



PENGARUH KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR DITINJAU DARI AKTIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS II MI PSM SALAK GEMARANG

Faridah Maulidiyah¹,

Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi

ridasaja089@gmail.com¹

Article Info

Abstract

Keywords:

Learning Media;

Quartet Cards;

Learning Outcomes;

The purpose of learning media is to achieve learning objectives optimally. Observations at MI PSM Salak Gemarang, particularly in Grade II, show that classroom teachers still make minimal use of varied and innovative learning media during the learning process. This thesis discusses the effect of quartet card media on learning outcomes in terms of student activity—specifically, how and whether quartet card media affects learning outcomes in terms of student activity in the PPKN subject for Grade II at MI PSM Salak Gemarang.

This research uses a quantitative research method with an experimental research design. The population and sample in this study are all Grade II students at MI PSM Salak Gemarang. Data collection techniques include tests and non-participant observation. The research instruments consist of tests—namely pretest and posttest—and observation, which is conducted when the learning media is applied during the learning process in the study.

Data analysis involves several tests: instrument testing, prerequisite analysis tests, and hypothesis testing. The instrument test results show that 20 questions can be used, and the researcher used all of them for data collection. The prerequisite analysis tests include the normality test, homogeneity test, and N-Gain test. The normality test results show a pretest significance value of $0.636 > 0.05$ and a posttest significance value of $0.495 > 0.05$. The homogeneity test result shows a significance value of $0.412 > 0.05$. The N-Gain test result is 0.3306. Finally, the hypothesis test is conducted using the t-test, which produces a sig. (2-tailed) value of $0.008 < 0.05$. Thus, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted.

Kata kunci:

Media Pembelajaran;

Kartu Kuartet;

Hasil Belajar;

Abstrak

Tujuan dari adanya media pembelajaran merupakan tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal. Melihat di MI PSM Salak Gemarang khususnya di kelas II guru kelas masih minim menggunakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif saat kegiatan pembelajaran. Skripsi ini membahas pengaruh media kartu kuartet terhadap hasil belajar ditinjau dari aktivitas siswa, bagaimana dan adakah pengaruhnya media kartu kuartet terhadap hasil belajar ditinjau dari aktivitas siswa pada mata pelajaran PPKN di kelas II MI PSM Salak Gemarang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II MI PSM Salak Gemarang. teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dan observasi. Teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dan *non-partisipan observation*. Instrumen penelitian menggunakan tes yakni *pretest* dan *posttests* serta observasi digunakan ketika media pembelajaran digunakan saat kegiatan pembelajaran pada penelitian. Analisis data menggunakan beberapa uji yaitu instrumen, uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Hasil dari penelitian ini adalah pada uji instrumen terdapat 20 soal yang dapat di gunakan dan peneliti menggunakan semua soal tersebut untuk mengambil data. Selanjutnya yaitu uji prasyarat analisis yaitu terdapat uji normalitas, uji homogenitas dan uji N-Gain. Uji normalitas diperoleh hasil pretest

dengan nilai signifikasi $0,636 > 0,05$ dan posttest sebesar $0,495 > 0,05$. Uji homogenitas memperoleh hasil nilai signifikasi $0,412 > 0,5$. Uji N-Gain memperoleh hasil $0,3306$, diakhiri dengan uji hipotesis yaitu menggunakan uji t. Dalam uji t ini memperoleh hasil sig. (2-tailed) yaitu $0,008 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia. Untuk mendorong proses berkembangnya insan-insan cerdas yang mampu bersaing di era globalisasi, maka diperlukannya pendidikan yang berkualitas. Kualitas pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang dijalankan pada sistem pendidikan itu sendiri. Pendidikan merupakan proses pembinaan dan bimbingan yang dilakukan seseorang secara terus-menerus kepada anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Parsa, 2017). Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan dan menciptakan manusia yang berkualitas, serta bangsa yang berguna dan dijunjung tinggi oleh bangsa lain (Jumiarti et al., 2023). Pendidikan juga berkaitan dengan bagaimana manusia itu dipandang. Baik pendidikan formal maupun non-formal memainkan peranan penting dalam pengembangan watak. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dinamis, dan juga terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan metode, strategi serta media yang tepat sehingga dapat menunjang atau menjadi faktor keefektifan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dan menguasai cara menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran yang dibawakan. Agar tidak hanya menyampaikan materi dengan monoton, metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Karena tujuan dari guru mengajar adalah menyampaikan materi yang diajarkan itu berhasil sampai dan mudah dipahami oleh semua murid bukan hanya beberapa murid. Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Kristanto, 2016).

Media Pembelajaran sebagai alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar nampaknya memiliki andil besar terhadap kemenangan guru dalam mengajar (Setiawan et al., 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran, maka hal itu dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang bervariasi tentu memiliki andil yang cukup besar dalam proses belajar mengajar. Tentunya juga dengan metode dan model pembelajaran yang tepat dalam penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut dapat meningkatkan siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan juga hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Setiap pembelajaran selalu ada masalah yang muncul, baik dari guru, siswa, ataupun sarana dan prasarana dari sekolah. Mendapatkan kelas yang siswanya aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran merupakan keinginan setiap guru. Namun guru juga harus siap apabila mendapatkan kelas yang super aktif baik diluar atau didalam kegiatan belajar mengajar. Jika terlalu aktif saat kegiatan belajar mengajar dan keaktifan siswa bukan dalam pembelajaran, maka hal ini mengakibatkan siswa kurang semangat dalam belajar dan mungkin akan diikuti dengan tindakan lari kesana kemari bahkan sering izin ke toilet sekolah untuk berpindah tempat bermain.

Terkait dengan masalah tersebut, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di MI PSM Salak Gemarang, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi khususnya di kelas II ditemukan salah satu masalah dimana siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kebosanan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Guru cenderung monoton menggunakan metode ceramah dan kurangnya menggunakan media pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran banyak berfokus pada guru dan guru kurang tegas serta kurang memperhatikan situasi dan kondisi murid. Agar tercapainya tujuan pembelajaran, maka dibutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran guna menghindari kebosanan siswa dalam pembelajaran. Salah satu contohnya ialah media kartu kuartet yang biasa digunakan anak-anak dalam bermain. Kartu kuartet merupakan sejenis permainan yang terdiri dari beberapa kartu bergambar dan dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Dari kata kuartet sendiri yang berarti "berjumlah 4", maka permainan kartu ini adalah membuat dan menggabungkan kartu berjumlah 4 menjadi satu kelompok. Menurut (Tasrief & Patria, 2020) terdapat beberapa kelebihan dari kartu kuartet, diantaranya adalah praktis, mudah dibawa kemana-mana, mudah dalam penyajiannya, mudah dimainkan dimana saja, Mudah disimpan, kelompok besar atau kecil, selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya.

Pada kesempatan kali ini, penelitian lebih fokus pada penggunaan kartu kuartet saat kegiatan pembelajaran. Peneliti melihat aktivitas siswa saat menggunakan media pembelajaran tersebut. Aktivitas siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan isiswa maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa sendiri memiliki peranan besar dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan melihat aktivitas siwa dalam penggunaan media pembelajaran tersebut, peneliti akan mengetahui berpengaruh atau tidaknya media kartu kuartet ini dalam pembelajaran PPKn di kelas II yang juga dengan kemudian melihat hasil belajarnya. Berdasarkan hasil peneltian Yasin, F.N. dan Sudanti, E (2023) penelitian ini melalui dua siklus, siklus I hasil yang didapat pada persentasenya hanya 62,97% dan siklus II meningkat dengan persentase 88,89%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, pada mata pelajaran PPKn perlu menggunakan sebuah media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Seperti menerapkan kartu kuartet yang bisa menjadi alternatif dalam pembelajaran khususnya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Menurut peneliti, kartu cocok diterapkan di kelas II dengan karakteristik siswa yang sangat aktif dalam bermain. Dengan demikian, maka perlu diadakan penelitian tentang "Pengaruh Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Aktivitas Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn di Kelas II MI PSM Salak Gemarang".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari aktivitas siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas II MI PSM Salak Gemarang. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II MI PSM Salak Gemarang, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi, dengan teknik pengambilan sampel *total sampling* sehingga seluruh siswa kelas II dijadikan responden. Instrumen penelitian terdiri dari tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa, serta observasi non-partisipan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan media kartu kuartet. Instrumen tes telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan hasil 20 butir soal valid yang digunakan sepenuhnya dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua metode, yaitu tes hasil belajar dan observasi non-partisipan. Analisis data meliputi uji instrumen untuk menguji validitas dan reliabilitas butir soal, uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas menggunakan uji Levene, serta uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *t-test* untuk mengetahui signifikansi pengaruh media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari aktivitas siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada 12 siswa kelas II MI PSM Salak Gemarang, Kedunggalar pada 16–22 Mei 2024. Materi yang diujikan adalah lambang sila Pancasila dan penerapan sila-silanya. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal valid berdasarkan uji instrumen. Pembelajaran dilaksanakan dengan dua tahap: *pretest* (sebelum pembelajaran menggunakan media kartu kuartet) dan *posttest* (setelah pembelajaran).

1. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa (N)	12	12
Nilai Tertinggi	70	80
Nilai Terendah	40	50
Rata-rata (Mean)	56,67	64,17
Median	57,50	62,50
Modus	60	60
Standar Deviasi	7,785	9,252

Keterangan: Terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 7,5 poin dari pretest ke posttest.

2. Ringkasan Hasil Uji Instrumen

Jenis Uji	Hasil
Validitas	20 soal valid, 10 soal tidak valid
Reliabilitas	0,924 (kategori sangat tinggi)
Tingkat Kesukaran	Sukar: 0 soal, Sedang: 6 soal, Mudah: 24 soal
Daya Pembeda	Jelek: 2 soal, Cukup: 4 soal, Baik: 13 soal, Sangat Baik: 8 soal, Negatif: 3 soal

Keterangan: Soal yang digunakan pada pretest dan posttest telah memenuhi kriteria valid dan reliabel

3. Uji Prasyarat Analisis

Jenis Uji	Nilai Sig.	Keterangan
Normalitas Pretest	0,636	Data berdistribusi normal
Normalitas Posttest	0,495	Data berdistribusi normal
Homogenitas	0,412	Data homogen

Keterangan: Data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga dapat dilanjutkan ke uji-t.

4. Hasil Uji N-Gain

Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata N-Gain	Kategori
-0,33	1,00	0,3306	Sedang

Keterangan: Peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang.

5. Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Pasangan Data	Mean Selisih	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Pretest - Posttest	-7,500	0,008	Signifikan, H_0 ditolak

Keterangan: Terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media kartu kuartet.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media kartu kuartet. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 56,67 menjadi 64,17, dengan nilai N-Gain 0,3306 yang berada pada kategori sedang. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,008 ($<0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa.

Secara praktis, media kartu kuartet membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Observasi selama pembelajaran menunjukkan siswa menjadi lebih fokus, antusias, serta aktif bekerja sama dalam kelompok. Hal ini mendukung pendapat bahwa media pembelajaran yang bersifat permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman materi.

Walaupun peningkatan yang diperoleh berada pada kategori sedang, penggunaan media kartu kuartet terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran PPKn, terutama untuk materi yang memerlukan pengenalan simbol, makna, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis, dan dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap penelitian "pengaruh kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari aktivitas siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas II MI PSM Salak Geamarang". Berdasarkan data dan analisis data yang telah dikumpulkan maka dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari aktivitas siswa pada mata pelajaran PPKn di MI PSM Salak Geamarang dalam materi lamang sila Pancasila dan penerapan sila-sila Pancasila. Hasil tes peserta didik pada pembelajaran PPKn mengalami peningkatan pada saat pretest dan posttest dengan rata-rata nilai pretest 56,67 dan nilai posttest dengan rata-rata 64,17.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jumiarti, J., Yuliana, L., & Marlina, M. (2023). Peningkatan kualitas pendidikan melalui inovasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 45–56. <https://doi.org>
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran dan peranannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 123–130. <https://doi.org>
- Kurniawan, A. (2020). Media pembelajaran inovatif untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.21009/jpd.082.04>
- Majid, A. (2018). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Parsa, I. M. (2017). Pendidikan sebagai proses pembinaan dan bimbingan anak didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 11–18. <https://doi.org>
- Setiawan, A., Wibowo, H., & Sari, D. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 201–210. <https://doi.org>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., & Agung, L. (2021). Media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–56. <https://doi.org/10.21831/jtp.v23i1.37896>
- Tasrief, M., & Patria, R. (2020). Media kartu kuartet sebagai alternatif pembelajaran aktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 89–96. <https://doi.org>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Yasin, F. N., & Sudanti, E. (2023). Peningkatan minat belajar peserta didik melalui media kartu kuartet. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(1), 33–40. <https://doi.org>