

PENGARUH MODIFIKASI TAHAPAN PENGGUNAAN MEDIA KWARTET DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV

Wingkawaty U. Dai, Weny J.A. Musa, Lukman A.R. Laliyo

Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo

Email: wingkawatydai0803@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini meliputi (1) apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kwartet modifikasi dengan menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya? (2) apakah terdapat pengaruh interaksi media yang berbeda dan motivasi belajar yang berbeda terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kwartet modifikasi dengan menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya? (3) bagi siswa yang motivasi belajar tinggi, apakah hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kartu kwartet modifikasi lebih kecil dibandingkan dengan yang menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya? (4) bagi siswa yang motivasi belajar rendah, apakah hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kartu kwartet modifikasi lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan media nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya?. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh modifikasi tahapan penggunaan media kwartet dan motivasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat. Penelitian ini tergolong ke dalam jenis penelitian Eksperimen dengan menggunakan desain *treatment by level 2x2*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang berjumlah 70 orang. Data hasil penelitian dikumpulkan dengan menggunakan angket, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian modifikasi tahapan penggunaan media kwartet materi bagian-bagian tumbuhan untuk ahli media memperoleh masing-masing nilai rata-rata 98, 92 dan 86. Hasil rekapitulasi skor validasi dari tiga validator memperoleh skor keseluruhan 92 dengan kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Modifikasi tahapan penggunaan media kwartet layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA pada materi bagian-bagian tumbuhan. Perolehan nilai *hasil belajar* siswa, pada kelas eksperimen nilai terendah yaitu 76 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 87,1, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai terendah yaitu 76 dan nilai tertinggi 94 dengan nilai rata-rata 80,3.

Kata Kunci: *Media Kwartet, Motivasi Belajar, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu bidang studi yang dipelajari dan dikembangkan pada berbagai tingkat pendidikan, termasuk pada jenjang

sekolah dasar. Mata pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting guna mempelajari alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-

hari. Dalam garis-garis besar pembelajaran IPA di Sekolah Dasar terutama di kelas IV disebutkan bahwa tujuan utama siswa belajar IPA adalah untuk mengetahui rangka manusia, alat indra manusia, bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, benda dan sifatnya, gaya, energi dan penggunaannya, serta sumber daya alam. Suasana belajar IPA sangat berpengaruh dalam peningkatan kualitas belajar mengajar. Apabila pembelajaran menyenangkan maka akan menimbulkan minat dan motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan peranan guru sangat penting, di mana guru harus dituntut untuk profesional dan kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran (Yeni dan Nurhadiah, 2017:49). Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan di SDN 16 Limboto Barat ditemukan bahwa hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPA di kelas IV masih rendah. Selain itu, motivasi belajar siswa untuk mengasai pembelajaran yang lebih baik belum seperti yang diharapkan oleh guru dikarenakan pembelajaran masih mengikuti pola pembelajaran konvensional seperti metode ceramah yang dilakukan secara monoton dan penggunaan media dalam pembelajaran IPA masih jarang. Hal ini didukung dengan hasil wawancara pada tanggal 26 Agustus 2020 dengan guru kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat semester 1 tahun ajaran 2020/2021

mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan saat proses pembelajaran siswa tidak memperhatikan pelajaran, mereka lebih suka bermain dan bercerita dengan teman sebelahnya, bahkan siswa juga kurang aktif, sehingga siswa tidak memahami materi yang dipelajari pada saat pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan hasil belajar siswa masih kurang optimal. Selain itu media pembelajaran yang digunakan kurang cocok dengan kondisi dan minat siswa, sehingga kurangnya antusias dari siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi.

Dari uraian tersebut peneliti berinisiatif untuk meminimalkan masalah yang dihadapi guru dan siswa saat melakukan proses pembelajaran IPA. Peneliti bermaksud menghadirkan suatu inovasi baru berupa permainan kartu kwartet dengan materi bagian-bagian tumbuhan. Permainan kartu kwartet sangat digemari oleh siswa SD, karena kartu kwartet menampilkan pendeskripsian kata disertai gambar (Mulyono, dkk. 2016:484). Selain itu peneliti memilih kwartet sebagai media pembelajaran karena menurut Jean Piaget (Yulia dan siti, 2016:96) salah satu dasar proses mental menuju kepada intelektual adalah melalui permainan, sebab anak – anak tidak akan terasa menghadapi kesukaran apabila dijaring dalam bentuk permainan, karena permainan memiliki beberapa kelebihan di antaranya permainan dirancang untuk bisa menjadikan konsep – konsep yang

abstrak menjadi konsep konkret, dapat dimengerti dan menyenangkan, membantu ingatan anak terhadap pelajaran yang diberikan.

Menurut Zulfikar dan Laelah (2017:159) Permainan kartu kuartet merupakan permainan kartu yang terdiri dari sejumlah kartu bergambar dengan tema yang telah ditentukan. Permainan ini mengumpulkan 4 buah kartu dalam kategori yang sama, pemain yang telah mempunyai satu set lengkap yang terdiri dari satu kategori dan empat kartu maka ia mendapat 1 poin (Widya, dkk. 2016:2). Semakin banyak poin yang didapat, semakin besar pula kesempatan untuk menjadi pemenang Pemain yang memiliki poin kartu paling banyak adalah pemenangnya. Selain itu menurut (Istikholah, dkk. 2019:255) Media pembelajaran kartu kuartet berjumlah 32 kartu yang terdiri dari 8 kelompok kartu. Satu kelompok kartu berisikan 4 sub judul yang berbeda-beda.

Dengan adanya media kuartet siswa dapat belajar sambil bermain, tidak merasa bosan, dan dapat menumbuhkan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran berpusat pada siswa. Pola pembelajaran yang diterapkan adalah pola pembelajaran aktif mencari informasi dari berbagai macam sumber dan pembelajaran dilaksanakan secara

berkelompok, agar siswa dapat bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Siswa dituntut untuk mampu bersosialisasi dengan teman sekelompok untuk saling bekerja sama. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam kegiatan siswa bekerja dan mengalami. Oleh karena itu media sangat baik diterapkan pada pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang berjumlah 70 orang dalam 2 kelas, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV (populasi) dengan menggunakan sampel jenuh. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *treatment by level 2 X 2*. Variabel terikat adalah hasil belajar IPA, sedangkan variabel bebas adalah media kuartet modifikasi (X_1) dan motivasi belajar (X_2). Perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini diberikan media kuartet dalam pembelajaran. Berdasarkan perlakuan tersebut, maka kelompok subyek penelitian dibedakan menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media kuartet dan kelas kontrol menggunakan media benda nyata. Pemberian perlakuan pada dua kelompok tersebut di atas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Treatment by Level 2x2

Media	Kwartet Modifikasi (A_1)	Benda Nyata (A_2)
Motivasi		
Tinggi (B_1)	A_1B_1	A_2B_1
Rendah (B_2)	A_1B_2	A_2B_2

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Keterangan :

A₁B₁ = Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan media kwartet modifikasi.

A₁B₂ = Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajar dengan menggunakan media kwartet modifikasi.

A₂B₁ = Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan media benda nyata.

A₂B₂ = Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajar dengan menggunakan media benda nyata.

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti melalui angket, tes dan dokumentasi. Pada penelitian ini data dianalisis menggunakan teknik ANOVA 2 arah, yang terlebih dahulu dilakukan perhitungan persyaratan analisis data, yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media kartu kwartet materi bagian-bagian tumbuhan untuk kelas IV. Media kartu kwartet IPA merupakan hasil modifikasi dari kartu kwartet yang banyak ditemui sehari-hari. Perbedaan utamanya terletak pada jumlah, isi kartu dan aturan permainannya. Permainan kartu kwartet menjadi salah satu pilihan media pembelajaran IPA yang dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan sesuai dengan

materi yang diajarkan. Kategori-kategori yang dimasukkan ke dalam media adalah materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD. Peneliti membuat kartu kwartet pada masing-masing materi tersebut. Kartu kwartet pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya terdiri dari 12 set kartu utama berjumlah 48 kartu dan 5 kartu tambahan yang terdiri atas 1 set kartu bonus dan 1 kartu wajib. Adapun tahapan permainan dengan menggunakan media kwartet modifikasi yaitu:

1. Kocok kartu dan bagikan kepada setiap pemain 4 kartu, dan sisanya diletakkan di tengah
2. Untuk menentukan pemain pertama maka ditentukan oleh siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian pemain pertama meminta kartu kepada pemain lainnya dengan menyebutkan kategori yang diminta
3. Pemain yang diminta harus memberi kartu dengan kategori dan sub kategori yang diminta bila punya dan berhasil menebaknya dengan benar
4. Jika tidak ada, pemain yang meminta harus mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa, selanjutnya pemain berikutnya
5. Jika ada pemain yang sudah mengumpulkan 4 kartu dengan judul yang sama maka set kartu disimpan untuk dihitung di akhir permainan
6. Jika ada pemain yang berhasil mengumpulkan seluruh kartu bonus

- maka berhak mendapatkan *reward*/bonus di akhir permainan
7. Jika ada pemain yang mendapat kartu wajib maka pemain tersebut wajib mendeskripsikan salah satu kategori yang berhasil dikumpulkan tanpa melihat kembali kartu tersebut
 8. Permainan akan berakhir jika semua set kartu telah terbentuk, dan pemain yang mempunyai satu set lengkap kartu akan mendapatkan 1 poin, sehingga pemain yang memiliki poin terbanyak merupakan pemenangnya.

Menurut Moly (Defingantun, dkk. 2020:186) media kartu kuartet adalah suatu permainan yang cocok dengan materi yang bersifat konseptual dan membutuhkan hafalan

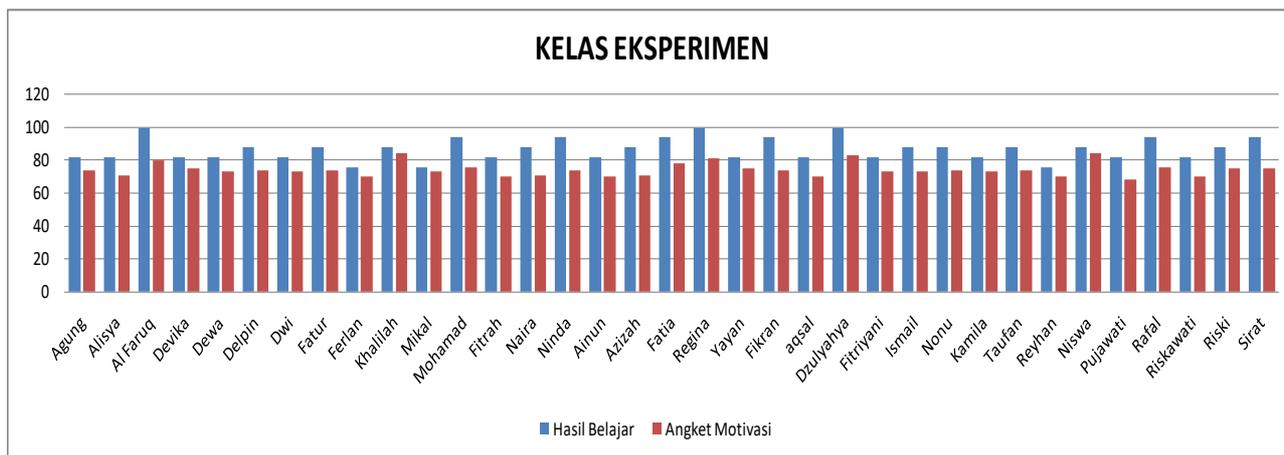
dan pemahaman yang tinggi. Beberapa kelebihan kartu kuartet menurut Maula (Defingantun, dkk. 2020:186) antara lain: (1) dapat mengembangkan kognitif; (2) motorik; (3) melatih berpikir dengan logika; (4) melatih emosional siswa; (5) melatih kreativitas siswa; (6) menarik. Penilaian kelayakan media kartu kuartet modifikasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian oleh ahli media yaitu Dr. Rustam I. Husain, S.Ag, Dr. Masrid Pikoli S.Pd.,M.Pd dan Dr. Muslimin S.Pd.,M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga ahli tersebut masing-masing nilai rata-rata 98, 92 dan 86. Hasil rekapitulasi skor validasi dari tiga validator memperoleh skor keseluruhan 92 dengan kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 2. Rangkuman Data Deskriptif

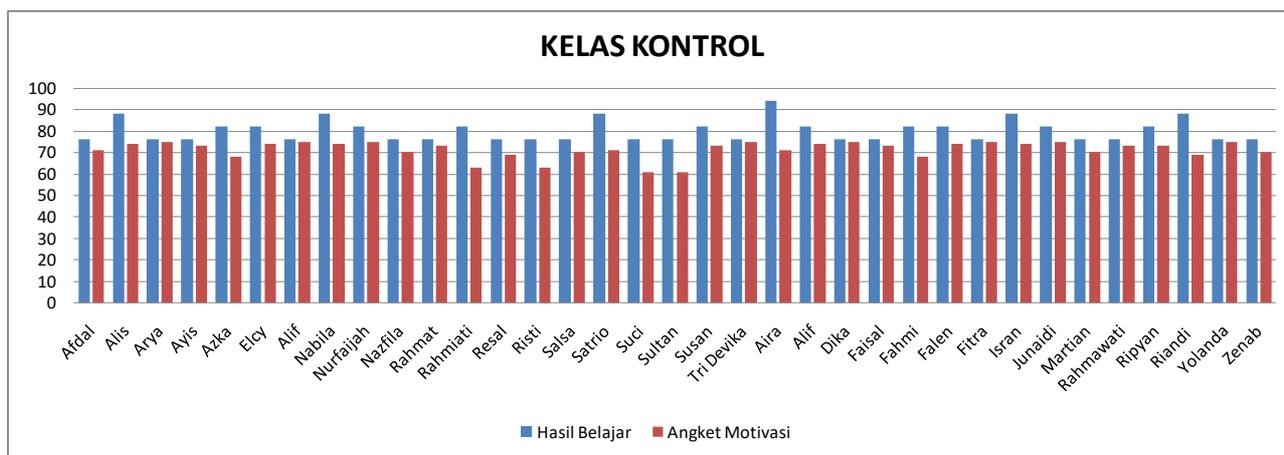
Media	Kwartet Modifikasi (A ₁)	Benda Nyata (A ₂)
Motivasi		
Tinggi (B ₁)	N = 28 $\bar{X} = 88,43$	N = 7 $\bar{X} = 80,29$
Rendah (B ₂)	N = 7 $\bar{X} = 80,29$	N = 12 $\bar{X} = 79$

Rangkuman hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 2. Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media kuartet modifikasi lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media benda nyata jika motivasi belajar siswa tinggi. Sedangkan hasil belajar siswa yang diajar media kuartet

modifikasi lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan benda nyata jika motivasi belajar siswa rendah. Secara keseluruhan untuk melihat hasil belajar dan tingkat motivasi siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam histogram pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Histogram Skor Angket dan Hasil Belajar di Kelas Eksperimen



Gambar 2. Histogram Skor Angket dan Hasil Belajar di Kelas Kontrol

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, peneliti melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Adapun hasil *output* uji normalitas *test* di kelas eksperimen diperoleh nilai $L_o = 0,974 < L_{daftar} = 2,030$, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data terdistribusi normal. Hasil *output* uji normalitas angket motivasi belajar di kelas eksperimen diperoleh nilai $L_o = 0.995 < L_{daftar} = 2.030$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh data terdistribusi normal. Hasil *output* uji homogenitas di kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh Varians A_1 dan A_2 yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,7416 < 3,29$ maka dapat disimpulkan bahwa A_1 dan A_2 homogen. Hasil *output* uji homogenitas Varians B_1 dan

B_2 diperoleh nilai $1,0057 < 3,29$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa B_1 dan B_2 homogen.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji ANAVA dua jalur (*Two Way Anova*) dengan kriteria pengujian hipotesis tolak H_0 dan terima H_1 jika $Q_h > Q_t$ dan terima H_0 atau tolak H_1 jika $Q_h < Q_t$. Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

1. Perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kwartet modifikasi dengan menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

Perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN

11 Limboto Barat yang menggunakan media kwartet modifikasi dengan menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya memperoleh rata-rata nilai di kelas eksperimen yaitu 87,1 dan rata-rata nilai di kelas kontrol yaitu 80,3 dengan itu menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Dan dari analisis data ANAVA dua jalur (*Two Way Anova*) secara manual dengan bantuan *Microsoft Excel* pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($26,4598 > 3,99$) maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV yang menggunakan media kwartet modifikasi dengan yang menggunakan media benda nyata.

2. Pengaruh interaksi media yang berbeda dan motivasi belajar yang berbeda terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

Hasil analisis data ANAVA dua jalur (*Two Way Anova*) secara manual dengan bantuan *Microsoft Excel* pada taraf signifikansi 5% Interaksi media yang berbeda dan motivasi belajar yang berbeda terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya menunjukkan

bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($-0,6706 < 3,99$) maka H_0BK diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada interaksi antara media yang berbeda dan motivasi belajar yang berbeda terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat.

3. Bagi siswa yang motivasi belajar tinggi, Apakah Hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kartu kwartet modifikasi lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya jika motivasi belajar siswa tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data ANAVA dua jalur (*Two Way Anova*) secara manual dengan bantuan *Microsoft Excel* pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ ($8,41 > 2,87$) maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kartu kwartet modifikasi lebih besar dibandingkan dengan yang menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya jika motivasi belajar siswa tinggi.

4. Bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, apakah hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang

menggunakan media kartu kwartet modifikasi lebih rendah dibandingkan dengan yang menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya

Berdasarkan hasil analisis data ANAVA dua jalur (*Two Way Anova*) secara manual dengan bantuan *Microsoft Excel* pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa $Q_{hitung} < Q_{tabel}$ ($1.40 < 2.87$) maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kartu kwartet modifikasi lebih besar dibandingkan dengan yang menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya jika motivasi belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil penelitian terbukti penggunaan media kwartet mampu membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Proses pembelajaran dengan menggunakan media kwartet tidak hanya sekedar bermain, tetapi memberikan rangsangan kepada siswa dalam menerima pelajaran. Hasil angket yang telah dibagikan diperoleh rata-rata nilai angket kelas eksperimen (IV A) adalah 74 dengan standar deviasi (S) 4,05. Sementara rata-rata nilai angket kelas kontrol (IV B) adalah 71,2 dengan standar deviasi (S) 4,06. Dari hasil rata-rata nilai angket kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata angket kelas eksperimen lebih baik

dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Sedangkan hasil tes diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (IV A) adalah 87,1 dengan standar deviasi (S) 6,64. Sementara rata-rata nilai kelas kontrol (IV B) adalah 80,3 dengan standar deviasi (S) 5,03. Dari hasil rata-rata nilai tes kelas eksperimen (media kwartet modifikasi) dan kelas kontrol (media benda nyata) dapat disimpulkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan hasil belajar di kelas kontrol. Sehingga dari analisis data ANAVA dua jalur (*Two Way Anova*) dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($26,4598 > 3,99$) maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV yang menggunakan media kwartet modifikasi dengan yang menggunakan media benda nyata.

Selain itu hasil analisis data ANAVA dua jalur (*Two Way Anova*) tentang interaksi antara media yang berbeda (kwartet modifikasi dan benda nyata) dan motivasi belajar yang berbeda (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($-0,6706 < 3,99$) maka H_0 diterima. Artinya tidak ada interaksi antara media yang berbeda dan motivasi belajar yang berbeda terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat. Dan hasil perhitungan uji lanjut (uji *Tukey*) dengan taraf signifikan 5% menunjukkan kelompok A1B1 dengan A2B1 yaitu $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ ($8,41 > 2,87$) maka H_0 ditolak, sehingga

disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kartu kwartet modifikasi lebih besar dibandingkan dengan yang menggunakan media benda nyata. Sedangkan kelompok A1B2 dengan A2B2 yaitu $Q_{hitung} < Q_{tabel}$ ($1.40 < 2.87$) maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kartu kwartet modifikasi lebih besar dibandingkan dengan yang menggunakan media benda nyata.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan media dan strategi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan media yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Pernyataan ini dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sanjaya (Suprihatiningrum, 2016:319) media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Dalam praktiknya, media pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi belajar, dan kerja sama antar siswa sehingga tercipta suasana pembelajaran yang

aktif. Dengan kondisi pembelajaran yang aktif ini, hasil belajar siswa dapat meningkat.

Setelah diterapkan media kwartet modifikasi, motivasi siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPA lebih meningkat. Karena dalam proses pembelajaran siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran daripada hanya dengan metode ceramah saja. Dalam pembelajaran, motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan dan mendorong peserta didik untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya. Motivasi merupakan unsur utama dalam kegiatan pembelajaran, jika tidak ada motivasi pada diri siswa maka kegiatan pembelajaran akan terpusat pada guru karena tidak adanya kemauan pada diri siswa dalam belajar. Sedangkan motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagal nya belajar murid, siswa yang memiliki motivasi belajar akan tampak melalui kesungguhan untuk terlibat di dalam proses belajar, antara lain tampak melalui keaktifan berdiskusi, menggali, menganalisis, menyimpulkan pelajaran, mengevaluasi sesuai dengan tuntutan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Bloom (Suprijono, 2011:6). Dalam teori ini, guru harus mampu menciptakan siswa yang mampu belajar dan terlibat aktif dalam belajar. Artinya dalam proses pembelajaran mereka melakukan proses mendengar, melihat, berdiskusi, melakukan serta mengajarkan apa yang mereka peroleh kepada orang lain. Dengan

demikian proses pembelajaran bukan lagi sekedar transfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi merupakan proses pemerolehan konsep yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif dan langsung.

Ketika semua proses tersebut telah dilakukan, maka tingkat motivasi belajar siswa untuk menguasai apa yang mereka pelajari lebih meningkat. Kondisi inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Suprihatiningrum dan Sukiman yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi belajar sehingga meningkatkan kualitas hasil belajar siswa hasil belajar dalam arti belajar menjadi efektif. Sesuai dengan teori dan kajian pustaka yang digunakan peneliti, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media kwartet terbukti efektif dalam pembelajaran IPA materi bagian-bagian tumbuhan.

SIMPULAN

1. Ada Perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kwartet modifikasi dengan menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, yang ditunjukkan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($26,4598 > 3,99$) dengan taraf signifikansi 5%.
2. Tidak ada pengaruh interaksi yang signifikan antara media yang berbeda

dan motivasi belajar yang berbeda terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, yang ditunjukkan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($0,6706 < 3,99$) dengan taraf signifikansi 5%.

3. Bagi siswa yang motivasi belajar tinggi, hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kartu kwartet modifikasi lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya adalah signifikan, yang ditunjukkan dengan $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ ($8.41 > 2.87$) dengan taraf signifikansi 5%.
4. Bagi siswa yang motivasi belajar rendah, hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 16 Limboto Barat dan SDN 11 Limboto Barat yang menggunakan media kartu kwartet modifikasi lebih rendah dibandingkan dengan yang menggunakan media benda nyata pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya adalah tidak signifikan, yang ditunjukkan dengan $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ ($1.40 < 2.87$) dengan taraf signifikansi 5%.

SARAN

1. Media kwartet modifikasi materi bagian-bagian tumbuhan disarankan untuk digunakan oleh siswa maupun

guru dalam pembelajaran IPA, karena dari hasil penelitian, peneliti menemukan adanya pengaruh media kwartet modifikasi terhadap hasil belajar siswa, selain itu media kwartet juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar mencoba media kwartet pada mata pelajaran lain sebab dalam penelitian ini, peneliti menemukan adanya pengaruh penggunaan media kwartet terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA, Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, W, Indah, N.K, Admoko,S. 2016. *Pengembangan Permainan Kwartet Sebagai Media Pembelajaran Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP*, V.1 (1), hal.(2). (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/16643>) diakses pada 7 Desember 2020.
- Defingantun, dkk. 2020. *Pengembangan Media Kartu Kwartet Berbasis TAI Pada Muatan IPS*, V.10 (2), hal.(186). (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/download/>) diakses pada 7 Desember 2020.
- Istikholah, Roshayanti, F.,& Priyanto, W. 2019. Pengaruh Kartu Kwartet Dalam Model Pembelajaran Stand Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Jurnal of Education Technology*, V.3 (4), hal.(253-255). (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/22361>) diakses pada 12 September 2020.
- Meiliani. Y, Nurhadiah. 2017. *Pengaruh Metode Permainan Media Kartu Kwartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Materi Vertebrata*, V.1 (2), hal.(49). (<http://jurnal.unka.ac.id/index.php/fkip/article/view/102>) diakses pada 7 Desember 2020.
- Mulyono,dkk. 2016. *Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha Di Indonesia Dalam Mata Pelajaran IPS*, V.1 (1), hal.(484). (https://ejournal.upi.edu/index.php/pena_ilmiah/article/view/2977) diakses pada 7 Desember 2020.
- Prasetya, Y.E & Khabibah, S. 2016. Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, V.1 no.5, hal.(96). (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/16673>) diakses pada 12 September 2020.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperatif Learning teori&aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zulfikar dan Azizah, L. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar, V.1 (2), hal.(159). (<https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4412>) diakses pada 7 Desember 2020.