
Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu

Ineke Anidya Prameswari

Universitas Bengkulu

inekeprameswari@gmail.com

Sri Dadi

Universitas Bengkulu

srid3154@gmail.com

Panut Setiono

Universitas Bengkulu

setiono.pgsd@unib.ac.id

Abstract

This research aims to improve student interest and learning outcomes in integrated thematic learning using quartet card of class IV C students at Elementary School 71 Bengkulu City. The Subjects of this study were teacher and students of class IV C Elementary School 71 Bengkulu City. This research is Classroom Action Research. The data analysis technique used with the observation sheet for measuring learning implementation, test data for measuring learning outcome and questionnaire for knowing student interest. The data analysis technique used with the Observation Sheet uses the formula for the average score, the highest score, the lowest score, the difference in scores and the range of values for each criterion. The test data was analyzed using the formula of average values and classical learning percentage. The questionnaire was analyzed using the formula of student interest percentage. The average application of quartet card from cycle I is 69 good categories and in the second cycle is 93,5 very good categories. The average learning interest questionnaires result of cycle I is 62,97% increase in cycle II which is 88,89%. The result of learning IPS subjects cycle I average was 71,75 with classical completion 55,56% increase in cycle II which is 76,66 with classical completion 85,19%. The result of learning PPKn subjects cycle I, average was 73,33 with classical completion 66,67 %, increase in cycle II of 80,19 with classical completion 92,60%. Thus, using quartet card as media can increase student interest and learning outcomes in integrated thematic learning in class IV C Elementary School 71 Bengkulu City.

Keywords: quartet card; integrated thematic learning; student interest; learning outcomes

Pendahuluan

Minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seorang peserta didik dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pembelajaran yang dituntutnya di sekolah. Menurut Susanto (2016: 68) minat belajar adalah sebuah faktor yang timbul dari dalam diri peserta didik tentang ketertarikannya pada suatu objek dan sangat penting untuk menunjang tercapainya sebuah proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

Hasil belajar merupakan kemampuan atau ketercapaian kompetensi yang didapatkan oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut Sinar (2018: 20) hasil belajar adalah sebuah pencapaian yang diraih setelah peserta didik menyelesaikan beberapa materi dari pembelajaran yang ada. Dalam hal ini terlihat bahwa minat dan hasil belajar dari peserta didik merupakan beberapa aspek yang dapat menjadi tolak ukur untuk melihat sejauh mana peserta didik mendalami pemahaman konsep. Tsabit (2020: 77) menyatakan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik dalam berpikir mengelola materi yang didapatkan melalui beberapa tahapan yang diantaranya menerima, menyerap dan memahami gagasan.

Peran guru sangat berpengaruh untuk peserta didik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, apabila seorang guru hanya melaksanakan pembelajaran secara konvensional, akan berdampak pada minat dan hasil belajar peserta didik yang tidak mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayah dan Ulva (2017: 35-36) yang menyatakan bahwa apabila guru masih kurang bervariasi dalam memanfaatkan media pembelajaran dan cenderung menerapkan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru sehingga aktivitas pembelajaran lebih dominan dikuasai oleh guru, hal tersebut akan membuat peserta didik cenderung pasif dan tidak memiliki minat belajar.

Dalam proses belajar mengajar, guru dan peserta didik di SDN 71 Kota Bengkulu melaksanakan pembelajaran tematik terpadu. Dimiyati (2016: 6) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Majid (2014: 89) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu bersifat fleksibel, menggunakan prinsip belajar sambil bermain, memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik dan berpusat pada peserta didik hingga menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, dalam hal ini pembelajaran tematik terpadu tidak menjadikan guru sebagai pusat dalam pembelajaran, akan tetapi berpusat pada peserta didik dan guru menjadi fasilitator dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara kepada wali kelas di kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu, dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu diperoleh bahwa sebagian besar peserta didik belum memperlihatkan minat belajar pada saat proses pembelajaran. Hal ini terlihat saat pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, peserta didik tidak menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan, peserta didik memilih mengobrol dengan teman sebangkunya, dan tidak menanggapi, menjawab, atau mengemukakan pendapatnya ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain kurangnya minat belajar, kurangnya pengetahuan peserta didik juga terlihat dengan banyaknya peserta didik yang belum mencapai KKM. Nilai KKM IPS dan PPKn yaitu 70 dengan presentase ketuntasan belajar yaitu 85%, diperoleh hasil bahwa di kelas IV C sebagian besar nilai ujian peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu berada di bawah KKM, dengan perolehan rata-rata pada mata pelajaran IPS 68,29 disertai persentase ketuntasan belajar 51,85% dan perolehan rata-rata pada mata pelajaran PPKn 67,74 disertai persentase ketuntasan belajar 48,15%.

Peneliti melihat bahwa penyebab dari rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu dikarenakan rendahnya minat belajar peserta didik, dari 27 peserta didik yang ada di kelas, hanya 13 peserta didik yang berhasil mencapai KKM, sedangkan 14 peserta didik lainnya belum mencapai KKM dilihat pada data hasil ujian di semester I, minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif, minimnya jenis penggunaan media yang bersifat konkrit, kurang maksimalnya pengembangan keterampilan berpikir yang dilakukan oleh guru, serta pembelajaran yang masih konvensional dengan metode ceramah yang menyebabkan peserta didik jenuh serta kurang memahami konsep materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya penerapan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan contohnya seperti penggunaan media, peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga minat belajar peserta didik akan terlihat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pakpahan (2020: 60) yang mengatakan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran peserta didik akan lebih termotivasi dan memiliki minat dalam belajar, dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja, akan tetapi juga memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti berkolaborasi dengan guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran tematik terpadu dengan penggunaan media kartu kuartet di kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu. Penggunaan media kartu kuartet belum pernah dilakukan sebelumnya di kelas tersebut.

Media kartu kuartet adalah jenis permainan kartu yang memiliki seri dengan adanya muatan gambar disertai teks/ kalimat yang berhubungan dengan gambar yang terdapat pada kartu. Menurut Setiyorini (2013: 3) kartu kuartet adalah sebuah jenis permainan yang terdiri atas sejumlah kartu bergambar, di kartu tersebut tertera berbagai keterangan berupa kalimat yang menerangkan gambar yang ada pada kartu tersebut. Pemilihan media kartu kuartet pada penelitian ini didasari oleh kelebihan yang dimiliki oleh kartu kuartet, antara lain meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran, sesuai dengan karakteristik peserta didik yang senang bermain sambil belajar, merupakan perpaduan antara media gambar (visual cetak) dan permainan, mudah dibawa karena ukuran kartu tidak memerlukan tempat penyimpanan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja di dalam kelas maupun luar kelas, serta tidak memerlukan sumber listrik ataupun peralatan kabel dan koneksi internet dalam penggunaannya (Yaumi, 2019: 133). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa media kartu kuartet merupakan jenis permainan kartu dengan adanya kolaborasi seri dan gambar sebagai muatan pada kartu dan diketahui bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan kata lain, apabila dalam penggunaannya media kartu kuartet dapat meningkatkan minat belajar peserta didik maka hasil belajar peserta didik juga akan mengalami peningkatan.

Hasil penelitian yang pernah dilakukan mengenai pemanfaatan kartu kuartet adalah penelitian yang dilakukan oleh Habiba (2012) yang berjudul "Pemanfaatan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat Baca, Hasil Belajar IPS dan Keterampilan menyusun Portofolio Pada Peserta Didik Kelas 5 SDN Nguling III Kabupaten Pasuruan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas 5A sebelum perlakuan adalah 48,9. Kelas 5B mendapatkan nilai rata-rata 50,1. Nilai rata-rata kelas 5A setelah perlakuan adalah 77,58 dan nilai rata-rata kelas 5B setelah perlakuan adalah 76,8. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan teknik penguatan mengingat materi melalui memahami teks pendek dengan menggunakan media permainan kartu kuartet lebih efektif dibandingkan

pembelajaran menggunakan cara membaca buku teks dan penjelasan dari guru. Sebagian besar dari peserta didik merasa cocok dengan bentuk permainan yang diberikan, sehingga lebih dari setengah jumlah peserta didik tersebut menginginkan ada cara pengajaran baru. Seluruh peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan yang diberikan dalam pembelajaran IPS khususnya materi Pahlawan Nasional sangat membantu dan peserta didik menganggap pembelajaran dengan media permainan lebih menarik dibandingkan dengan teknik membaca buku teks yang konvensional, dari analisis data tersebut dapat diketahui bahwa media permainan kartu kuartet lebih meningkatkan minat baca, hasil belajar IPS, serta keterampilan menyusun portofolio pada peserta didik kelas 5 SDN Nguling III Kabupaten Pasuruan.

Penelitian yang dilakukan peneliti memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya, namun terdapat perbedaan yaitu pada aspek, mata pelajaran, materi dan subjek yang akan diuji. Peneliti sebelumnya membahas tentang penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan minat baca, hasil belajar pada mata pelajaran IPS dan keterampilan menyusun portofolio di kelas 5 SDN Nguling III Kabupaten Pasuruan. Sedangkan dalam penelitian ini yang diteliti adalah peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan mata pelajaran IPS dan PPKn disertai muatan materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar dan keberagaman karakteristik individu, kemudian penelitian dilakukan di kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu. Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu".

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah Pendidikan Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Dimana setiap siklus mencakup 4 komponen yaitu : (1) Rencana; (2) tindakan; (3) Observasi; (4) Refleksi (Winarni, 2018:221). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket minat belajar peserta didik dan instrument tes.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data observasi keterlaksanaan pembelajaran, analisis angket minat belajar peserta didik dan tes hasil belajar peserta didik. Data observasi ini digunakan untuk merefleksikan siklus yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif untuk data penerapan keterlaksanaan penggunaan media kartu kuartet, sedangkan pengolahan data secara kuantitatif untuk data angket minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Rumus yang digunakan dalam teknik analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis data observasi

a) Rata-rata skor = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah observer}}$

b) Skor tertinggi = jumlah butir observasi x skor tertinggi tiap butir observasi

c) Skor terendah = jumlah butir observasi x skor terendah tiap butir observasi

d) Selisih skor = skor tertinggi – skor terendah

e) Kisaran nilai untuk setiap kriteria = $\frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria penilaian}}$

(Sudjana, 2016)

Rentang nilai untuk keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Skor Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Kriteria	Rentang Skor
1	Sangat Baik (SB)	86-104
2	Baik (B)	66-85
3	Cukup (C)	46-65
4	Kurang (K)	26-45

2. Analisis data hasil belajar

Adapun untuk mengukur hasil belajar peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata – rata

$\sum X$ = Jumlah nilai

N = Jumlah peserta didik

(Sudjana, 2016)

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar maka digunakan rumus sebagai berikut :

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan belajar

NS = jumlah peserta didik yang mendapat nilai 70 keatas

N = Jumlah peserta didik

(Sudjana, 2016)

3. Analisis data angket minat belajar

- a) Skor tertinggi = jumlah butir pernyataan x skor tertinggi tiap butir pernyataan
- b) Skor terendah = jumlah butir pernyataan x skor terendah tiap butir pernyataan
- c) Selisih skor = skor tertinggi – skor terendah
- d) Kisaran nilai untuk setiap kriteria = $\frac{\text{Selisih Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penilaian}}$
- e) Persentase minat belajar

$$MB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

MB = Minat belajar

NS = jumlah peserta didik pada tiap kriteria

N = Jumlah peserta didik

(Sudjana, 2016: 35-36)

Rentang nilai untuk minat belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2 Skor Data Angket Minat Belajar

No	Kriteria	Rentang Skor
1	Sangat Baik (SB)	55-64
2	Baik (B)	42-54
3	Cukup (C)	29-41
4	Kurang (K)	16-28

Hasil

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus peneliti memperoleh data bahwa hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran media kartu kuartet mengalami peningkatan. Peningkatan hasil observasi penggunaan media kartu kuartet dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3 Perbandingan Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
Penggunaan Media Kartu Kuartet**

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	Pert. 1	Pert. 2	Per.1	Pert.2
Observer 1	66	70	92	93
Observer 2	67	73	94	95
Rata-rata O1 dan O2	66,5	71,5	93	94
Rata-rata Pertemuan 1 dan 2	69		93,5	
Kategori	Baik		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 3, skor hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran penggunaan media kartu kuartet pada siklus I memperoleh 69 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II memperoleh 93,5 dengan kategori sangat baik. Hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran penggunaan media kartu kuartet meningkat dari siklus I ke siklus II.

Tabel 4 Perbandingan Hasil Angket Minat Belajar Peserta didik.

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah seluruh peserta didik	27	27
Jumlah peserta didik yang mengisi angket minat belajar	27	27
Jumlah peserta didik yang mendapatkan kriteria SB	17 (62,97%)	24 (88,89%)
Jumlah peserta didik yang mendapatkan kriteria B	5 (18,52 %)	3 (11,11 %)
Jumlah peserta didik yang mendapatkan kriteria C	3 (11,11 %)	- (0%)
Jumlah peserta didik yang mendapatkan kriteria K	2 (7,40 %)	- (0 %)

Berdasarkan tabel 4, skor hasil angket minat belajar peserta didik menggunakan media kartu kuartet pada siklus I memperoleh kriteria SB 62,97%, sedangkan pada siklus II memperoleh kriteria SB 88,89%. Hasil angket minat belajar peserta didik menggunakan media kartu kuartet meningkat dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan memperoleh data bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media kartu kuartet pada pembelajaran tematik terpadu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Perbandingan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Peserta Didik

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah seluruh peserta didik	27	27
Jumlah peserta didik yang mengikuti ujian	27	27
Jumlah peserta didik yang tuntas	15	23
Jumlah peserta didik yang belum tuntas	12	4
Nilai rata-rata kelas	71,75	76,66
Ketuntasan belajar klasikal	55,56%	85,19%

Berdasarkan tabel 5, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS menggunakan media kartu kuartet pada siklus I memperoleh rata-rata kelas sebesar 71,75 dengan ketuntasan belajar 55,56%, sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata kelas sebesar 76,66 dengan ketuntasan belajar 85,19%. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS menggunakan media kartu kuartet meningkat dari siklus I ke siklus II.

Tabel 6 Perbandingan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Peserta Didik

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah seluruh peserta didik	27	27
Jumlah peserta didik yang mengikuti tes	27	27
Jumlah peserta didik yang tuntas	18	25
Jumlah peserta didik yang belum tuntas	9	2
Nilai rata-rata kelas	73,33	80,19
Ketuntasan belajar klasikal	66,67%	92,60%

Berdasarkan tabel 6, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn menggunakan media kartu kuartet pada siklus I memperoleh rata-rata kelas sebesar 73,33 dengan ketuntasan belajar 66,67%, sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata kelas sebesar 80,19 dengan ketuntasan belajar 92,60%. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn menggunakan media kartu kuartet meningkat dari siklus I ke siklus II.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu. Setelah dilaksanakan penelitian yang dilakukan selama dua siklus hasil yang diperoleh yaitu penggunaan media kartu kuartet pada pembelajaran tematik terpadu dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, hasil angket minat belajar dan hasil belajar peserta didik dari siklus pertama ke siklus kedua.

1. Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu

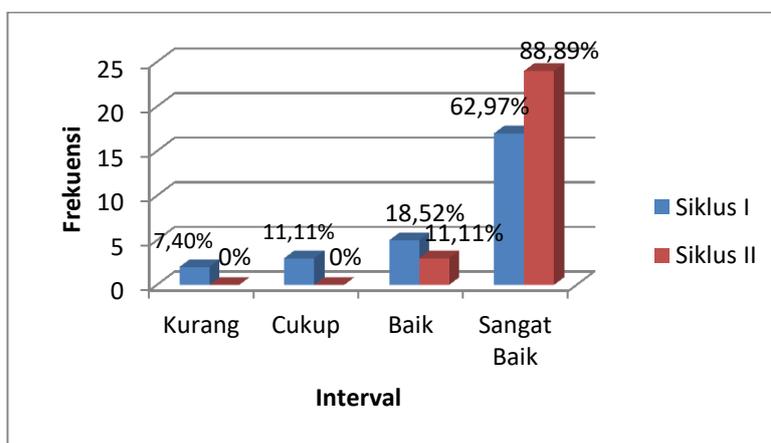
Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu. Setelah dilaksanakan penelitian yang dilakukan selama dua siklus hasil yang diperoleh yaitu penggunaan media kartu kuartet pada pembelajaran tematik terpadu dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan skor lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket minat belajar dan hasil belajar peserta didik dari siklus pertama ke siklus kedua. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kurnia (2016) dengan judul “Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS”. Hasil penelitian mengatakan bahwa penggunaan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mengalami kenaikan disetiap siklusnya serta berhasil mencapai target yang diharapkan. Presentase perencanaan pembelajaran data awal yaitu 60%, siklus I sebesar 80%, siklus II sebesar 100%, dan siklus III sebesar 100%. Adapun langkah-langkah penggunaan media kartu kuartet yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan Permainan kartu kuartet
Sebelum memulai permainan, guru memberikan pengarahan kepada peserta didik mengenai cara dan aturan dalam permainan media kartu kuartet.
- 2) Pembentukan kelompok bermain
Guru membagi peserta didik dalam kelompok heterogen yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 4-5 orang peserta didik.
- 3) Penentuan pemain pertama
Untuk menentukan pemain pertama dalam tiap-tiap kelompok, maka para pemain melakukan hompimpa.
- 4) Pengocokan kartu kuartet
Pemain yang mendapat kesempatan pertama bertugas untuk mengocok kartu.
- 5) Pembagian kartu kuartet kepada tiap-tiap pemain.
Setiap pemain dalam kelompok mendapatkan 4 lembar kartu dan sisa kartu diletakkan di tengah para pemain. Selanjutnya, setiap pemain harus mengumpulkan 4 buah kartu dengan judul yang sama. Apabila terkumpul 4 judul yang sama disebut 1 seri terkumpul.
- 6) Pengumpulan seri pada kartu kuartet
Setiap pemain harus mengumpulkan kartunya dengan cara meminta kartu pada pemain lain. Misalnya, peserta didik pertama yang mendapat giliran meminta kartu bisa menyebutkan tema/ judul dari kartu yang diinginkan. Jika ada peserta didik lain yang memiliki tema yang sama, maka mereka harus berkata “ya saya punya”. Jika peserta didik lain tidak memiliki kartu dengan tema/ judul yang sama, maka mereka harus berkata “saya tidak punya”. Apabila ada peserta didik lain memiliki kartu yang sama dengan tema yang diinginkan, sebelum kartu tersebut diberikan kepada peserta didik yang meminta, peserta didik yang meminta kartu harus menebak terlebih dahulu kartu subtema apa yang dipegang oleh peserta didik lain. Jika peserta didik yang menebak kartu benar dalam menebak subtema yang dimiliki peserta didik lain, maka kartu tersebut bisa ia miliki, tetapi jika peserta didik yang meminta kartu salah dalam menebak subtema yang dimiliki oleh peserta didik lain, maka ia harus mengambil 1 kartu sisa yang diletakkan di tengah meja permainan. Peserta didik harus mengumpulkan kartu sampai menjadi satu seri lengkap, lantas kartu bisa diturunkan (tidak dimainkan lagi).

- 7) Pola putaran permainan kartu kuartet
Pada permainan kartu kuartet, pola permainan berputar ke arah kanan pemain pertama, peserta didik lain akan mendapat giliran meminta kartu dengan tema/ judul yang diinginkan.
- 8) Tanda berakhirnya permainan dalam kartu kuartet
Permainan akan berakhir apabila kartu dari salah satu pemain telah habis atau sudah tidak memiliki kartu untuk dimainkan.
- 9) Pemenang permainan kartu kuartet
Pemenang permainan adalah pemain yang dapat mengumpulkan seri terbanyak.
- 10) Permainan berakhir
Setelah permainan berakhir, setiap pemain menyebutkan seri kartu yang terkumpul.
- 11) Tugas Individu
Ketika seluruh proses permainan diselesaikan, peserta didik diberikan lembar tes pengukuran hasil belajar yang dikerjakan secara individu.

2. Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar peserta didik diukur menggunakan instrumen yang berupa angket. Menurut Gudnanto (2013: 95) angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara memahami peserta didik dengan menggunakan komunikasi tertulis dengan cara memberikan daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis dan harus diisi atau dikerjakan oleh responden dengan cara tertulis. Jenis angket yang dipakai untuk mengukur peningkatan minat peserta didik yakni skala Likert, yaitu skala yang disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti oleh empat respons yang menunjukkan tingkatan. Terlihat adanya peningkatan minat belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan II

Hasil pengisian angket minat belajar pada siklus I terdapat 17 peserta didik memperoleh kategori SB dengan persentase 62,97%, 5 peserta didik memperoleh kategori B dengan persentase 18,52%, 3 orang peserta didik memperoleh kategori C dengan persentase 11,11%, dan 2 orang peserta didik memperoleh kategori K dengan perolehan persentase 7,40%. Pada siklus I persentase yang diperoleh senilai 62,97% dari persentase minimum 75%. Pada siklus II, hasil pengisian angket minat belajar terdapat 24 peserta didik memperoleh kategori SB dengan persentase 88,89%, dan ada 3 peserta didik memperoleh kategori B dengan persentase 11,11%. Persentase indikator keberhasilan di siklus II yaitu mencapai 88,89%.

Hal ini terlihat pada proses pembelajaran yang dilaksanakan, yaitu saat peserta didik menunjukkan indikator minat belajar yaitu adanya perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, dan keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran secara berkelompok dengan menggunakan media permainan kartu kuartet. Hal ini sejalan dengan pendapat Trimonika (2015: 8) yang mengemukakan bahwa penerapan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui sebuah kegiatan permainan yang dilakukan secara berkelompok pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil tes siklus pertama pada mata pelajaran IPS memperoleh nilai rata-rata kelas 71,75 dengan ketuntasan klasikal 55,56%, kemudian siklus kedua meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata kelas 76,66 dengan ketuntasan klasikal 85,19%. Pada mata pelajaran PPKn pada siklus pertama memperoleh nilai rata-rata kelas 73,33 dengan ketuntasan klasikal 66,67%, kemudian pada siklus kedua meningkat dengan perolehan nilai rata-rata kelas 80,19 dengan ketuntasan klasikal 92,60%.

Hasil tersebut menunjukkan pembelajaran tematik terpadu dengan penggunaan media kartu kuartet berhasil dilakukan sesuai dengan tujuan dari diterapkannya langkah-langkah penggunaan media kartu kuartet pada pembelajaran ini, yaitu dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan minat dan hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua dikarenakan guru telah mengoptimalkan penggunaan media kartu kuartet mengikuti langkah-langkah yang terdapat pada langkah penggunaannya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Habiba (2012) yang berjudul "Pemanfaatan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat, Hasil Belajar IPS dan Keterampilan menyusun Portofolio Pada Peserta Didik Kelas 5 SDN Nguling III Kabupaten Pasuruan" hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat, hasil belajar dan keterampilan menyusun portofolio oleh peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dua siklus dengan menggunakan media kartu kuartet dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu: (1) Persiapan Permainan kartu kuartet, (2) Pembentukan kelompok bermain, (3) Penentuan pemain pertama, (4) Pengocokan kartu kuartet, (5) Pembagian kartu kuartet kepada tiap-tiap pemain, (6) Pengumpulan seri pada kartu kuartet, (7) Pola putaran kartu kuartet, (8) Tanda berakhirnya permainan dalam kartu kuartet, (9) Pemenang permainan kartu kuartet, (10) Permainan berakhir, dan (11) Tugas Individu.

Penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu, hal ini terlihat dengan adanya peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I hasil yang didapat pada kriteria SB persentasenya hanya 62,97% dan pada siklus II meningkat dengan persentase pada kriteria SB mencapai 88,89%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu.

Penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan hasil peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu, hal ini terlihat dengan adanya peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, data yang diperoleh dari nilai evaluasi pembelajaran tematik terpadu dengan muatan pelajaran IPS dan PPKn, jumlah peserta didik yang tuntas pada mapel IPS berjumlah 15 orang sedangkan yang belum

tuntas berjumlah 12 orang, sehingga diperoleh rata-rata kelas 71,75 dengan persentase ketuntasan belajar 55,56, pada mapel PPKn jumlah peserta didik yang tuntas berjumlah 18 orang sedangkan yang belum tuntas berjumlah 9 orang, sehingga diperoleh rata-rata kelas 73,33 dengan persentase ketuntasan belajar 66,67%. Pada siklus II, data yang diperoleh dari nilai evaluasi pembelajaran tematik terpadu dengan muatan pelajaran IPS dan PPKn, jumlah peserta didik yang tuntas pada mapel IPS berjumlah 23 orang sedangkan yang belum tuntas berjumlah 4 orang, sehingga diperoleh rata-rata kelas 76,66 dengan persentase ketuntasan belajar 85,19%, persentase nilai tersebut telah mencapai indikator keberhasilan. Sedangkan pada mapel PPKn jumlah peserta didik yang tuntas berjumlah 25 orang sedangkan yang belum tuntas berjumlah 2 orang, sehingga diperoleh rata-rata kelas 80,19 dengan persentase ketuntasan belajar 92,60%.

Saran

Dalam penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu sebaiknya guru membimbing peserta didik untuk menganalisa hasil diskusi dengan memperhatikan hasil keseluruhan kelompok, tidak hanya memperhatikan hasil pada beberapa perwakilan kelompok saja agar peserta didik lebih memahami materi yang sedang dipelajari dan terjadi pertukaran informasi dari keseluruhan hasil diskusi kelompok belajar dan dalam menerapkan langkah-langkah penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu sebaiknya guru membagi peserta didik dalam kelompok dengan memperhatikan jumlah, tingkat kecerdasannya, jenis kelamin yang berbeda karena melalui kondisi kelompok yang heterogen dapat melatih peserta didik menerima perbedaan dan saling bekerjasama.

Referensi

- Dimiyati, J., (2016), *Pembelajaran Terpadu untuk Taman Kanak-kanak/Raudhatul Athfal dan Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Gudnanto, (2013), *Pemahaman Individu Teknik Nontes* Jakarta: Kencana.
- Habiba, I.R., (2012), Pemanfaatan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat Baca, Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Menyusun Portofolio pada Peserta Didik Kelas 5 SDN Nguling III Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 2, Nomor 1, Hal. 85-91
- Hidayah, N dan Ulva, K.R., (2017), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4, nomor 1, Hal. 34-46
- Kurnia, dkk., (2016), Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS, *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol. 1, No. 1, Hal. 481-489
- Majid, Abdul., (2014), *Pembelajaran tematik terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pakpahan F.A. dkk., (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

- Setiyorini, I., & Abdullah, H., (2013), Penggunaan Media Permainan Karu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkaan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 01, Nomor 02, Hal. 11-21
- Sinar, (2018), *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik*, Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, N., (2016), *Penilaian Hasil Proses Pembelajaran*, Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Susanto, A., (2016), *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Trimonika, N., (2015), Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Widya Dharma: Jurnal Kependidikan*. Vol.;25, No, 2, Hal. 48-60
- Tsabit, D.dkk., (2020), Analisis Pemahaman Konsep IPS Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pembelajaran IPS Sistem Daring di Kelas IV SDN Pakujajar CBM. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 5, No. 01, Hal. 76-87
- Winarni, E.W., (2018), *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Jakarta: Bumi Aksara
- Yaumi, M., (2019), *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group.