

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KWARTET TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
DI KELAS IV SDN 101782 TANJUNG REJO**

Bahani Permata Harahap^{1*}, Irfan Dahnia¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas
Muhammadiyah Sumatera Utara

*bahanipermata2002@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to see the effect of Quartet Card Learning Media on Student Learning Outcomes in Social Studies Subjects in Class IV SDN 101782 Tanjung Rejo. The research subjects were 21 fourth grade students of SDN 101782 Tanjung Rejo. The method used is Pre-Experimental type experiment using One Group Pretest-Posttest. The instrument used in this research is a multiple choice test, with a total of 20 questions. The data was analyzed through the paired sample t test, based on the results of the t test obtained a sig value. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, meaning that the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Thus, it can be concluded that the application of quartetcard media has a significant effect on student learning outcomes in social studies lessons in class IV SDN 101782 Tanjung Rejo. Thus, it can also be recommended to teachers to be applied during learning.

Keywords: effect; learning outcomes; qwartet card media

PENDAHULUAN

Saat ini, perkembangan dan kemajuan zaman semakin meningkat dengan cepat. Tuntutan terhadap sumber daya manusia juga semakin meluas. Salah satu komponen penting dari kemajuan suatu negara adalah sektor pendidikan, yang berperan dalam memperbaiki mutu sumber daya manusia (Fitri, 2021). Pendidikan memegang peran penting untuk membentuk generasi masa depan, memberikan keterampilan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan menghadapi persoalan global yang terus berkembang. Berdasarkan Undang-Undang Tahun 2003 Nomor 20 pasal 3, memaparkan bahwasannya pendidikan nasional bermaksud guna meningkatkan keterampilan serta membangun karakter dan kemajuan suatu negara yang berbudi pekerti tinggi dalam upaya meningkatkan kecerdasan

perkembangan suatu negara, dengan tujuan untuk mengoptimalkan siswa untuk menjadi individu yang yakin serta patuh terhadap Tuhan yang maha Esa, bersikap baik, berpengetahuan luas, terampil, berbakat, mandiri, dan menjadi anggota masyarakat yang menjunjung tinggi demokratis serta tanggung jawab (Sisdiknas, 2003).

Kualitas atau mutu pendidikan di Indonesia saat ini terbilang cukup rendah. Hal ini terkonfirmasi dari data yang dihasilkan dari penelitian PISA (*Program for International Student Assessment*) 2022. Menurut survei tersebut, siswa Indonesia masih menempati posisi terbawah dalam hal kemampuan literasi, matematika, dan sains. Pada tahun 2018, skor PISA Indonesia untuk literasi mencapai 371, namun pada tahun 2022 mengalami penurunan menjadi 359. Sementara itu, skor matematika pada tahun 2018 adalah 379, kemudian menurun menjadi 366 pada tahun 2022, dan skor sains pada tahun 2018 adalah 379 turun menjadi 366 pada tahun 2022 (OECD, 2023).

Faktor yang menyebabkan tingkat kualitas pendidikan yang rendah di Indonesia secara umum termasuk permasalahan dalam efektivitas, efisiensi, dan standar pengajaran (Mardyawati, 2018). Masalah tersebut masih menjadi tantangan utama dalam konteks pendidikan di Indonesia secara umum. Pendidikan masih belum mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kreativitas yang memadai. Kualitas sarana fisik pendidikan masih rendah, dengan banyaknya sekolah dan perguruan tinggi yang memiliki gedung-gedung yang rusak atau tidak memadai, serta tingkat kepemilikan dan penggunaan media pembelajaran masih berada pada tingkat rendah. Selain itu, ketersediaan buku di perpustakaan juga sering kali kurang lengkap. Oleh sebab itu, dibutuhkan upaya perbaikan pada mutu pendidikan di Indonesia termasuk ditingkat dasar. Suatu cara untuk memperbaiki mutu pendidikan yaitu dengan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai media, termasuk dalam konteks muatan pelajaran IPS.

Pembelajaran IPS mengajarkan tentang kehidupan bermasyarakat dan bagaimana berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitar. Siswa

berinteraksi dengan keluarga mereka, lingkungan masyarakat, dan lingkungan terdekat mereka (Ariyani & Kristin, 2021). Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan seperti yang dinyatakan oleh Fitria dkk.,(2021) pembelajaran IPS bertujuan untuk mendukung perkembangan peserta didik dalam meningkatkan kesadaran terhadap isu-isu sosial dalam masyarakat, serta membentuk pola pikir positif terhadap upaya perbaikan terhadap segala bentuk ketidaksetaraan yang muncul, serta memiliki kemampuan untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan yang timbul dalam keseharian.

Satu diantara ciri pengajaran yang baik adalah mengimplementasikan media pembelajaran (Putri dkk., 2022). Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran memiliki sejumlah manfaat positif, seperti kemampuannya untuk memperbaiki mutu serta hasil belajar. Hal ini karena siswa cenderung semakin tertarik ketika materi disajikan melalui media yang dilihatnya (Dasi & Putra, 2022). Terutama ditingkat sekolah dasar, siswa cenderung lebih memahami konsep pembelajaran yang bersifat kontekstual. Hasil belajar yaitu keterampilan yang didapat peserta didik selepas mengikuti kegiatan belajar dan berhasil mencapai berbagai tujuan pembelajaran (Bunyamin, 2021, p.100). Guru yang profesional sungguh dibutuhkan untuk menciptakan kegiatan belajar yang inovatif, produktif, serta efisien dalam mengembangkan keterampilan siswa yang beragam.

Dari hasil observasi terhadap pengajaran IPS oleh guru kelas IV SDN 101782 Tanjung Rejo menunjukkan bahwa siswa cenderung merasa kurang tertarik selama proses pembelajaran IPS. Pelajaran ini dianggap membosankan karena jumlah materi yang harus dipelajari banyak dan metode pengajaran yang sering digunakan oleh guru ceramah dan buku teks. Situasi ini mengakibatkan proses belajar terkesan monoton dan berpusat pada guru. Siswa seringkali hanya diam dan memperhatikan tanpa berpartisipasi aktif. Hal ini menyebabkan siswa kurang paham pada materi IPS dan hasil belajar siswa relatif rendah. Di samping itu guru juga menghadapi kendala dalam hal membuat media pembelajaran interaktif, karena keterbatasan waktu dan

pengetahuan tentang teknologi oleh karenanya, guru lebih tertarik menggunakan buku dalam mengajar.

Bedasarkan masalah tersebut, sehingga peneliti berminat untuk menyelenggarakan penelitian berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Kwartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di kelas IV SDN 101782 Tanjung Rejo". Kartu kwartet yaitu sebuah permainan yang terdiri dari kartu-kartu berisikan gambar serta informasi tertulis untuk menjelaskan gambar tersebut. Kartu ini dibuat dalam wujud gambar lengkap beserta penjelasan, dengan demikian menciptakan ketertarikan bagi siswa dalam menggali lebih dalam memahaminya (Sumargono dkk., 2020).

Analisis media kartu kwartet sebagai media pembelajaran IPS, menurut peneliti media kartu kwartet layak diterapkan sebagai media pembelajaran didalam kelas khusus pembelajaran IPS sebab, media kartu kwartet merupakan media berbasis permainan, permainan ini memerlukan interaksi antar siswa, yang dapat mendorong kerja sama dan komunikasi di antara mereka. Hal ini penting dalam pembelajaran IPS yang seringkali membutuhkan pemahaman sosial dan keterampilan berinteraksi. Selain membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik, kartu kwartet juga membantu siswa memahami konsep-konsep IPS secara konkret dan visual, memudahkan mereka mengingat dan memahami materi. Dengan fleksibilitas untuk digunakan dalam berbagai topik IPS dan biaya produksi yang rendah, kartu kwartet menjadi alat pembelajaran yang ekonomis dan efisien, ideal untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran di kelas (Salamah dkk., 2018)

Bedasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, sehingga terdapat sejumlah permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu: (1) Guru belum memiliki pelatihan yang cukup dalam menggunakan metode atau media pembelajaran tertentu, sehingga mengurangi kemampuan mereka untuk mengintegrasikan media pembelajaran secara efektif ke dalam pembelajaran, (2) Kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan pada kegiatan belajar IPS kelas IV SDN 101782 Tanjung Rejo, (3) Fasilitas media

pembelajaran IPS disekolah masih terbatas dan belum mampu membantu sepenuhnya aktivitas belajar, (4) Proses belajar hanya melibatkan guru secara penuh. Dari hasil identifikasi masalah tersebut, oleh karena itu dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini, apakah media kartu kwartet memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 101782 Tanjung Rejo? Dengan mengacu pada rumusan masalah yang sudah diuraikan yang jadi tujuan pada penulisan artikel ini yakni untuk mengetahui pengaruh media kartu kwartet terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 101782 Tanjung Rejo. Dari tujuan penelitian yang diuraikan diatas semoga riset ini mampu menyumbangkan dua manfaat (1) Manfaat teoritis, untuk memberikan wawasan dalam perkembangan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh media kartu kwartet pada capaian belajar anak. Riset ini bisa juga dipakai menjadi acuan pada topik riset yang serupa. (2) Manfaat praktis, diharapkan kartu kwartet ini dapat menjadi alat bantu untuk memahami materi pembelajaran serta menjadi sumber belajar baru bagi peserta didik, terutama dalam konteks pelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengacu pada jenis pendekatan kuantitatif (Putri dkk., 2023). Metode yang dipakai yakni eksperimen tipe *Pre-Experimental* dengan *One Group Pretest-Posttest*. Desain riset ini dipilih sebab adanya *pretest* sebelum *treatment* pembelajaran serta *posttest* sesudah *treatment* pembelajaran (Winanda dkk., 2020). Desain *One Group Pretest-Posttest* diterapkan untuk satu kelompok dan tidak memiliki kelompok lain sebagai perbandingannya.

Penelitian ini diselenggarakan di SDN 101782. Subjek penelitian ialah 21 siswa kelas IV SDN 101782 Tanjung Rejo. Instrumen yang dipakai dalam riset ini yaitu tes. Tes bertujuan untuk melihat capaian belajar siswa sebelum serta sesudah penerapan media kartu kwartet pada kegiatan belajar. Tes mencakup 20 butir soal pilihan ganda, setiap soal mempunyai 4 pilihan jawaban meliputi a, b, c, dan d, dengan ketentuan nilai 1 diberikan untuk

jawaban yang benar, sementara jawaban yang salah akan mendapatkan nilai 0. Dalam teknik analisis data, data dianalisis dalam dua bagian, pertama dipakai untuk syarat dalam menganalisis uji *paired sample t test* dan yang kedua diterapkan untuk uji hipotesis. Untuk syarat analisisnya adalah melakukan uji normalitas data. Untuk uji hipotesis penelitian, data dianalisis memakai teknik statistik uji *paired sample t test* melalui SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini diselenggarakan di SDN 101782 Tanjung Rejo, dengan subjek siswa kelas IV berjumlah 21 orang. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti memberikan *pretest* berupa 20 soal pilihan ganda, untuk menilai pengetahuan awal siswa sebelum diterapkan media kartu kuartet pada proses pembelajaran. Sesudah siswa selesai mengerjakan *pretest*, peneliti melaksanakan kegiatan pengajaran dengan mengimplementasikan media kartu kuartet dalam pembelajaran IPS. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa melakukan *posttest* untuk menilai kemampuan atau capaian belajar siswa sesudah mengimplementasikan media kartu kuartet pada kegiatan pembelajaran. Diperoleh hasil nilai *pretest* dan *posttest* bisa dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Subjek	Jumlah Skor	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	MF	40	70
2	TDM	70	95
3	ZA	35	75
4	AP	30	65
5	NFB	45	85
6	TP	25	60

7	NA	65	90
8	SRH	45	80
9	AA	35	75
10	AS	50	80
11	ND	55	90
12	AMS	35	75
13	MN	45	65
14	MR	35	85
15	FS	35	70
16	S	50	85
17	DRT	30	70
18	NR	55	90
19	SA	60	80
20	SPS	45	70
21	SR	55	85

Selanjutnya, peneliti melakukan uji analisa data melalui teknik uji *paired sample t test* memakai aplikasi SPSS 25. Tujuan dari uji ini yaitu guna menentukan apakah pengaplikasian media kartu kuartet berpengaruh terhadap capaian belajar siswa. Sebelum menguji *paired sample t test*, data *pretest* serta *posttest* terlebih dahulu diujikan normalitasnya. Uji normalitas ini menerapkan uji *Kolmogorov Smirnov* memakai aplikasi SPSS 25. Syarat untuk lolos uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* signifikan $p > 0,05$ (Malay, 2022, p.23). Data hasil uji normalitas tersedia pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Pretest	Posttest
N	21	21
Normal Parameters ^{a,b} Mean	44.76	78.10

	Std. Deviation	12.194	9.679
Most Extreme Differences	Absolute	.169	.143
	Positive	.169	.132
	Negative	-.085	-.143
Test Statistic		.169	.143
Asymp. Sig. (2-tailed)		.119 ^c	.200 ^{c,d}

Perolehan data uji normalitas dalam tabel 2 menggambarkan nilai signifikan untuk *pretest* adalah 0.119. Hal tersebut menandakan bahwa data ini berdistribusi normal sebab nilai signifikansi $0.119 > 0,05$. Sementara itu, nilai signifikan untuk *posttest* adalah 0.200, yang juga menandakan bahwa data ini berdistribusi normal sebab signifikan $0.200 > 0,05$. Oleh karena itu, hal ini sesuai syarat atau asumsi normalitas yang diperlukan. Kemudian, untuk kriteria dalam menetapkan keputusan, dilakukan uji *paired sample t test* mengenakan aplikasi *SPSS 25*. Perolehan data tersedia pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Paired Sample Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Paired Differences Pretest – Posttest	-33.333			

Berdasarkan hasil tabel 3 didapatkan nilai sig. (2-tailed) dari *pretest* serta *posttest* yaitu 0,000. Adapun ketentuan Hipotesis alternatif (H_a) diterima bila data sig. $a < 0,05$, sementara hipotesis nol (H_0) diterima bila data sig. $a > 0,05$ (Setyawan, 2022, p. 88). Berdasarkan hasil tabel tersebut yakni $0,000 < 0,05$, maka dapat diambil keputusan bahwasannya H_a diterima. Maka dapat diambil kesimpulan media kartu kuartet mempunyai dampak yang berpengaruh secara signifikan pada capaian belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Tabel 4. Uji Paired Sample Test Lanjutan
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	44.76	21	12.194	2.661
	Posttest	78.10	21	9.679	2.112

Berdasarkan hasil tabel 4, terlihat nilai rata-rata *pretest* yakni 44.76 yang artinya kemampuan awal siswa masih rendah. Selanjutnya sesudah diberikan *treatment* pada kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan media kartu kuartet, nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 78.10 menunjukkan terjadi peningkatan secara signifikan dalam nilai rata-rata siswa. Berdasarkan data tersebut, menunjukkan perbedaan yang signifikan dimana nilai rata-rata *posttest* secara signifikan lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest*.

Pembahasan Penelitian

Hakikat Penggunaan Media Pembelajaran

Salah satu faktor yang mempermudah guru dalam mengajarkan materi adalah media pembelajaran. Media pembelajaran tersusun dalam dua kata “media” dan “pembelajaran”. Kata “media” berarti alat atau sarana penghubung, sedangkan “pembelajaran” mengacu pada situasi yang membantu seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Kristanto, 2016, p.5). Media pembelajaran yaitu alat yang dipakai oleh pendidik untuk mengkomunikasikan informasi pada peserta didik untuk tujuan menarik minat peserta didik terhadap pelajaran tertentu (Faqih, 2021). Media pembelajaran

dapat juga didefinisikan menjadi alat bantu bagi guru untuk menyajikan materi pembelajaran (Wulandari dkk., 2023).

Media belajar memegang peran penting pada kegiatan belajar mengajar. Dengan hadirnya media pembelajaran, interaksi selama kegiatan pembelajaran bakal meningkat, yang akhirnya akan berdampak positif pada kualitas pembelajaran, karena media pembelajaran ikut terlibat di dalamnya dan memberikan manfaat dalam pembelajaran. Terdapat beberapa manfaat penerapan media pembelajaran pada kegiatan belajar yakni: (1) Penerapan media pembelajaran mampu meningkatkan kejelasan dalam menyampaikan pesan dan informasi, dengan demikian mengakibatkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar yang lebih efektif dan optimal. (2) Media pembelajaran memiliki potensi untuk memperbaiki fokus dan mendapatkan perhatian siswa, dengan demikian peserta didik akan merasa termotivasi dalam belajar dan menciptakan interaksi secara langsung antara peserta didik dan lingkungan belajarnya. (3) Penggunaan media pembelajaran mampu membantu menangani kendala dan kesulitan dalam belajar. (4) Media pembelajaran memiliki potensi untuk menghasilkan pengalaman serupa bagi siswa terkait dengan kejadian-kejadian di sekitar mereka, serta memfasilitasi keterlibatan langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan sekitar (Pagarra dkk., 2022, p.24).

Sehubungan dengan itu, media pembelajaran memegang peran penting sebagai alat dalam proses perolehan ilmu pengetahuan. Selain memberikan pengalaman baru bagi siswa dengan berbagai macam media, penggunaan media bisa membantu meningkatkan pengetahuan siswa pada materi pelajaran. Salah satu contoh media belajar yang bisa dipergunakan saat proses belajar yakni kartu. Kartu menjadi alat yang sering digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran karena selain mudah dibawa dan mudah digunakan, juga memiliki keunggulan dalam segi biaya dan efektif untuk menyampaikan materi kepada siswa. Dalam riset ini, peneliti memanfaatkan kartu kwartet sebagai media. Pengaplikasian media kartu kwartet dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif saat diterapkan di kelas,

seperti yang terbukti ketika peneliti menerapkan media kartu kuartet pada kegiatan belajar Ips pada kelas IV SDN 101782 Tanjung Rejo, siswa lebih berpartisipasi aktif serta bisa meraih tujuan belajar. Dengan menerapkan media kartu kuartet, proses belajar semakin efektif, menyenangkan, serta mampu menghasilkan hasil belajar yang semakin baik

Hakikat Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet

Penerapan media pembelajaran adalah suatu bagian dari pembelajaran yang efektif (Mahardika dkk., 2021). Dengan mengimplementasikan media belajar pada kegiatan belajar, hasil belajar dapat ditingkatkan. Hal ini dikarenakan siswa cenderung lebih tertarik ketika materi disajikan melalui media yang dilihatnya. Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh murid selepas melaksanakan kegiatan belajar dan berhasil mencapai berbagai tujuan pembelajaran (Bunyamin, 2021, p.100). Umumnya, hasil belajar ditunjukkan dalam bentuk angka atau huruf yang mewakili pencapaian tersebut. Efektivitas pembelajaran harus tercermin dalam hasil belajar yang menunjukkan perubahan perilaku yang bersifat menetap, positif, dan disadari (Sulfemi, 2018). Guru yang profesional sangatlah dibutuhkan guna menghasilkan kegiatan pembelajaran yang inovatif, efektif, serta efisien dalam mengembangkan keterampilan siswa yang beragam. Maka dari itu untuk mengotimalkan kualitas pembelajaran dikelas, diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang dapat memikat perhatian siswa, dengan demikian mereka ikut serta secara aktif pada proses pembelajaran serta mencapai peningkatan hasil belajar yang maksimal. Media belajar yang bisa berpengaruh pada capaian belajar siswa yaitu media kartu kuartet.

Kartu kuartet yaitu sebuah permainan berbasis kartu berisikan gambar serta informasi tertulis untuk menjelaskan gambar tersebut. Kartu ini dibuat dalam wujud gambar lengkap beserta penjelasan, dengan demikian menciptakan ketertarikan bagi siswa dalam menggali lebih dalam memahaminya (Sumargono dkk., 2020). Adapun langkah-langkah permainan

kartu kwartet yaitu: Cara pertama memainkan Kartu Kwartet adalah dengan mengelompokkan siswa menjadi beberapa bagian dengan setiap kelompok 4-5 anak. Langkah kedua pengacakan kartu oleh pemain, setiap peserta menerima tiga kartu yang dibagikan secara acak, sementara sisa kartu yang tersisa diletakkan bersama dibagian tengah. Permainan dimulai dengan melakukan undian acak. Kemudian, setelah dimulai permainan pemain yang memperoleh kesempatan pertama akan mengajukan pertanyaan kepada pemain lain, "siapa yang memegang kartu berjudul ragam rumah adat Sumatera Utara?" peserta yang mempunyai kartu meletakkannya di tengah. Kemudian pemain yang mengajukan pertanyaan tadi harus menebak angka kartu mana yang dimiliki oleh pemain yang meletakkannya. Apabila tebakan benar, kartu tersebut dapat diperoleh oleh pemain yang bertanya, tetapi apabila tebakan tidak tepat, pemain yang bertanya harus mengambil kartu yang berada di tengah meja. Demikianlah proses berlanjut hingga setiap siswa memiliki empat kartu yang memiliki judul yang sama.

Ketika siswa bermain kartu kwartet, siswa tidak hanya menerima informasi namun juga berpartisipasi dalam diskusi dan interaksi yang mendalam. Aktivitas ini memfasilitasi pemahaman materi secara lebih mendalam dan membantu siswa mengingat informasi lebih lama. Kartu kwartet juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan analitis. Saat bermain, siswa harus menghubungkan informasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah secara cepat. Proses ini membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir yang sangat penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media seperti kartu kwartet mampu membantu meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran, membuat mereka semakin aktif ketika belajar, serta mampu meningkatkan capaian belajar yang maksimal.

Hal tersebut terbukti ketika peneliti menerapkan media kartu kwartet pada kegiatan belajar IPS. Pengaruh besar dari penggunaan media tersebut dapat diamati dari perbedaan capaian belajar siswa sebelum (*pretest*) serta setelah (*posttest*) diberi perlakuan pembelajaran dengan

mengimplementasikan media kartu kwartet. Data hasil nilai rata-rata *pretest* yakni 47.86, sementara data nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 79.64. Selain itu, data uji-*t* juga menggambarkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penggunaan media kartu kwartet berdampak secara signifikan dan positif pada capaian belajar siswa. Selain itu, penggunaan media kartu kwartet juga mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran, menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi semakin menyenangkan.

Dengan demikian penelitian ini juga didukung pada penelitian terdahulu, seperti penelitian dari Jumiarti dkk., (2023). Dari hasil penelitian terlihat terjadi peningkatan yang besar dalam hasil belajar PPKn sesudah menerapkan media kartu kwartet. Perubahan ini terbukti dari skor rata-rata *pretest* yaitu 54,7 sementara skor rata-rata *posttest* menjadi meningkat sebesar 84,7. Kemudian penelitian yang sudah dilakukan Isnania dkk., (2023). Dari analisis uji hipotesis didapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya, pelaksanaan belajar dengan mengaplikasikan media kartu kwartet mempunyai pengaruh yang signifikan dalam capaian belajar serta motivasi belajar siswa SMP dalam pelajaran IPA. Kemudian penelitian yang telah dilaksanakan Prasidya, (2018). Dari analisis pengujian hipotesis didapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Riset ini memperlihatkan terdapat dampak positif dari penerapan kartu kwartet pada capaian belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilaksanakan Wijayanti dkk., (2023) dari hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kartu Kwartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 1 Awirarangan. Kemudian penelitian yang telah dilaksanakan Ningrum, (2021) hasil penelitian menunjukkan terdapat dampak positif dari penggunaan media kart kuartet dalam pembelajaran IPS, khususnya pada topik kondisi Geografis Indonesia, pada capain belajar kelas V di MI Muabbidin Sukarejo Demak pada tahun ajaran 2021/2022. Kemudian penelitian yang telah dilaksanakan Suhartini, (2018) berdasarkan rumusan masalah, analisis data, dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PKN

siswa kelas V di SDN No. 47 Alluka, Kecamatan Pattallassang, Kabupaten Takalar.

Temuan-temuan dari penelitian tersebut memberikan bukti yang kuat bahwa pengaplikasian media pembelajaran kartu kuartet sangat efektif digunakan pada saat kegiatan belajar dikelas. Penerapan media kartu kuartet tidak hanya berdampak pada perbaikan capaian belajar, melainkan juga mampu memperbaiki motivasi siswa dalam belajar. Kartu-kartu ini membantu memperjelas konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan antusiasme siswa. Selain itu, media ini juga mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman-teman sekelas mereka, memperkuat keterampilan sosial serta pemahaman materi pelajaran. Dengan demikian, kartu kuartet tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar tetapi juga sebagai sarana untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Ips di kelas IV SDN 101782 Tanjung Rejo. Berdasarkan hasil riset memperlihatkan nilai rata-rata *pretest* adalah 44.76 yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah. Selanjutnya sesudah diberikan *treatment* melalui penggunaan media kartu kuartet pada proses pembelajaran, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78.10 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain itu, pada hasil uji *t* diperoleh nilai sig. (2-tailed) yakni $0.000 < 0.05$ artinya, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga, dapat disimpulkan pengaplikasian media kartu kuartet berpengaruh signifikan pada capaian belajar siswa kelas IV SDN 101782 Tanjung Rejo.

Penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, yang mengimplikasikan bahwa metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk

meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penerapan metode ini di berbagai sekolah diharapkan dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik.

Penelitian ini mungkin memiliki batasan dalam hal generalisasi hasil, karena pengaruh media pembelajaran kartu kuartet dapat bervariasi tergantung pada konteks sekolah, latar belakang siswa, dan keterampilan guru dalam menerapkan metode tersebut. Selain itu, studi ini mungkin belum mencakup evaluasi jangka panjang atau aspek-aspek lain dari pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil secara keseluruhan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengatasi limitasi ini dan memperluas pemahaman mengenai efektivitas metode ini dalam berbagai setting pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353–361. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:UPT UHAMKA Press.
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 354–362. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Fitria, Sholeh, M., Sulaswari, M., & Wijayanti, T. (2021). Model Experiential Learning Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2021(13), 215–219.

-
- Isnania, H., Narulita, E., & Rusdianto. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Dalam Pembelajaran Ipa. *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39–46. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.295>
- Jumiarti, Sugiarti, A., & Syahrir, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1. *GARUDA : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 1(3), 30–38.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Malay, M. N. (2022). *Belajar Mudah & Praktis (Analisis Data Stastistik dan JAPS)*. Bandar Lampung:CV. Madani Jaya.
- Mardyawati. (2018). Penerapan Desain Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Ash-Shahabah (Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(2), 217–227.
- Ningrum, A. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume II): Learning During – and From – Disruption*. OECD Publishing: Vol. II. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-ii_a97db61c-en
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar:Badan Penerbit UNM.
- Prasidya, A. M. (2018). Pengaruh Permainan Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Geometri Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(10), 904–915.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil

-
- Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Putri, N. A., Putra, Z. H., Hermita, N., & Tjoe, H. The effect of GeoGebra-assisted interactive learning on student mathematical achievement of coordinate system. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 6(2), 143-157.
- Salamah, N., Ws, R., & Elan. (2018). Pengaruh Media Card Guess Image terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan-Peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 163–173. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7282>
- Setyawan, D. A. (2022). *Statistika Kesehatan Analisis Biavariat Hipotesis Penelitian*. Surakarta: Tahta Media Group.
- Sisdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Suhartini. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PKn pada Murid Kelas V SDN no. 47 Alluka Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar*. Skripsi. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR.
- Sulfemi, W. B. (2018). the Influence of Worship Discipline, School Environment, and Inteligence on Student'S Learning Result of the Islam Education (Pai) Lesson. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 16(2), 166–178. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Sumargono, Lisnawati, Rohmayani, S., & Masdi. (2020). Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) Sebagai Media Edukasi Boedaya Lokal Di Smpn Bandarlampung. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(2), 243. <https://doi.org/10.24127/hj.v7i2.2108>
- Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 6(2), 124–133. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2677>
-

Winanda, W., Putra, Z. H., & Zufriady, Z. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan bantuan media tulang napier terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD IT Diniyah Pekanbaru. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 250-260.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>