

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Novita Wijayanti¹, Aan Nurhasanah², Febby Fajar Nugraha³

Universitas Kuningan, Indoneisa.

Email: wijayantinovita87@gmail.com¹, aan.nurhasanah@uniku.ac.id², febbyfajar@uniku.ac.id³

Abstract

This study is motivated by the low student learning outcomes in social studies subjects because of the amount of subject matter that is full of memorization resulting in monotonous learning and lack of use of learning media making students bored and lazy in the learning process. The purpose of this study was to determine the difference in learning outcomes (posttest) in students who used the Quartet Card learning media with students who used the lecture method in social studies class IV SDN 1 Awirarangan. This research method uses quasi-experimental with a research design of nonequivalent Control Group posttest - pretest design, with research subjects consisting of class IV A as an experimental class totaling 25 students while class IV B as a control class with a total of 24 students. The instrument used in this study was a written test in the form of an essay. Data analysis used in experimental classes and control classes manually using the t-test formula and the n-gain test formula. The conclusion of this study is that the student learning outcomes (posttest) using the Quartet Card learning media obtained a t test with a value of $t_{count} = 24.02$ by taking a significance level of 0.05 or 5% with db 47 obtained $t_{table} = 1.67$. Thus obtained $t_{count} (24.02) > t_{table} (1.67)$. The results of this study state that the first hypothesis proposed is H_1 accepted. This shows that there are differences in the learning outcomes of students who use the Quartet Card learning media. The average gain value of experimental class students is 0.57 and the control class is 0.17 with moderate criteria, this shows that the use of Quartet Card learning media can improve student learning outcomes in social studies subjects in class IV SDN 1 Awirarangan.

Keywords: Social Studies Learning, Quartet Card Learning Media, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS karena banyaknya materi pelajaran yang penuh dengan hafalan mengakibatkan pembelajaran monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa bosan dan malas dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar (*posttest*) pada siswa yang menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 1 Awirarangan. Metode penelitian ini menggunakan *quasi experimental* dengan desain penelitian *nonequivalent Control Group posttest - pretest design*, dengan subjek penelitian yang terdiri dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen berjumlah 25 siswa sedangkan kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 24 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis bentuk essay. Analisis data yang digunakan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara manual menggunakan rumus uji *t* dan rumus *uji n-gain*. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa hasil belajar siswa (*posttest*) yang menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet di peroleh uji *t* dengan nilai $t_{hitung} = 24,02$ dengan mengambil taraf signifikansi 0,05 atau 5% dengan db 47 diperoleh $t_{tabel} = 1,67$. Dengan demikian diperoleh $t_{hitung} (24,02) > t_{tabel} (1,67)$. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa hipotesis pertama yang diajukan adalah H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet. Nilai rata-rata *gain* siswa kelas eksperimen sebesar 0,57 dan kelas kontrol sebesar 0,17 dengan kriteria sedang, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 1 Awirarangan

Kata Kunci: Pembelajaran IPS, Media Pembelajaran Kartu Kuartet, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan mengajar. Media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata atau konkret. Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran terutama materi pelajaran yang rumit atau kompleks untuk dipahami siswa. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Media juga dapat merangsang kegiatan belajar siswa dan dapat menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa secara langsung yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa hasil belajar siswa (Moreira dalam Batubara, 2020).

Menurut Hamalik dalam Sapriyah (2019) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pengaruh media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menemukan dan mengelola pengetahuan yang mereka dapat dengan cara mandiri. Sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa akan lebih bermakna dan tahan lama, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Menurut Ruminiati dalam Yuanta (2019), IPS merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Perpaduan tersebut dimaksudkan untuk membiasakan anak sejak usia sekolah dasar dalam memecahkan masalah sosial dengan pendekatan secara utuh tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran terpadu di jenjang pendidikan Sekolah Dasar yang mengaitkan ke dalam kehidupan sehari-hari. IPS mempunyai peranan yang penting bagi siswa dalam berinteraksi baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Menurut Jamalludin dalam Suriyanti dan Thoharudin (2019) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas, agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan salah satunya pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet.

Sunanih dalam Samsiyah dkk. (2021) berpendapat bahwa Kartu Kuartet adalah media dalam bentuk permainan dengan beberapa jumlah kartu dan terdapat gambar serta keterangan berupa tulisan sehingga dapat menjelaskan gambar tersebut. Media Kartu Kuartet ini sesuai dengan gaya belajar siswa di Sekolah Dasar yaitu belajar selayaknya bermain. Selain bermain terdapat unsur edukasi yang siswa dapatkan dengan suasana menyenangkan pada proses pembelajaran, sehingga dengan adanya Kartu Kuartet diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan dalam pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV. Keberhasilan Kartu Kuartet pada pelajaran IPS dapat dilihat dan diukur dari tingkat pemahaman siswa melalui indikator dari

kemampuan pemahaman yang peneliti ambil yaitu di aspek kognitif (menuliskan, menjelaskan, dan mengelompokkan) sehingga hasil belajar akan semakin baik pula dengan tercapainya indikator pemahaman tersebut. Penggunaan Kartu Kuartet merupakan salah satu alternatif untuk media pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini. Kartu kuartet ialah media pembelajaran dengan menciptakan unsur edukasi yang berkaitan pada mata pelajaran IPS agar siswa tidak merasa bosan dan timbul minat pada pembelajaran IPS sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa adalah perolehan hasil yang dicapai seorang siswa dalam usaha belajarnya sebagaimana dicantumkan dalam nilai raport, melalui hasil belajar siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapainya dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pembuat strategi dalam kegiatan pembelajaran harus mampu merencanakan dan mengimplementasikan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan akhir yang ditetapkan. Peran guru sebagai fasilitator dituntut untuk kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan semenarik mungkin, guru dalam pembelajaran aktif memerlukan media pembelajaran untuk membantu dalam proses pembelajaran. Tetapi nyatanya masih banyak guru yang mengajar secara monoton menggunakan metode konvensional seperti ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran apapun, maka dari itu peneliti tertarik untuk penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran yang lebih baik lagi terutama pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas IV A dan IV B SDN 1 Awirarangan menjelaskan tentang: “Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang kurang diminati siswa karena banyaknya materi pelajaran yang penuh dengan hafalan dan pembelajaran yang monoton membuat siswa bosan dan malas. Selama mengajar khususnya mata pelajaran IPS biasanya saya menggunakan media gambar dan media yang saya gunakan hanya buku paket, gambar-gambar, globe/peta, saya pernah menggunakan media interaktif tapi hanya beberapa kali. Dalam mengikuti pembelajaran siswa kurang aktif dan media yang digunakan kurang menarik minat siswa sehingga kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Lemahnya minat belajar siswa berdampak pada kemampuan pemahaman siswa dan hasil belajarnya, hal ini diperkuat pada hasil belajar siswa kelas IV pada semester ganjil tahun 2022 dengan standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada mata pelajaran IPS adalah 70.

Pembelajaran IPS biasanya hanya berpusat pada guru dan masih ditekankan pada penguasaan materi sehingga suasana belajar bersifat satu arah. Pembelajaran yang bersifat satu arah kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar aktif dalam mengeluarkan pendapat atau ide-idenya. Mata pelajaran IPS masih bersifat abstrak dan proses pembelajaran IPS di SDN 1 Awirarangan masih bersifat hafalan dari pada berfikir, mengakibatkan siswa beranggapan bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran hafalan saja, dimana siswa hanya dituntut untuk menghafal dan mencatat. Siswa akan merasa sulit untuk menghafal materi yang bersifat abstrak tanpa ada media belajar yang lain yang dapat mengkongkretkan materi tersebut. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, perlu digunakannya suatu media pembelajaran yang memiliki konsep yang lebih menarik yang dapat mengkongkretkan materi yang abstrak yaitu dengan menggunakan media Kartu Kuartet pembelajaran keragaman budaya di Indonesia. Media Kartu Kuartet merupakan suatu media berupa kartu sejenis permainan yang berisikan gambar, teks, dan kombinasinya digunakan untuk menuntun siswa dalam belajar dan mengaktifkan siswa dalam belajar.

Menurut Levie lenzt dalam Arsyad (2013) media Kartu Kuartet pembelajaran merupakan media visual dua dimensi media grafis yang di dalamnya terdapat variasi gambar, angka, dan huruf sehingga membuat kesan lebih menarik. Pemilihan media Kartu Kuartet sebagai penggunaan media pembelajaran pada materi keragaman budaya di Indonesia karena media ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya, media Kartu Kuartet dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dan umpan balik langsung dari siswa, media ini bersifat efektif dan menarik dalam pembelajaran, media ini bersifat praktis dan fleksibel untuk dibawa kemana-mana sehingga mudah dibawa kemana-mana oleh siswa. Selain itu, media Kartu Kuartet dapat dimainkan oleh siswa tanpa ada pengawasan dari guru. Berdasarkan uraian diatas maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul dilihat dari berbagai aspek, diantaranya: 1) Mata pelajaran IPS sulit dimengerti oleh siswa; 2) Proses belajar mengajar masih monoton; 3) Hasil belajar siswa di kelas IV pada pembelajaran IPS di SDN 1 Awirarangan masih rendah dilihat dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum); dan 4) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet (kelas eksperimen) dengan siswa yang menggunakan media gambar (kelas kontrol).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian Quasi Eksperimental Design yang bersifat Kuantitatif dengan desain eksperimen *None Equivalet Control Grup posttest – pretest deign*. Desain penelitian yang digunakan ialah Pretest - Posttest Control Group Design. Desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SDN 1 Awirarangan sebanyak 75 siswa yang berasal dari tiga kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Purposive sampling* dengan penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian yang didapat merupakan siswa kelas IVA sebanyak 25 orang sebagai kelas kontrol dan 24 siswa kelas IVB sebanyak 24 orang sebagai kelas eksperimen. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini ialah instrumen tes berupa tes objektif dalam bentuk pre-test dan post-test secara tertulis yang berisi 5 butir soal essay dengan jawaban bernilai 1 sampai 4 poin.

Uji instrumen yang digunakan ialah uji validitas dan uji reabilitas guna menghasilkan data yang akurat dan objektif. Suatu instrument penelitian dikatakan valid, bila: 1) Koefisien korelasi *product moment* melebihi 0,3; 2) Koefisien korelasi *product moment* $> r\text{-tabel}(\alpha; n - 2)$ n = jumlah sampel; dan 3) Nilai $sig \leq \alpha$ (Arifin, 2016). Dari 5 butir soal yang diteliti semuanya dinyatakan valid. Dapat disimpulkan butir soal yang digunakan untuk penelitian berjumlah 5 soal. Sedangkan uji reabilitas diperoleh sebesar 0.597794, nilai tersebut apabila melihat tolak ukur reliabilitas maka dapat disimpulkan dengan kriteria cukup. Selanjutnya dilakukan pula uji tingkat kesukaran soal (Arifin, 2016). Instrumen soal dalam penelitian ini terdiri dari 2 soal kategori mudah dan 3 soal kategori sedang. Instrumen soal dilakukan pula uji daya pembeda untuk mengukur sejauh mana sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum/kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Dalam hal ini terdapat 3 soal berdaya beda cukup dari nomor 1,2 dan 5, sedangkan yang berdaya

beda baik terdapat 1 soal yaitu nomor 4, dan yang berdaya beda sangat baik terdapat 1 soal yaitu nomor 3.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas (Sugiyono, 2017: 86; Riduwan, 2018:179). Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ sedangkan data dikatakan tidak homogen apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$. Data yang telah memenuhi uji prasyarat normal dan homogen selanjutnya dilakukan uji statistik dengan uji T dan N-Gain. Uji T digunakan untuk menguji menguji hipotesis 1 yang berbunyi: apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet dengan siswa yang menggunakan media gambar. Penarikan kesimpulan uji T adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_1 ditolak : Tidak terdapat perbedaan. Sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima : Terdapat perbedaan (Arifin, 2014: 193). Adapun uji N-Gain digunakan untuk menguji hipotesis 2 yang berbunyi: apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet dengan siswa yang menggunakan media gambar. Maka untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penarikan kesimpulan uji N-Gain dilakukan berdasarkan kategori sebagai berikut. Apabila $g \geq 0,70$ termasuk kedalam kategori tinggi, apabila $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk kedalam kategori sedang, dan apabila $g < 0,3$ maka termasuk kedalam kategori rendah (Arikunto, 2015: 162).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Awirarangan, jalan Eyang Weri No.11 RT01/RW04 Awirarangan, Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 13-16 Maret 2023 dengan variabel bebas dan terikat. Variabel bebas yang digunakan yakni menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet, sedangkan variabel terikat yakni dengan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, kelas IV A diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet sedangkan kelas IV B akan diberikan perlakuan menggunakan media gambar.

Kemampuan awal (Pretest)

Berdasarkan hasil yang didapat dari kemampuan pemahaman siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas control

Kelas	N	Total Nilai	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata	SD
Eksperi-men	25	1465	40	75	58,6	9,120
Kontrol	24	1315	35	75	54,79	10,85

Tabel di atas, menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dengan jumlah responden 25 siswa, memperoleh total nilai sebesar 1465 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 75 serta nilai rata-rata 58,6 dengan standar deviasi 9,120. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah responden 24 siswa, dengan total nilai sebesar 1315 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 75 serta nilai rata-rata 54,79 dengan standar deviasi 10,85. Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data *pretest* antara

kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikansi artinya pengetahuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama.

Kemampuan akhir (Posttest)

Berdasarkan hasil yang didapat dari kemampuan pemahaman siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	N	Total Nilai	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata	SD
Kelas Eksperimen	25	2060	70	100	82,40	7,50
Kelas Kontrol	24	1505	45	80	62,70	9,53

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dengan jumlah responden 25 siswa, memperoleh total nilai sebesar 2060 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100 serta nilai rata-rata 82,40 dengan standar deviasi 7,50. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah responden 24 siswa, dengan total nilai sebesar 1505 dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 80 serta nilai rata-rata 62,70 dengan standar deviasi 9,53. Hal ini menunjukkan bahwa hasil posttest memiliki perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas *pretest* di kelas eksperimen diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 5,7168$ dengan mengambil taraf signifikansi 0,05 dengan db=3 maka diperoleh $X^2_{tabel} = 7,81473$ maka data penelitian berdistribusi normal, karena $X^2_{hitung} (5,7168) < X^2_{tabel} (7,81473)$. Hasil uji normalitas *pretest* di kelas eksperimen diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 4,6191$ dengan mengambil taraf signifikansi 0,05 dengan db=3 maka diperoleh $X^2_{tabel} = 7,81473$ maka data penelitian berdistribusi normal, karena $X^2_{hitung} (4,6191) < X^2_{tabel} (7,81473)$.

Berdasarkan hasil uji normalitas *pretest* di kelas eksperimen diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 2,5751$ dengan mengambil taraf signifikansi 0,05 dengan db=3 maka diperoleh $X^2_{tabel} = 7,81473$ maka data penelitian berdistribusi normal, karena $X^2_{hitung} (2,5751) < X^2_{tabel} (7,81473)$. Hasil uji normalitas *pretest* di kelas eksperimen diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 2,6759$ dengan mengambil taraf signifikansi 0,05 dengan db=3 maka diperoleh $X^2_{tabel} = 7,81473$ maka data penelitian berdistribusi normal, karena $X^2_{hitung} (2,6759) < X^2_{tabel} (7,81473)$. Uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil uji normalitas data pretest dan posttest

Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	58,6	82,40	54,79	62,70
SD	9,120	7,50	10,85	9,53
X^2_{hitung}	5,7168	2,5751	4,6191	2,6759
X^2_{tabel}	7,81473	7,81473	7,81473	7,81473
Keterangan	Normal	Normal	Normal	Normal

Uji homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas untuk *pretest* $F_{hitung} = 1,11$ untuk *posttest* $F_{hitung} = 1,11$ dan $F_{tabel} = 2,43$. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa F_{hitung} *pretest* dan *posttest* $< F_{tabel}$ yang artinya data skor kedua kelompok homogen. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

Statistik	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
F_{hitung}	1,11		1,11	
F_{tabel}	2,43		2,43	
N_1	25	24	25	24
N_2	25	24	25	24
Ket.	Homogen		Homogen	

Berdasarkan data di atas dapat peneliti simpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet pada kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menjadi lebih aktif dalam permainan Kartu Kuartet pembelajaran juga lebih menyenangkan atau tidak membosankan dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media gambar yang cenderung hanya satu arah. Dari data tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan hipotesis.

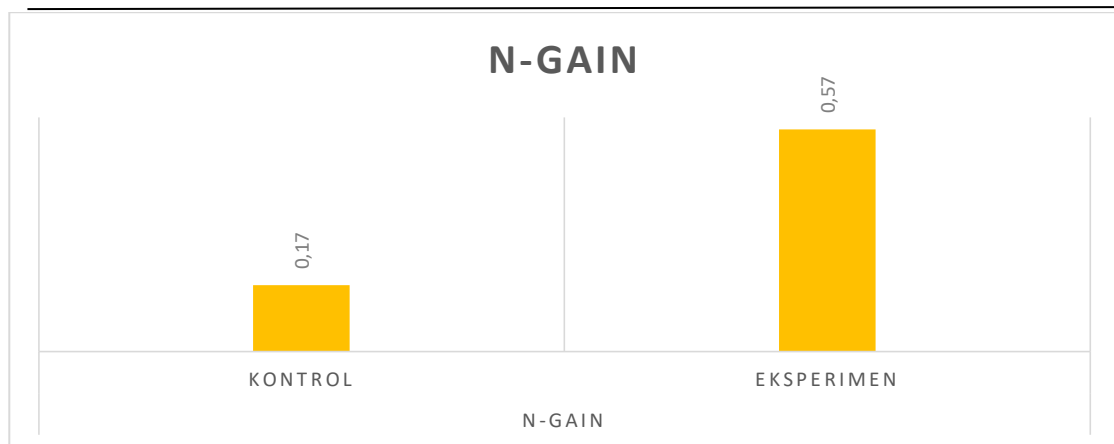
Uji hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji kesamaan dua rerata antara data kelas eksperimen dan data kelas kontrol. Pada hipotesis yang pertama berkenaan tentang perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet dengan siswa yang menggunakan media gambar.

Hasil perhitungan uji T diperoleh nilai $t_{hitung} = 24,02$ dengan mengambil taraf signifikansi 0,05 atau 5% dengan db 47 diperoleh $t_{tabel} = 1,67$. Dengan demikian diperoleh $t_{hitung} (24,02) > t_{tabel} (1,67)$. Hasil tersebut menyatakan bahwa hipotesis pertama yang diajukan adalah H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet (Kelas Eksperimen) dengan siswa yang menggunakan media gambar (Kelas Kontrol) setelah perlakuan *posttest*.

Perhitungan N-Gain

Hasil nilai di kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet diperoleh nilai gain sebesar 23,8 dan N-Gain sebesar 0,57, sesuai dengan hasil N-Gain nilai tersebut masuk ke dalam kriteria sedang. Sedangkan pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan media gambar diperoleh nilai gain sebesar 7,91 dan N-Gain sebesar 0,17 maka, kelas kontrol termasuk ke dalam kriteria rendah. Hasil tersebut menyatakan bahwa hipotesis 2 yang di ajukan adalah H_1 diterima. Berdasarkan hasil data kedua kelas tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa, dan peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi berada pada kelas eksperimen seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Rata-Rata N-Gain

Pada proses pembelajaran di kelas eksperimen saat menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet terlihat beberapa perubahan yang ditonjolkan, diantaranya adalah siswa lebih berani untuk aktif dalam pembelajaran, siswa selalu antusias dalam belajar, siswa dapat bersosialisasi dengan teman-temannya. Tidak hanya itu saja dalam penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet tersebut siswa juga bisa mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya sehingga adanya peningkatan yang signifikan tentang hasil belajar siswa pada muatan IPS di kelas IV SD Negeri 1 Awirarangan. Maka dengan penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet sangat sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan pendapat Sunanih dalam Samsiyah dkk (2021) berpendapat bahwa Kartu Kuartet adalah media dalam bentuk permainan dengan beberapa jumlah kartu dan terdapat gambar serta keterangan berupa tulisan sehingga dapat menjelaskan gambar tersebut. Media Kartu Kuartet ini sesuai dengan gaya belajar siswa di Sekolah Dasar yaitu belajar selayaknya bermain. Selain bermain terdapat unsur edukasi yang siswa dapatkan dengan suasana menyenangkan pada proses pembelajaran. Kelebihan dari Kartu Kuartet ialah berupa media visual yang praktis karena mudah dibawa kemana-mana dan mudah dimainkan dimana saja, sesuai dengan pendapat menurut Zulkarnain (2017) terdapat kelebihan pada media grafis/visual yaitu Menyediakan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah. Hal ini pun sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Indah Setiyorini pada tahun 2013 yang berjudul Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar di kelas IV SDN Jajartunggal III, dengan hasil penelitiannya yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain teknik observasi dan tes. Pada kegiatan pembelajaran aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I 67,85%, siklus II 78,57% dan pada siklus III 98,85%. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I 66,67%, siklus II 77,27% dan pada siklus III 87,87%. Pada pengamatan hasil belajar aspek kognitif siswa juga mengalami peningkatan dengan skor rata-rata pada siklus I 66,67%, siklus II 72,22% dan pada siklus III 91,66%. Selain itu, dari hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar aspek afektif siswa, dan psikomotor siswa.

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet memiliki dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Awirarangan pembelajaran IPS tema 7 subtema 2. Hasil tersebut terbukti berdasarkan fakta

lapangan dengan melakukan pretest dan posttest di kelas tersebut. Perbedaan hasil belajar siswa terlihat lebih signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet efektif diterapkan di kelas IV A SD Negeri 1 Awirarangan.

Penelitian pengguna media pembelajaran Kartu Kuartet pada kelas IV berjalan dengan baik. Namun ada beberapa keterbatasan yang di alami dan dapat menjadi faktor yang perlu diperhatikan oleh peneliti selanjutnya untuk menyempurnakan penelitiannya, karena pada penelitian ini tentu memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki dalam penelitian kedepannya. Berikut beberapa keterbatasan penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu penelitian, karena penelitian ini juga menyesuaikan dengan jadwal yang ada di sekolah. Peneliti hanya dapat melakukan penelitian berdasarkan waktu yang telah ditentukan sekolah.
2. Terbatasnya dengan adanya bulan Ramadhan maka kegiatan pembelajaran ini tidak teratur dan menjadi lebih sedikit.
3. Peserta didik sebagai subjek penelitian, walaupun berasal dari suatu sekolah yang sama tetap saja mereka memiliki perbedaan. Peserta didik yang dijadikan sebagai kelompok kontrol cenderung lebih susah diatur, karena menggunakan media gambar dianggap hal biasa dan dalam pembelajaran sehari-hari.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan pada pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya di Negeriku dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar dalam penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet dan media gambar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Awirarangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet (kelas eksperimen) dengan siswa yang menggunakan media gambar (kelas kontrol) setelah perlakuan (*posttest*). Terdapat peningkatan (*gain*) hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet (kelas eksperimen) dengan siswa yang menggunakan media gambar (kelas kontrol).

DAFTAR PUSTAKA

- Ayriza, Yulia et al. 2021. "The Effectiveness of Quartet Card Game in Increasing Career Knowledge in Lower Grade Elementary School Students." *Current Psychology* (2017).
- Azizah, Amirah Al May. 2021. "Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 201." *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 5(1): 1.
- Efendi, Syafrizal. 2021. "Penggunaan Media Grafis Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SDN 24 Koto Malintang." *Jurnal Sosial Sains* 1(7): 688–97.
- Guanabara, Editora, Koogan Ltda, Editora Guanabara, and Koogan Ltda.
- Hasnianti, Hasnianti. 2019. "Efektivitas Permainan Kartu Kuartet Dan Metode Menghafal." *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 21(02): 227.
- Indah, Setiyorini, and Abdullah M Husni. 2013. "Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di

- Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1 (2): 3.
- Itabillyna, Diokta Verra. 2015. “Meningkatkan Daya Ingat Budaya Indonesia Dengan Menggunakan Media Kartu Kuartet Pada Pelajaran IPS.” 1(1): 1–7.
- Kurnia, Dadang. 2016. “Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha Di Indonesia Dalam Mata Pelajaran Ips.” *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1): 481–90.
- Lestari, O., G. Priscylio, J. Copriady, and B. Holiwarni. 2020. “The Use of Quartet Card Game on Hydrocarbon to Improve Learning Outcomes Ten-Grade Students.” *Journal of Physics: Conference Series* 1567(3).
- Mathematics, Applied. 2016. “濟無No Title No Title No Title.” : 1–23.
- Moehani, Dwi Kirana. 2018. “The Impact Of The Use Of Materials-Based Multicultural Media With The Quartet Card Towards The Attitude Of Student.” 212: 61–67.
- Okpiani, Seli, Kiki Aryaningrum, and Arief Kuswidyanarko. 2022. “Analisis Pemahaman Konsep Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 18 Lahat.” *Ibtida’i : Jurnal Kependidikan Dasar* 9(1): 57–68.
- Samsiyah, Siti, Hermansyah Hermansyah, and Arief Kuswidyanarko. 2021. “Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv.” *Jurnal Holistika* 5(2): 119.
- Suriyanti, Yulia, and Munawar Thoharudin. 2019. “Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu.” *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)* 3(1): 117.
- Zulfikar, Zulfikar, and Laelah Azizah. 2017. “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ma Negeri 1 Makassar.” *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1(2): 156–66.