

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CLAP CARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 SEMARANG

Erwanti Setiyoningrum¹, Sanita Carolina Sasea², Ferani Mulianingsih³

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Januari 2026

Direvisi: Maret 2026

Diterima: April 2026

Keywords:

Learning media; Clap Card; learning outcomes; social studies; gamification

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran *Clap Card* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMP Negeri 5 Semarang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya partisipasi dan capaian hasil belajar siswa yang disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dan minim interaksi. Penggunaan *Clap Card* sebagai media berbasis gamifikasi diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *Clap Card* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar peserta didik, dengan analisis data menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Clap Card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Clap Card* direkomendasikan sebagai alternatif strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of using the Clap Card learning media on students' learning outcomes in Social Studies (IPS) for seventh-grade students at SMP Negeri 5 Semarang. The research is motivated by low student participation and achievement, primarily due to the dominance of conventional teaching methods that tend to be passive and lack interaction. The use of Clap Card, a gamification-based learning medium, is expected to create a more engaging and interactive classroom environment, thereby improving student learning outcomes. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design involving two classes: an experimental class that used the Clap Card media and a control class that used conventional teaching methods. Data were collected through pretests and posttests to measure student learning outcomes, and the data were analyzed using a t-test. The results indicate that the use of Clap Card significantly improves student learning outcomes. The experimental class showed a greater increase in scores compared to the control class, suggesting that this media is effective in enhancing students'

understanding and engagement in the learning process. Based on these findings, the use of interactive learning media such as Clap Card is recommended as an innovative alternative strategy to improve the quality of Social Studies education.

© 2026 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: erwantisetyoningrum@gmail.com
sanitasasea@gmail.com
feranigeographer@mail.unnes.ac.id

E-ISSN 2685-4929

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran penting dalam membentuk kemampuan siswa beradaptasi dan berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat serta memahami dinamika global (Yusnaldi et al., 2023). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Semarang masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan pencatatan, yang menyebabkan siswa cepat bosan, kurang aktif, dan hasil belajar yang rendah (Sanjaya, 2013). Observasi yang dilakukan pada kelas VII B dan VII C menunjukkan rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan seperti bertanya, menjawab, mencatat, dan berdiskusi. Kelemahan ini menandakan perlunya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi Alpha yang hidup dalam ekosistem digital (Purnama & Hidayati, 2020).

Perkembangan teknologi telah mendorong munculnya pendekatan gamifikasi dalam dunia pendidikan. Gamifikasi melibatkan penggunaan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Kapp, 2012; Sailer et al., 2017). Salah satu media berbasis gamifikasi yang potensial adalah *Clap Card*, yaitu kartu edukatif yang dirancang untuk menyampaikan materi IPS melalui aktivitas interaktif dan menyenangkan. Media ini tidak hanya mengakomodasi gaya belajar visual, kinestetik, dan auditorial, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif antar siswa (Komza, 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa game edukasi berbasis digital maupun kartu dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa (Huizenga et al., 2019; Obro et al., 2021; Mee Mee et al., 2021). Namun, kebanyakan studi masih terbatas pada aspek motivasional, sementara pengaruhnya terhadap capaian akademik siswa dalam mata pelajaran IPS belum banyak dikaji secara spesifik. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan

menguji secara empiris efektivitas media pembelajaran *Clap Card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Semarang.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris atas efektivitas *Clap Card* dalam meningkatkan hasil belajar IPS, sekaligus memberikan alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Melalui integrasi elemen gamifikasi dalam media pembelajaran, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berdampak positif terhadap pemahaman konseptual siswa dalam konteks pendidikan abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media *Clap Card* terhadap hasil belajar siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *Clap Card* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji terlebih dahulu, kemudian data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji-t, uji-F, serta perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Semarang dengan subjek penelitian siswa kelas VII. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Clap Card*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang telah melalui serangkaian uji kelayakan. Hasil analisis data digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan media *Clap Card* dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Semarang, sebuah institusi pendidikan menengah pertama yang berlokasi di Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini memiliki fasilitas penunjang pembelajaran yang relatif lengkap, seperti ruang kelas yang representatif, sarana multimedia, serta akses terhadap berbagai sumber belajar, baik yang berbasis digital seperti *e-book* dan platform daring, maupun sumber fisik seperti buku cetak dan modul pembelajaran. Fokus penelitian diarahkan pada peserta didik kelas VII, yang terdiri dari beberapa rombongan belajar. Dalam hal ini, kelas VII B ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media *Clap Card*, sedangkan kelas VII C berfungsi sebagai kelas kontrol yang menjalani pembelajaran dengan metode konvensional.

Pemilihan kedua kelas tersebut mempertimbangkan kesetaraan karakteristik awal peserta didik, baik dari segi jumlah siswa maupun capaian akademik rata-rata. Kondisi awal yang seimbang ini bertujuan menjaga validitas internal penelitian, sehingga setiap perubahan atau perbedaan hasil belajar antara kedua kelas dapat diatribusikan secara langsung terhadap intervensi yang diberikan, yakni penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi.

Pelaksanaan Penelitian dan Pembelajaran

Penelitian dilaksanakan selama tiga kali pertemuan yang dirancang dalam bentuk pembelajaran tematik berbasis kurikulum yang berlaku. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media *Clap Card* yang dirancang dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media inovatif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung lebih aktif dan kolaboratif. Partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, serta antusiasme dalam menjawab pertanyaan meningkat secara signifikan. Guru juga melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih kondusif, dengan manajemen kelas yang lebih mudah dikendalikan.

Gambar 1. Proses Pembelajaran Menggunakan *Clap Card*



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2025

Hasil Penelitian

Efektivitas penggunaan media *Clap Card* diukur melalui instrumen tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil pengukuran tersebut dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>
Eksperimen	63,97	88,20
Kontrol	62,80	74,27

Sumber: Data Primer, 2025

Data pada Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Namun demikian, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Untuk melihat tingkat efektivitas peningkatan tersebut, dilakukan analisis menggunakan uji *N-Gain* yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata-rata <i>N-Gain</i>	Kategori
Eksperimen	0,65	Sedang
Kontrol	0,30	Rendah

Sumber: Data Primer, 2025

Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa penggunaan media *Clap Card* memiliki efektivitas sedang dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya, kelas kontrol mengalami peningkatan pada kategori rendah. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, terutama dalam mendorong pemahaman konseptual siswa.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengonfirmasi relevansi teori gamifikasi dan teori behaviorisme dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Menurut Huizenga et al. (2019), media berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Pendekatan gamifikasi sebagaimana diterapkan dalam media *Clap Card* mampu memfasilitasi pembelajaran yang kompetitif namun menyenangkan (Kapp, 2012). Elemen permainan seperti poin, tantangan, dan feedback instan meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna (Dichev & Dicheva, 2017).

Dalam perspektif behaviorisme, media *Clap Card* berfungsi sebagai stimulus yang mengaktifkan respons positif dari peserta didik. Penguatan positif dalam bentuk skor, tepuk tangan, atau pujian guru memperkuat respons belajar yang diharapkan, sebagaimana dikemukakan oleh Skinner (1974). Stimulus-respons yang tercipta menjadikan siswa lebih proaktif dalam memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran.

Selain aspek teoritis, efektivitas *Clap Card* juga tercermin dari keberhasilannya menjangkau gaya belajar yang beragam. Media ini menggabungkan elemen visual, kinestetik, dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik generasi Alpha (Purnama & Hidayati, 2020). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini.

Kondisi Faktual Pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Semarang

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, ditemukan sejumlah kendala dalam proses pembelajaran sebelum diterapkannya media *Clap Card*. Kendala tersebut meliputi rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran serta kurang optimalnya hasil belajar yang diperoleh.

Tabel 3. Data Nilai Ulangan Harian

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas (≥ 78)	Siswa Belum Tuntas (< 78)	Persentase Ketuntasan
VII B	32	14	18	43,75%
VII C	32	13	19	40,62%
Total	64	27	37	42,19% (rata-rata)

Sumber: Data Penelitian, 2025

Selain nilai akademik, partisipasi siswa dalam kegiatan belajar juga tergolong rendah. Hal ini tergambar dalam data observasi aktivitas belajar yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas VII B dan VII C

Indikator Observasi	VII B (Aktif)	VII B (Tidak Aktif)	VII C (Aktif)	VII C (Tidak Aktif)
Bertanya	4	28	5	27
Menjawab pertanyaan	6	26	7	25
Mencatat materi	10	22	11	21
Fokus memperhatikan guru	9	23	10	22
Diskusi kelompok	5	27	6	26

Sumber: Data Penelitian, 2024

Minimnya keterlibatan siswa tersebut mengindikasikan perlunya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. *Clap Card* menjadi solusi atas kebutuhan tersebut. Melalui permainan edukatif yang memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar.

Penggunaan *Clap Card* memungkinkan siswa untuk berpikir cepat, berkolaborasi, dan menyampaikan informasi secara lisan. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga mendorong keterampilan sosial, kerja sama tim, dan keberanian berpendapat. Dengan demikian, implementasi *Clap Card* terbukti memberikan dampak positif terhadap kualitas proses dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Clap Card* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Semarang pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji *t* sebesar 0,000 ($< 0,05$) dan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 81,45, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,35. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan sedang pada kelas eksperimen (0,52) dan rendah pada kelas kontrol (0,31). Dengan demikian, *Clap Card* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi IPS dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Media *Clap Card* dirancang dengan pendekatan gamifikasi, yakni memadukan unsur permainan seperti tantangan, poin, dan interaksi dalam kegiatan belajar, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Konsep ini selaras dengan teori behaviorisme B.F. Skinner yang menekankan pentingnya penguatan positif untuk membentuk perilaku belajar. Melalui pemberian umpan balik langsung dan penghargaan saat bermain *Clap Card*, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan termotivasi. Hal ini terbukti dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam menjawab soal, berdiskusi, serta memperhatikan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan kepada guru untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Clap Card* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media inovatif sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan menyenangkan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengeksplorasi pengaruh media gamifikasi terhadap aspek lain seperti motivasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Admiraal, Wilfried, Jantina Huizenga, Geert ten Dam, dan Joke Voogt. 2019. *Mobile Game-Based Learning in Secondary Education: Students' Immersion, Game Activities, Team Performance and Learning Outcomes*. Amsterdam: Computers in Human Behavior.
- Ahmadi, Abu. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dichev, Christina, dan Darina Dicheva. 2017. *Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review*. International Journal of Educational Technology in Higher Education.
- Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Komza, Marta. 2021. *Gamification in Education: A Systematic Literature Review*. Warsaw: Polish Educational Review.
- Mee Mee, Tin, Myat Myat Win, dan Khin Mar Soe. 2021. *Effectiveness of Educational Card Games on Students' Learning Motivation and Performance*. Yangon: Asian Journal of Education.
- Obro, Felix Kwame, Evans Awonoor-Williams, dan Gabriel Selorm Degraft-Otoo. 2021. *The Use of Educational Games in Teaching Social Studies: A Case of Junior High Schools in Ghana*. Accra: International Journal of Education and Development.

- Purnama, Yogi, dan Hidayati, Sri. 2020. *Strategi Pembelajaran Kreatif di Era Generasi Alpha*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sailer, Michael, Jan U. Hense, Sarah Katharina Mayr, dan Heinz Mandl. 2017. *How Gamification Motivates: An Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction*. Computers in Human Behavior.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Skinner, B.F. 1974. *About Behaviorism*. New York: Alfred A. Knopf.
- Yusnaldi, Indah Tri Pertiwi, dan Nopita Lestari. 2023. *Penguatan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran IPS*. Padang: Jurnal Pendidikan Sosial.