dalam menerapkan model pembelajaran *Hero Card* agar peserta didik semakin tertarik dan paham dengan materi keragaman suku bangsa di Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Arsyad (2014:89) pada BAB II, yaitu media visual animasi dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual animasi pula dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Keempat, Pembelajaran dengan model *Hero Card* dan video animasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dengan adanya video animasi, peserta didik semakin tertarik dan paham akan materi keragaman suku bangsa di Indonesia dan karena model ini mampu membuat peserta didik mau mencoba menjawab. Dengan mencoba menjawab tersebut, peserta didik akan ingat dengan jawabannya, meskipun jawabannya salah, ia akan tetap ingat dengan jawaban yang telah dibenarkan. Hal itu sesuai dengan kelebihan dari model *Hero Card* ini, yaitu mampu mendorong peserta didik untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya, peserta didik menjadi percaya diri karena mendapat kesempatan yang sama dalam menjawab atau menyampaikan jawaban atau pendapat, sehingga tidak ada yang mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali, dan peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil perolehan tersebut, maka dilakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus 1. Berikut hasil evaluasi dan perbaikan yang akan dijadikan dasar untuk melaksanakan pembelajaran di siklus 2. Ketika proses pencarian video animasi di internet harus diusahakan *eksistensi* videonya sama dengan aplikasi pemutar video yang dimiliki. Pada saat sesi tanya jawab secara *online*, hendaknya guru langsung mematikan semua *microfon* apabila sudah ditemui kericuhan dalam pembelajaran secara *online*. Atau dari awal memang *microfon* harus dimatikan jika masih ada yang menyala, maka guru hendaknya mematikan secara serentak. Dan guru hendaknya yang menunjuk peserta didik yang mana yang akan menjawab. Serta guru harus memberikan batasan dalam menjawab agar tidak ada yang mendominasi pembelajaran. Hal itu sesuai dengan kelebihan model *Hero Card* yang telah dijelaskan pada BAB II, yaitu mendorong peserta didik untuk meningkatkan inisiatif

dan partisipasinya, baik peserta didik yang aktif maupun pasif maka tidak bisa mendominasi karena model ini menumbuhkan kebiasaan pada peserta didik untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik serta mengajarkan peserta didik untuk menghargai jawaban dan pendapat orang lain.

Pembentukan kelompok sebaiknya dilakukan oleh guru sendiri. Guru hendaknya membagi peserta didik dalam beberapa kelompok. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi kehomogenan pada suatu kelompok. Karenamelalui model *Hero Card* ini, seharusnya guru dapat berperan untuk mengajak peserta didik mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui. Media video animasi akan digunakan kembali pada siklus 2 karena media ini mampu membuat peserta didik semakin tertarik dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran *Hero Card* juga akan kembali diterapkan pada siklus 2 agar tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Hari Kedua Siklus 2. Pelaksanaan siklus 2 ini mengacu pada hasil evaluasi di siklus 1, sehingga hasil dari siklus 2 ini sudah lebih baik daripada hasil di siklus 1. Hasil yang didapatkan pada siklus 2 ini yaitu: Pertama, video animasi yang ditayangkan sudah sesuai dengan aplikasi yang digunakan, sehingga waktu untuk penayangan video animasi materi suku bangsa tidak mengulur waktu. Kedua, Pada saat sesi tanya jawab, guru mengatur segalanya, mulai dari siapakah dari peserta didik yang akan menjawab hingga pematian *microfon* ketika terdengar suara yang bising dan mengganggu. Ketiga, Guru membentuk kelompok pada pertemuan sebelumnya, sehingga setiap peserta didik tidak diperkenankan memilih anggota kelompok, agar terjadi pemerataan kemampuan peserta didik. Jika pembentukan kelompok diserahkan kepada peserta didik, maka peserta didik yang pintar berkumpul menjadi 1 dan peserta didik yang kurang bisa tidak dibolehkan berkumpul dengan peserta didik yang pintar. Hal itu membuat kecemburuan sosial karena secara tidak langsung terjadibatas pemisah antara peserta didik yang pintar dan yang kurang bisa.

Keempat, Pada siklus 2 ini, video animasi masih tetap digunakan karena media tersebut mampu membuat peserta didik menangkap materi keragaman suku bangsa yang ditayangkan dan mampu membuat peserta didik mengingat materi yang telah disampaikan. Kelima, Model pembelajaran *Hero Card* juga kembali diterapkan pada siklus2, namun penerapannya dilakukan semaksimal mungkin agar tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Keenam, aktivitas guru pada siklus 2 ini sudah bagus dan sudah lebih baik dari pelaksanaannya di siklus 1. Guru telah menerapkan hasil evaluasi siklus 1 ke siklus 2 ini. Yang masih menjadi kendalanya adalah proses tanya jawab dengan penerapan model *Hero Card* yang menghabiskan waktu. Hal itu sesuai dengan kelemahan dari model *Hero Card* yaitu terlalu menghabiskan waktu apalagi jika peserta didiknya aktif.

Ketujuh, Kelebihan dari model *Hero Card* yang menggunakan media video animasi adalah mampu menjadikan hasil belajar peserta didik meningkat. Hal itu sesuai dengan kelebihan dari media video animasi menurut Daryanto (2010:86) yaitu video merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Apalagi jika materinya adalah tentang budaya seperti suku bangsa di Indonesia, maka penggunaan video animasi mampu membuat peserta didik paham dan bisa melihat secara langsung melalui video terkaitmateri tersebut. Proses retensi (daya serap dan daya ingat) peserta didik terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan. Peningkatan hasil peserta didik tersebut harus diimbangi dengan keaktifan peserta didikdalam pembelajaran dan saling menghargai jawaban antar sesama, seperti salah satu kelebihan dari model *Hero Card* yaitu mengajarkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan menghargai jawaban serta pendapat orang lain. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 2 ini, maka model *Hero Card* dengan media video animasi diharapkan dapat meningkatkan hasil peserta didik dalam pembelajaran PPKn materi keragaman suku bangsa di Indonesia.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II dapat disimpulkan sebagai berikut, pertama, penerapan model *Hero Card* dengan media video animasi dapat meningkatkan hasil peserta didik dalam pembelajaran PPKn materi Pahlawan kebangkitan Nasional. Model *Hero Card* mampu mendorong peserta didik untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya, sehingga peserta

didik menjadi percaya diri dalam menjawab atau menyampaikan pendapat. Kedua, Kondisi awal sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan media *Hero Card* adalah rendahnya motivasi belajar siswa dengan angket dan pretes prosentase berdasarkan penghitungan hasil angket motivasi belajar menggunakan skala likert adalah 53,96 % dengan keterangan kurang baik. Juga berdasarkan pre test yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa sebagai dampak dari motivasi belajar siswa didapatkan nilai rata-rata 56,3. Dengan KKM 75, hanya 3 siswa yang nilainya diatas KKM, sedangkan 33 dibawah KKM. Dimana dengan hasil prosentase tersebut dapat disimpulkan bahwasannya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn cukup rendah. Ketiga, Kondisi sesudah pembelajaran menggunakan media *Hero Card* dengan prosentase berdasarkan penghitungan hasil angket motivasi belajar menggunakan skala likert adalah 91, 63 % yaitu dengan keterangan baik sekali. Begitu pula berdasarkan pre test yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa sebagai dampak dari motivasi belajar siswa didapatkan nilai rata-rata siswa 79,1. yang nilainya dibawah KKM hanya 4 siswa, sedangkan yang lainnya sejumlah 32 siswa nilainya diatas KKM. Dimana dengan hasil prosentase tersebut dapat disimpulkan bahwasannya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn termasuk sangat tinggi. Keempat, Perbandingan motivasi belajar siswa dari angket dengan prosentase 53,96 % menjadi 91, 63 % setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media *Hero Card* mengalami kenaikan sebesar 37,67 %, Kemudian berdasarkan hasil belajar siswa sebagai dampak dari motivasi belajarnya dengan rata-rata nilai pretest 56,3 dan rata-rata nilai post test 79,1. Dengan demikian setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *Hero Card* mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 22,8.

## Referensi

- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum Jakarta*: Prestasi Pustakarya.
- Ana, N. Y. (2018). Penggunaan model pembelajaran discovery learning dalam peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1).
- Anitah, Sri, dkk. (2019). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arfianawati, S., Sudarmin, S., & Sumarni, W. (2016). Model pembelajaran kimia berbasis etnosains untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 21(1), 46-51.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GavaMedia.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Perspektif ilmu pendidikan*, 32(1), 67-75.
- Fajri, Z. (2019). Model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 7(2), 64-73.
- Götzt, Dieter. (1998). *Langenscheidts Großwörterbuch*. Berlin.
- Gultom, A. F. (2011). *Guru Bukan Buruh*. Malang: Servaminora.
- Gultom, A. F. (2018). Kerapuhan Imajinasi Dalam Politik Kewargaan The Fragility of Imagination In The Politic of Citizenship. In dalam Seminar Nasional Kebudayaan (Vol. 2).
- Hale, C. B., Wadu, L. B., & Gultom, A. F. (2021). Keterlibatan Warga Negara Dalam Pembangunan Berkelanjutan Untuk Mewujudkan Lingkungan Yang Bersih. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(12).
- Hanafiah & Suhana. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Heyd, Gertraude. (1991). *Deutsch lernen Grundwissen für Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Dieserweg.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model dan Pengajaran Pembelajaran*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sadiman, Arief, dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saidihardjo & Sumadi HS. (1996). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: FIP IKIP Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Shoimin, Aris. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sumaatmadja, Nursid. (2006). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri, Numan. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning. Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tukiran, dkk. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta. Wiyana, Novan Ardy. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.