

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP DALAM PEMBELAJARAN IPA

H. Isnania¹, E. Narulita², Rusdianto^{3*}

^{1,3}Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

²Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

*Corresponding Author: rusdian@unej.ac.id

DOI: 10.24929/lensa.v13i1.295

Received: 27 Maret 2023

Revised: 12 April 2023

Accepted: 14 April 2023

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP Dalam Pembelajaran IPA. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru membuat hasil belajar dan motivasi siswa rendah. Penelitian bertujuan mengkaji pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil dan motivasi belajar siswa SMP. Media kuartet ini memiliki kelebihan dilengkapi dengan gambar berwarna dan menarik serta dilengkapi penjelasan gambar. Jenis penelitian *quasi experiment* dengan *Non-Equivalent Control Group Design*. Lokasi penelitian di SMP Negeri 3 Bondowoso dan sampel penelitian sebanyak 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan tes dan angket. Uji hipotesis yang digunakan adalah *independent sample t test*. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kuartet berpengaruh signifikan terhadap hasil dan motivasi belajar siswa SMP pada pembelajaran IPA.

Kata kunci: media kartu kuartet, hasil belajar, motivasi belajar.

ABSTRACT

The Effect of Using Quartet Card Media on the Learning Outcomes and Motivation of Junior High School Students in Learning Science. The limitations of the learning media used by the teacher make learning outcomes and student motivation low. The aim of this study was to examine the effect of the use of quartet card media on the learning outcomes and motivation of junior high school students. This quartet media has the advantage of being equipped with colorful and attractive pictures and is equipped with an explanation of the picture. Type of quasi-experiment research with *Non-Equivalent Control Group Design*. The research location was at SMP Negeri 3 Bondowoso and the research samples consisted of 2 classes, namely the experimental class and the control class. The instruments used were tests and questionnaires. The hypothesis test used is the *independent sample t test*. The results showed that the average value of student learning outcomes in the experimental class was higher than the control class, while the average value of learning motivation in the experimental class was higher than the control class. Based on the results of the hypothesis test, it was found that the significance (2-tailed) was 0.000 which means it is smaller than 0.05. Based on the results of the study it can be concluded that the use of quartet card media has a significant effect on the learning outcomes and motivation of junior high school students in science learning

Keywords: quartet card media, learning outcomes, learning motivation.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bisa dikatakan interaksi antara guru dan siswa (Kelana dan Wardani, 2021). Hubungan guru dan siswa ketika kegiatan pembelajaran bersifat timbal balik, dan kedua pihak saling mempengaruhi satu sama lain. IPA dapat didefinisikan sebagai susunan sistematis dari penemuan-penemuan ilmiah yang bisa berbentuk fakta, aturan, prinsip, gagasan, konsep, dan lainnya (Wedyawati dan Lisa, 2019). Pembelajaran tentang IPA ini yaitu pembelajaran yang meliputi makhluk hidup sampai beragam benda mati yang ada di bumi, isi bumi maupun yang jauh di angkasa.

Menurut Syahputra, 2020, menyatakan faktor internal dan eksternal mempengaruhi belajar siswa. Faktor internal berupa faktor dari dalam seperti psikologis, fisiologis, fisik, kelelahan, dan motivasi siswa. Sedangkan guru, lingkungan belajar, model pembelajaran, dan media pembelajaran adalah contoh dari faktor eksternal. Dengan demikian penggunaan media belajar dan motivasi belajar yang kuat sama-sama penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menghantarkan pesan kepada siswa pada proses belajar yang nantinya bisa menumbuhkan minat dan juga menarik perhatian siswa (Arsyad, 2011). Penggunaan media belajar selama proses pembelajaran juga mampu menginspirasi siswa untuk mengembangkan minat dan keinginannya. Melainkan bisa menumbuhkan motivasi siswa, media belajar yang digunakan menunjang peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran (Rahman *et al.*, 2017).

Motivasi adalah sesuatu penggerak perilaku individu untuk mencapai suatu hasil atau tujuan nyata yang ingin dicapai (Haryono, 2016). Selain itu menurut Huda, 2017, menjelaskan bahwa motivasi juga disebut sebagai kekuatan yang mendorong seseorang untuk bertindak dan menetapkan arah tujuan seseorang, motivasi dapat mengubah perilaku seseorang dan menciptakan serangkaian keadaan yang membuat seseorang ingin bertindak seperti apa yang mereka inginkan. Motivasi tidak hanya mempengaruhi terjadinya tindakan, motivasi juga mempengaruhi hasil tindakan. Motivasi belajar yang tinggi pada siswa akan berdampak langsung pada hasil belajarnya (Budiarso, 2016; Kusnandar, 2019). Sehingga dengan demikian bisa dikatakan motivasi belajar yaitu sebuah kekuatan berasal dari diri siswa untuk mau belajar dan rajin melakukannya sehingga dapat menginspirasi siswa untuk mengerahkan hasil terbaik yang merupakan tujuan utama yang diinginkan sewaktu melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar didefinisikan sebagai hasil yang sudah dicapai siswa ketika selesai mengerjakan aktivitas pelajaran yang meliputi komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik, hasil capaian siswa tersebut bisa diterangkan menggunakan simbol, angka, huruf, atau kalimat yang bisa menggambarkan kemampuan siswa pada proses tertentu (Wahyuningsih, 2020). Guru dapat mengetahui kemajuan atau kekurangan siswa melalui hasil belajar (Fadillah, 2016; Kurniawan *et al.*, 2017). Sehingga dapat ditarik kesimpulan hasil belajar adalah komponen yang berperan penting pada aktivitas belajar, sebab hasil belajar dijadikan pengukur keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara terbatas peneliti dengan guru IPA SMP Negeri 3 Bondowoso yang menyatakan bahwa aktif dan tidaknya siswa bergantung pada penggunaan media pembelajaran dan pengelolaan kelas yang digunakan. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan terdapat beberapa guru menggunakan metode ceramah saat pembelajaran, hal tersebut dilakukan guru untuk lebih mudah dalam penyampaian materi serta dapat menghemat waktu saat pembelajaran. Namun, penggunaan metode ceramah yang terlalu sering digunakan oleh guru membuat motivasi yang berupa semangat dan dorongan untuk belajar pada diri siswa menjadi rendah hal tersebut terlihat dari keterlibatan siswa yang sangat sedikit atau pasif saat pembelajaran. Hasil wawancara di atas didukung dengan pendapat Insani, 2016, yang menjelaskan persentase tertinggi yang dipilih guru IPA untuk mengajarkan materi yang sulit tersebut yaitu dengan menggunakan metode ceramah sebesar 30 %. Siswa yang bosan mendengarkan ceramah menjadi pasif dan kurang fokus ketika mempelajari materi pembelajaran karena diakibatkan dari kekurangan metode ceramah (Pratiwi *et al.*, 2018).

Peneliti juga memperoleh hasil wawancara dengan siswa kelas VIII yang mengatakan materi kelas VII yaitu organisasi kehidupan makhluk hidup adalah materi belajar yang susah di pelajari dan diingat akibatnya membuat hasil belajar menjadi rendah. Hasil wawancara

tersebut didukung dengan pernyataan Indriani *et al.*, 2016, menyatakan organel sel dan jenis-jenis jaringan hewan dan tumbuhan adalah salah satu konsep yang sulit untuk diingat. Istilah biologi lain yang juga perlu siswa kenali yaitu lisosom, mitokondria, nukleus, xilem, dan floem. Dan juga pernyataan menurut Marti *et al.*, 2014, yang menyatakan semua pengertian yang membentuk materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup bersifat abstrak, untuk menyajikan materi tidak saja dilakukan dengan bentuk ceramah dan hafalan melainkan perlu ada semacam media untuk membentuk memvisualisasikan sifat abstrak materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang sulit untuk dipelajari dan diingat oleh siswa tersebut bukan berarti materi tersebut tidak diajarkan guru kepada siswa melainkan tetap diajarkan namun harus diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media belajar yang dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan akademik siswa yaitu dengan menggunakan media permainan, media permainan dalam belajar yang bisa menunjang motivasi belajar siswa adalah dengan media permainan kartu kuartet (Lestari *et al.*, 2020). Kartu kuartet didefinisikan sebagai pengelompokan empat kartu yang terbuat dari kertas tebal yang menyerupai tiket dan terdiri atas beberapa kartu bergambar serta terdapat tulisan yang menerangkan masing-masing kartu gambar (Ismail *et al.*, 2020). Pada kartu kuartet terdapat keterangan deskripsi gambar yang tertera. Setiap tema kartu kuartet tertera pada bagian teratas dengan huruf yang lebih tebal dan ukuran huruf yang lebih besar. Sedangkan untuk sub tema kuartet terdiri atas empat jenis tulisan yang ada di bawah tema kartu kuartet, dan untuk gambar serta kalimat penjelasan sub tema kartu kuartet berada dibagian paling bawah tulisan sub tema kuartet. Hal tersebut didukung pernyataan Izza, 2018, menyatakan media kartu kuartet memuat gambar dan tulisan yang mampu menumbuhkan minat dan perhatian siswa dalam mempelajari materi belajar, sekaligus membantu siswa dalam mengkomunikasikan pesan yang berasal dari isi kartu.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut: 1) Mengkaji pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa SMP pada pembelajaran IPA; dan 2) Mengkaji pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap motivasi belajar siswa IPA SMP pada pembelajaran IPA.

METODE

Lokasi dilaksanakan penelitian yaitu di SMPN 3 Bondowoso. Jenis penelitian menggunakan jenis *Quasi-Eksperimen* dengan *Non-Equivalent Control Group Design*, dan *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dipilih. Kriteria sampel yang digunakan yaitu nilai rata-rata kelas yang hampir sama. Sampel yang digunakan ada dua kelas dari seluruh kelas VII SMPN 3 Bondowoso tahun pembelajaran 2021/2022 dengan pembagian satu kelas eksperimen yakni kelas VII E dan satu kelas kontrol yakni kelas VII D. Perlakuan diberikan kepada tiap kelas berbeda, kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran dengan penggunaan media kartu kuartet dan kelas kontrol tanpa diberi perlakuan dengan materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup kelas VII. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada 2 yaitu tes dan non tes berupa angket.

Instrumen tes tulis terdiri atas soal-soal yang dipakai dalam mengukur hasil belajar siswa berupa tes kognitif siswa yang diberi sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran. Angket yang dipakai berisi 24 butir pernyataan, pernyataan tersebut disesuaikan dengan indikator motivasi belajar ARCS menurut Keller, 1987, di mana indikator-indikator tersebut meliputi *Attention* (perhatian); *Relevance* (relevansi); *Confidence* (percaya diri); dan *Satisfaction* (kepuasan). Rentang skor yang diberikan pada setiap pernyataan memakai skala likert dengan interval 1-5 dan terdapat pernyataan positif dan juga pernyataan negatif. Sementara metode pengumpulan data pendukungnya meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi guna untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Hasil belajar dan motivasi siswa dianalisis dengan uji statistik berbantuan SPSS versi 22. Terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebelum pengujian statistik yaitu uji normalitas dengan pendekatan *Kolmogorov Smirnov* untuk mencari tahu apakah terdistribusi normal atau tidak. Apabila terdistribusi normal dilanjutkan melakukan pengujian parametrik yaitu pengujian *independent sample t-test* guna mencari tahu ada atau tidak pengaruh signifikan penggunaan media kartu kuartet pada hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Target utama dari penelitian untuk mencari tahu apakah penggunaan media kartu kuartet mempunyai pengaruh atau tidak pada hasil belajar siswa. Rata-rata hasil *pretest-posttest* terdapat di Tabel 1.

Tabel 1. Nilai *pretest-posttest* hasil belajar

Kelas	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	28	28	28	28
Nilai Tertinggi	55,5	100	55,5	100
Nilai Terendah	11	73,5	11	42
Rata-Rata	33,6	84,3	28,2	65,2

Sesudah diberi perlakuan, rata-rata nilai di kelas eksperimen mempunyai nilai yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Tabel hasil uji normalitas *kolmogorov-smirnov* bisa dilihat di Tabel 2.

Tabel 2. Uji normalitas *kolmogorov-smirnov* hasil belajar

Tests of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	,152	28	,099
	<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	,136	28	,197
	<i>Pre-test</i> Kelas kontrol	,153	28	,092
	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	,139	28	,174

Setelah dilakukan pengujian normalitas diperoleh hasil belajar *pretest-posttest* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol, kedua kelas tersebut memperoleh skor nilai yang signifikansinya lebih besar dari 0,05 atau bisa diartikan berdistribusi normal. Dan untuk pengujian *independent sample t-test* bisa dilihat di Tabel 3.

Tabel 3. Uji *independent sample t-test* hasil belajar

Independent Samples Test							
Levene's Test for Equality of Variances							
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar	Equal variances assumed	6,241	,016	6,142	54	,000	19,0357
	Equal variances not assumed			6,142	45,479	,000	19,0357

Sesudah melakukan pengujian *independent sampel t-test* memperoleh hasil signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000, artinya lebih kecil dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima atau bisa diartikan adanya perbedaan signifikan antara skor rata-rata nilai kelas eksperimen dengan nilai rata-rata kelas kontrol sehingga pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media kartu kuartet mempunyai pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa IPA SMP kelas VII di SMPN 3 Bondowoso.

Nilai hasil belajar pada kelas eksperimen memiliki nilai lebih besar dari nilai hasil belajar di kelas kontrol yang bisa dilihat pada Tabel 1. dan juga diketahui memiliki pengaruh signifikan penggunaan media kuartet pada hasil belajar siswa yang bisa dilihat di Tabel 3. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian menurut Suhartini, 2018, menyatakan perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* yang terjadi bukan karena kebetulan, melainkan terdapat perbedaan signifikan akibat diberikannya perlakuan yang membuat H_0 ditolak dan H_1 diterima atau mempunyai arti penerapan media belajar kartu kuartet mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SDN No 47 Alluka Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar. Jadi dari kedua hasil penelitian tersebut bisa diketahui penerapan media kartu kuartet memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa.

Permainan media kartu kuartet didefinisikan sebagai media pembelajaran yang efektif sebab mampu menginkutsertakan siswa secara langsung pada aktivitas belajar sehingga

siswa termotivasi untuk belajar efektif, aktif, dan kolaboratif bersama anggota kelompoknya (Ismail *et al.*, 2020). Pembacaan atonasi atau deskripsi gambar secara berulang-ulang membuat siswa dapat dengan mudah mengingatnya selama permainan tanpa harus dipaksa mempelajari materi tersebut karena pada kartu telah memuat informasi tulisan yang mendeskripsikan gambar (Tan dan Wibowo, 2015). Dan disabung juga pendapat menurut Ismail *et al.*, 2020, menjelaskan bahwa siswa secara alami bisa belajar tanpa disadari dengan memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui bermain. Sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menciptakan strategi untuk membangun pemahaman konseptual pengetahuan dan menyelesaikan permasalahan berdasarkan karakteristik media kartu (Su *et al.*, 2014). Beberapa pendapat peneliti di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan permainan media kartu kuartet bisa menjadi media belajar efektif dalam memudahkan untuk mengingat materi pelajaran dengan lebih cepat tanpa harus mendesak siswa serta meningkatkan hasil belajar dalam materi yang termuat di kartu kuartet tersebut.

Target kedua pada penelitian untuk mencari tahu apakah penggunaan media kartu kuartet berpengaruh atau tidak pada motivasi belajar. Rata-rata data hasil motivasi belajar siswa terdapat di Tabel 4.

Tabel 4. Data motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Siswa	28	28
Skor Tertinggi	96,6	86,6
Skor Terendah	85	77,5
Rata-Rata	91,1 ± 3,2	81,3 ± 2,1

Nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata yang terdapat di kelas kontrol, di mana rata-rata nilai untuk kelas eksperimen tergolong kategori sangat tinggi sementara rata-rata nilai untuk kelas kontrol kategori tinggi. Kemudian rata-rata setiap indikator belajar yang digunakan bisa dilihat di Tabel 5.

Tabel 5. Data skor motivasi belajar setiap indikator

Indikator Motivasi Belajar	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>Attention</i> (perhatian)	41,4 ± 1,1	37,1 ± 1,5
<i>Relevance</i> (relevansi)	22,1 ± 1,2	20,7 ± 0,8
<i>Confidence</i> (percaya diri)	17,9 ± 1,2	16,3 ± 0,7
<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	27,8 ± 1,2	23,2 ± 0,8

Rata-rata nilai tertinggi berada di indikator *attention* (perhatian) sementara untuk rata-rata nilai terendah yaitu di indikator *confidence* (percaya diri) di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tabel uji normalitas *one-sample kolmogorov-smirnov* motivasi belajar bisa dilihat di Tabel 6.

Tabel 6. Uji normalitas *one-sample kolmogorov-smirnov* motivasi belajar

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		Eksperimen	Kontrol
N		28	28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	91.19	81.31
	Std. Deviation	3.251	2.192
Most Extreme Differences	Absolute	.130	.157
	Positive	.096	.157
	Negative	-.130	-.093
Test Statistic		.130	.157
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.074 ^c

Sesudah dilakukan uji statistik pada pengujian normalitas *one-sample kolmogorov-smirnov* diketahui hasil motivasi belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05 yang artinya terdistribusi normal. Hasil pengujian *independent sampel t-test* motivasi belajar terdapat di Tabel 7.

Tabel 7. Uji *independent sampel t-test* motivasi belajar

		Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Skor	Equal variances assumed	6.473	.014	13.335	54	.000	9.88095
	Equal variances not assumed			13.335	47.350	.000	9.88095

Sesudah dilakukan pengujian *independent sample t-test* menghasilkan signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 yang mempunyai arti H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media kartu kuartet mempunyai pengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa SMP pada pembelajaran IPA.

Kegiatan pengisian angket motivasi belajar siswa yang dikerjakan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar bisa diketahui hasil nilai rata-rata untuk kelas eksperimen dengan penggunaan media kartu kuartet lebih besar dari hasil nilai rata-rata kelas kontrol yang bisa dilihat pada Tabel 4. dan juga memiliki pengaruh signifikan penggunaan media kuartet pada hasil belajar yang bisa dilihat di Tabel 7. didukung dengan pendapat Sara, 2022, menjelaskan bahwa berdasarkan teori dari para ahli dan penjelasan kondisi pembelajaran yang terjadi serta olah data statistik maka hipotesis alternatif yang diajukan terbukti bahwa dengan penggunaan media kartu kuartet siswa menjadi lebih berminat dibanding kelas kontrol tanpa menggunakan kartu kuartet. Karena menurut pendapat Aryani, 2018, menyatakan bahwa penggunaan media kartu kuartet mampu mengurangi peserta didik dari kebosanan atau kejenuhan serta meningkatkan keterampilan sosial peserta didik selama pelajaran berlangsung.

Kartu kuartet didefinisikan salah satu media permainan belajar yang bisa menunjang motivasi belajar siswa (Lestari et al., 2020). Penelitian ini didukung oleh penelitian Sara, 2022, mengungkapkan hasil penelitian dengan memperlihatkan media kartu kuartet bisa membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Beberapa paparan peneliti di atas bisa disimpulkan bahwa media permainan kartu kuartet mampu mendorong dan meningkatkan motivasi siswa.

Kelebihan kartu kuartet menurut Sulastri et al., 2020, yaitu membuat siswa mudah mengingat pembelajaran karena pembelajaran yang telah diringkas sedemikian rupa mampu memberikan informasi yang mudah dipahami oleh siswa, media kartu kuartet bisa melatih kognitif dimana cara bermainnya membutuhkan strategi, dengan permainan kartu kuartet akan membuat siswa menjadi aktif, membangkitkan minat siswa, dan membuat suasana belajar menjadi menarik. Selain dari kelebihan yang disebutkan oleh para ahli di atas media kartu kuartet tidak menghabiskan biaya yang mahal karena kartu kuartet ini terbuat dari kertas kartu yang menyerupai hvs namun lebih tebal dari pada umumnya lalu dibentuk sedemikian rupa sesuai konten yang disampaikan seperti pada penelitian ini media kartu kuartet memuat materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup.

Dari kelebihan yang dimiliki media kartu kuartet, kartu kuartet juga memiliki kekurangan, kekurangan media kartu kuartet menurut Sara, 2022, yaitu penggunaan kartu kuartet terbatas karena kartu kuartet dibuat sesuai dengan jumlah responden atau jumlah siswa sehingga jika salah satu kartu hilang permainan dengan media kartu kuartet tidak bisa dilanjutkan. Selain kekurangan tersebut, kekurangan lainnya yaitu media kartu kuartet tidak bisa tahan lama dan akan cepat rusak jika terkena air karena terbuat dari bahan kertas.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil dan motivasi belajar siswa SMP pada pembelajaran IPA. Keterbatasan penelitian yaitu dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan responden melalui angket terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya, hal ini terjadi karena kadang perbedaan pemikiran,

anggapan dan pemahaman yang berbeda tiap responden, juga faktor lain seperti faktor kejujuran dalam pengisian pendapat responden dalam kuesionernya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sebagai dasar pertimbangan, pendukung, dan sumbangan pemikiran kepada para pendidik untuk lebih berinovasi dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

SARAN

Dari kegiatan penelitian yang sudah dilakukan di atas saran yang bisa peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebaiknya guru membuat peringantian verbal kepada siswa yang membuat suasana kelas menjadi ramai dan memberi peringatan yang baik kepada siswa yang selalu terlambat mengumpulkan tugas agar bisa membuat suasana kelas yang kondusif dan pengumpulan tugas bisa terkumpul sesuai batas waktu yang telah ditentukan.
2. Bagi peneliti lain, hasil dari penelitian penerapan penggunaan media kartu kuartet ini diharapkan bisa dijadikan rujukan atau sebagai referensi dalam melakukan penelitian lain lebih lanjut dengan menggunakan materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aryani, W. D. (2018). Implementasi TGT berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII A SMPN 1 Kandeman. *Harmony - Jurnal Pelajaran IPS dan PKN*, 3 (2), 115-133. <https://doi.org/10.15294/harmony.v3i2.28159>
- Budiarso, A. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Metode Hypnoteaching Untuk Memotivasi Siswa SMP Dalam Belajar IPA Pada Materi Energi Terbaru. *Jurnal Pena Sains*, 3 (2), 132-141. <https://doi.org/10.21107/jps.v3i2.2349>
- Fadillah, A. (2016). ANALISIS MINAT BELAJAR DAN BAKAT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1 (2), 113-122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Haryono, S. (2016). Pengaruh Kedisiplinan Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Faktor - Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3 (3): 261-274. <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v3i3.939>
- Huda, M. (2017). Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran PAI). *Jurnal Penelitian*, 11 (2), 237-266. <http://dx.doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170>
- Indriani, D., B. Hardigaluh, dan R. Marlina. (2016). Penerapan Model Kooperatif NHT Disertai *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Submateri Sel Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Katulistiwa*, 5 (8), 1-14. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i8.16329>
- Insani, M. D. (2016). Studi Pendahuluan Identifikasi Kesulitan Dalam Pembelajaran Pada Guru IPA SMP se-kota Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7 (2), 81-93. <http://dx.doi.org/10.17977/um052v7i2p81-93>
- Ismail, I., Uyuni Taufiq, A., & Hasanah, U. (2020). PENGEMBANGAN KARTU KUARTET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2 (2), 236-246. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i2.17084>
- Izza, N, L. (2018). Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV Minu Raudlatul Falah Talok Malang. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik. <http://etheses.uin-malang.ac.id/13386/1/14140043.pdf>
- Kelana, J. B., dan D. S. Wardani. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Keller, J. M. (1987). Development And Use Of The ARCS Model Of Motivational Design. *Journal of Instructional Development*, 10 (3), 2-10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Kurniawan, B., O. Wiharna, dan T. Permana. (2017). Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4 (2), 156-162. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>

- Kusnandar, D. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, dan Budaya*, 1 (1), 17-30. <http://www.madrascience.com/index.php/ms>
- Lestari, Oky & Priscylio, G & Copriady, J. & Holiwarni, B. (2020). The use of quartet card game on hydrocarbon to improve learning outcomes ten-grade students. *Journal of Physics: Conference Series*. 1567. 032096. 10.1088/1742-6596/1567/3/032096.
- Marti., Syamswisna, dan R. G. P. Panjaitan. (2014). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*) Dengan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Organisasi Kehidupan Di Kelas VII SMP Rehoboth. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5 (2), 21-27. <http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v5i2.13336>
- Meiliani, Y., dan Nurhadiah. (2017). Pengaruh Metode Permainan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Materi Vertebrata. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1 (2), 49-54. <https://doi.org/10.51826/edumedia.v1i2.102>
- Pratiwi, A. S., H. Mutiara, dan H. Fakhruddhin. (2018). Perbedaan Peningkatan Pengetahuan Tentang Demam Berdarah Dengue Antara Metode Ceramah Dan Video Animasi Pada Murid Kelas V dan VI SD Negeri 12 Metro Pusat. *Majority*, 7 (3), 41-48. <https://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/majority/article/view/2050>
- Rahman, A. Z., T. N. Hidayat, dan I. Yanuttama. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Semnasteknomedia Online*, 5 (1), 4-6. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1797>
- Sara, Y. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran PPKN Berbasis Kartu Kwartet Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP PGRI 4 Kota Jambi. Skripsi. Universitas Jambi. <https://repository.unja.ac.id/43708/2/SKRIPSI%20YUNI%20SARA%201.pdf>
- Su, T., M. Cheng, and S. H. Lin. (2014). Investigating the effectiveness of an educational card game for learning how human immunology is regulated. *CBE-Life Science Education*, 13 (3), 504-515. 10.1187/cbe.13-10-0197
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanah, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4 (3), 486-492. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>
- 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, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3448-Full_Text.pdf
- Syahputra, E. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Tan, D. A. D., dan C. Wibowo. (2015). Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang. *Jurnal Psikodimensia*, 14 (1), 135-152. <https://doi.org/10.24167/psiko.v14i1.378>
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wedyawati, N., dan Y. Lisa. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.