

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR  
PPKN MURID KELAS V SD NEGERI  
MANGASA 1**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh**

**JUMRIATI**

**105401104819**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2023**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Jumriati**, NIM 105401104819 di terima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 357 Tahun 1445 H/2023 M Pada tanggal 14 Shafar 1445 H/ 30 Agustus 2023 M. Sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Pada hari sabtu tanggal 31 Agustus 2023.

14 Shafar 1445 H

Makassar.

30 Agustus 2023 M

**Panitia Ujian**

1. Pengawas Umum: Prof. **Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.** (.....)
2. Ketua : **Ervan Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Bahtullah, M.Pd.** (.....)
4. Penguji:
  1. **Dr. Mujahir, M.Pd.** (.....)
  2. **Dr. Abdul Aziz, M.Pd.** (.....)
  3. **Dr. Andi Sugiati, M.Pd.** (.....)
  4. **Dr. Aliem Bahri, M.Pd.** (.....)

Disahkan oleh ;

Dekan FKIP Unismuh Makassar



**Ervan Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D**

NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **Jumriati**  
NIM : **105401104819**  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

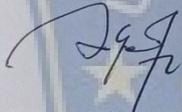
07 Sha'ar 1445 H

Makassar,

Agustus 2023 M

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Andi Sugiati, M.Pd

  
Musdalifah Syahrir, S.Pd., M.Pd.

Diketahui :

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi PGSD

  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D  
NBM. 860 934

  
Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd  
NBM. 1148 913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jumriati  
NIM : 105401104819  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu  
Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V  
SD Negeri Mangasa 1

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim  
penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau  
dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi  
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Jumriati



### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jumriati

Stambuk : 105401104819

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1,2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2023

Yang membuat perjanjian

Jumriati

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Setiap pilihan memiliki konsekuensinya masing-masing.*

*Jadi ketika kamu telah memilih suatu pilihan,*

*bersiaplah untuk segala konsekuensinya.*



**Skripsi ini saya persembahkan:**

**Untuk kedua orang tua tercinta yang senantiasa  
memberikan dorongan, Do'a dan juga motivasi  
serta limpahan kasih sayang tak ternilai.**

## ABSTRAK

**Jumriati. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa “1. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Sugianti dan Pembimbing II Musdalifah Syahrir.**

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis *pre-eksperimental design* dengan bentuk design *one group pretest-posttest design*. Prosedur penelitian meliputi *pre-test*, dan *post-test*. Sampel dalam penelitian ini adalah Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1 sebanyak 26 orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn murid kelas V SD Negeri Mangasa 1 (*Pre-test*) menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai KKM yaitu 26 siswa (keseluruhan) atau sebesar 0% sedangkan, (*Post-test*) setelah di berikan perlakuan (*Treatment*) siswa yang telah mencapai KKM yaitu 26 siswa (keseluruhan) atau sebesar 100% dengan nilai rata-rata sebesar 84,7 Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menandakan bahwa, hasil pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn murid kelas V SD Negeri Mangasa 1 tergolong ke dalam kategori berpengaruh dan memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

**Kata Kunci:** media kartu kuartet, dan hasil belajar

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur penulis haturkan kehadirat ALLAH Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan nikmat yang begitu besar yang disertai kasih sayang-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1. shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada suri tauladan ummat manusia yakni Rasulullah sallallahu 'alaihi wasallam, kepada keluarga, sahabat, dan pra pengikutnya hingga akhir zaman kelak.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu tugas akhir akademik di Universitas Muhammadiyah Makassar guna mencapai gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan semata-mata atas taufiq dari ALLAH Subhanahu wa ta'ala dan juga do'a serta bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak khususnya kepada Ibu Dr. Andi Sugiati, M.Pd Selaku Pembimbing I, Dan ibu Musdalifah Sahrir, S.Pd., M.Pd Selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Ayahanda tercinta Daeng Tarra dan ibunda tercinta Daeng Siang yang senantiasa memberikan do`a, masukan-masukan, dukungan, dan nasihatnya yang sangat berharga sehingga penulis bisa bersemangat untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada; Prof. Dr. H. Ambo Asse, M,Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib,M.Pd.,Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Penulis mendoakan semoga semua kebaikan yang telah diberikan oleh Bapak dan Ibu serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, mendapat balasan yang berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa. Sebagai ungkapan maaf, penulis berharap kepada Bapak dan Ibu untuk memaafkan segala kekhilafan selama mengikuti pendidikan maupun dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini

dapat bermanfaat bagi penulis, almamater, bangsa, dan agama khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di masa mendatang. Aamiin

Makassar, Juli 2023

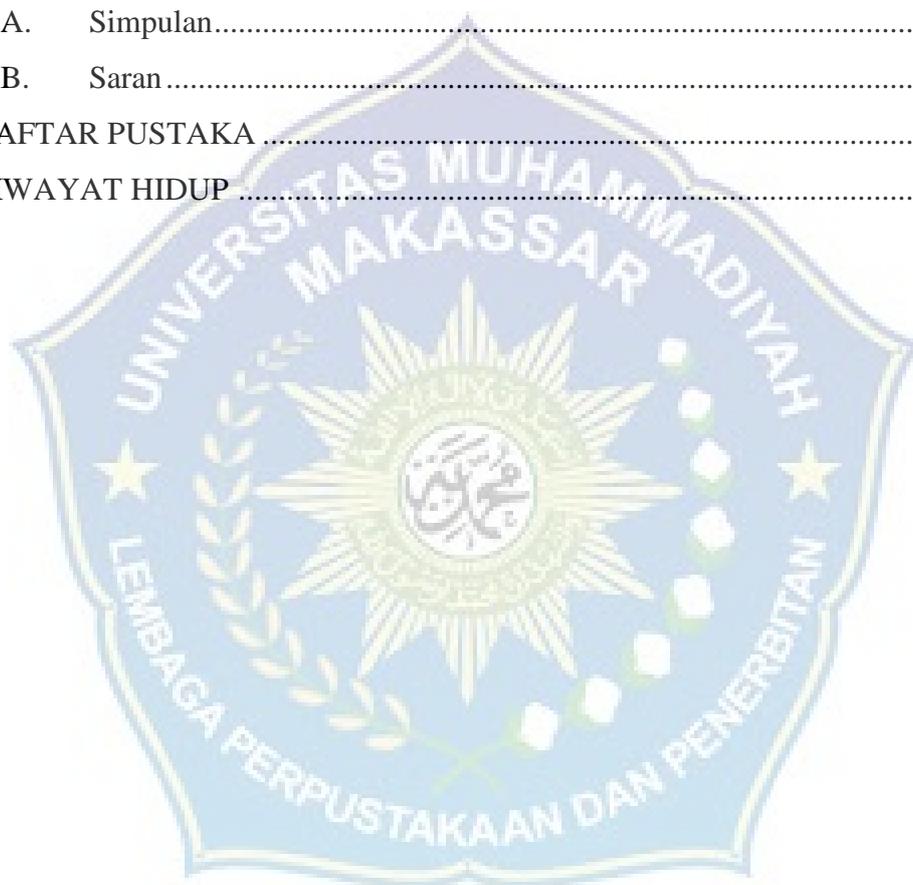
Jumriati



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
SURAT PERJANJIAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Pikir.....	24
D. Defenisi Operasional Variabel .....	24
E. Variabel Penelitian.....	25
F. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian .....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	26
C. Populasi dan Sampel .....	26

D. Desain Penelitian .....	28
E. Instrument Penelitian .....	29
F. Teknik Pengumpulan Data .....	30
G. Teknik Analisis Data .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
A. Hasil Penelitian .....	33
B. Pembahasan .....	40
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>45</b>
A. Simpulan .....	45
B. Saran .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>75</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 jumlah keseluruhan murid SD negeri Mangasa 1 .....	27
3.2 jumlah keseluruhan murid SD negeri Mangasa 1 .....	28
3.3 desain penelitian.....	29
3.4 pengkategorian nilai Gain .....	32
4.1 Karakteristik Siswa .....	33
4.2 Lembar Observasi .....	42
4.3 Nilai Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	44
4.4 Tests Of Normality.....	45
4.5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kartu Kuartet dalm Pembelajaran PPKn .....	15
2.2 Penentuan Materi Kartu Kuartet .....	15
2.3 Template .....	16
2.4 Kartu Kuartet .....	16
2.5 Kerangka Pikir .....	24
3.1 Desain Penelitian .....	28
4.1 histogram pre-test .....	36
4.2 Histogram post-test .....	37



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP .....	50
2. Lembar Kerja Peserta Didik Pre-Test .....	60
3. Lembar Kerja Peserta Didik Post-Test .....	61
4. Karakteristik Responden .....	62
5. Lembari Aktivitas Siswa .....	63
6. Pertemuan lembar Observasi.....	64
7. Nilai Pre-Test dan Post-Test .....	67
8. One Sample Test .....	68
9. Uji N-Gain.....	69
10. Tabel Distribusi T-Tabel.....	70
11. Dokumentasi .....	71

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu upaya meningkatkan dan menciptakan manusia yang berkualitas, serta bangsa yang bermanfaat dan dijunjung tinggi oleh bangsa lain. Tolak ukur bangsa berkualitas dapat dilihat dari sejauh mana keberhasilan pendidikan dilaksanakan. Sekolah adalah lembaga pendidikan formal sebagai salah satu hasil rekayasa dari peradaban manusia, di samping keluarga, dunia kerja, negara, dan lembaga keagamaan.

Meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini merupakan tugas bagi masing-masing sekolah dan yang paling utama adalah bagi guru sebagai tenaga pengajar. Guru harus selalu kreatif dan juga inovatif dalam melakukan pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman berulang-ulang dalam situasi itu. Jadi setiap selesai kegiatan belajar maka akan terjadi jenis perubahan yang diharapkan, yaitu: Perubahan tingkah laku, Perubahan mengenai pengetahuannya, Perubahan mengenai keterampilannya.

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa (Indrawati dan Wawan Setiawan, 2009: 24).

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipungkiri lagi karena media dapat membantu tugas-tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan guru kepada anak didiknya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media pembelajaran maka sangat sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap peserta didik terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks. akan tetapi guru di tuntut agar bisa menumbuhkan ide kreatif dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menyiapkan media pembelajaran secara kreatif Karena tujuan guru mengajar adalah agar bahan yang di sampaikan oleh semua murid, bukan hanya oleh beberapa murid saja. Menurut Hamzah & Nurdin ( 2011: 154).

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi membuat peserta didik lebih tertarik dalam pelajaran yang diajarkan sehingga di kuasai sepenuhnya mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Ada banyak model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Tingkat keberhasilan siswa didukung oleh kemampuan guru dalam penyampaian materi pelajaran. Kreatifitas guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, agar dapat dipahami oleh siswa yang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Untuk itu, diperlukan upaya-upaya dari guru untuk mengenali kondisi siswa di kelas agar tercapainya tujuan pendidikan. (Abdullah, Ramli, 2017 : 174).

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah media kartu kuartet. Menurut Arsyad (2013 : 115) mengemukakan bahwa kartu kuartet adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan dan menuntun murid kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Pendapat tersebut mengandung pengertian bahwa kartu kuartet merupakan kartu yang berisi gambar dan tulisan, sehingga murid mudah mencerna tulisan tersebut dengan dibantu gambar.

Menurut Susilana & Riyana (2007:93) media kartu kuartet adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar berukuran, gambar-gambar dibuat menggunakan tangan atau foto, gambar yang ada pada kartu kuartet merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada setiap gambar. Pendapat tersebut mengandung makna bahwa kartu kuartet merupakan kartu-kartu berupa gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan yang hendak disampaikan.

Sedangkan alasan peneliti memilih kelas V SD sebagai kelas penelitian karena murid di sekolah tersebut mempunyai pengalaman belajar sambil bermain,

selain itu kelas V juga sangat sesuai dengan masalah yang ingin di cari. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan pembelajaran media kartu kuartet.

Sehingga peneliti tertarik mengangkat judul tentang: “Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn Murid kelas V di SD Negeri Mangasa 1 karenakan: Murid merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, guru terlalu monoton menggunakan metode ceramah sehingga murid merasa jenuh/bosan, proses pembelajaran hanya melibatkan guru sepenuhnya (*teacher center*), guru kurang berinteraksi yang baik dengan murid, guru kurang tegas dan memperhatikan situasi dan kondisi murid (hanya terpacu pada materi yang di ajarkan).

Terkait dengan masalah tersebut, dalam penelitian yang di lakukan di SD Negeri Mangasa 1 Jl. Pallantikang No.11, Pandang Pandang, Kec. Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan khususnya di kelas V, Waktu Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2022. ditemukan salah satu masalah dimana sebagian siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dan hasil belajar dalam mata pelajaran PPKn masih rendah.

Dalam mata pelajaran PPKn di SD Negeri Mangasa 1 guru kelas menetapkan kriteria ketuntasan minimal 72, sehingga hasil belajar siswa kelas V masih rendah, dimana keseluruhan siswa tidak mencapai KKM.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu diadakan penelitian tentang: “Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn murid kelas V di SD Negeri Mangasa 1.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPkn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPkn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi semua pihak, khususnya bagi guru, peneliti dan murid. Manfaat yang diharapkan, sebagai berikut :

### **1. Bagi Sekolah**

Memberikan masukan bagi sekolah dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan pengolahan media pembelajaran dalam proses pelaksanaan pendidikan di sekolah.

### **2. Bagi murid**

Membantu murid dalam memecahkan masalah dan berfikir kritis untuk dapat dikembangkan melalui pembelajaran secara aktif dapat mudah terjadi bila situasi pembelajaran dekat dengan situasi kehidupan nyata. Bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi PPKn dengan

adanya menggunakan media kartu kuartet.

### 3. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan bagi peneliti tentang keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran PPKn.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan keinginan murid sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada murid (Fatria, 2017:136). Istilah “Media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “Teknologi” yang berasal dari kata latin Teknik (bahasa Inggris) dan logos (Bahasa Indonesia “ilmu”). Apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Arief Sadiman, (2014: 7) menyampaikan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat murid sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

Pengertian media pembelajaran menurut Azhar (2011 : 4 ) adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Ali (2010: 89) media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada murid. Selanjutnya media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

## **2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran menurut Arsyad (2002: 79-101) adalah sebagai berikut:

### **a. Media berbasis manusia**

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi.

### **b. Media berbasis cetakan.**

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

c. Media berbasis visual.

Media berbasis visual (image) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat murid dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d. Media berbasis audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

e. Media berbasis computer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Modus ini dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

### **3. Landasan Penggunaan Media**

Landasan Menurut Oemar Hamalik (2006 : 239)

a. Landasan filosofis

Media pembelajaran murid mempunyai banyak pilihan untuk digunakan sesuai dengan karakteristik pribadinya. Dengan kata lain murid dihargai harkat kemanusiaanya diberi kebebasan untuk menentukan pilhan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

b. Landasan psikologis

Dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta factor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Untuk maksud tersebut perlu diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya. Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa. Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak.

c. Landasan teknologis

Teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

#### d. Landasan empiris

Siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memilih tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memilih tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual.

Penggunaan media tersebut sangat membuat komunikasi menjadi lebih efektif karena murid langsung menangkap apa yang diajarkan guru secara nyata. Menurut Azhar Arsyad (2009: 2), disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran. Di samping itu, penggunaan media gambar dapat menimbulkan daya tarik bagi murid sehingga dapat membuat murid lebih senang belajar dan memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Terdapat beberapa kriteria pemilihan media sebagai berikut: Media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujuan pengajaran, media yang dipilih hendaknya selalu disesuaikan dengan kemampuan dan daya nalar murid, media yang digunakan hendaknya bisa digunakan sesuai fungsinya, media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru dan murid,

persiapan dan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia, media yang dipilih hendaknya memang tersedia, artinya alat atau bahannya memang tersedia, baik dilihat dari waktu untuk mempersiapkan maupun untuk mempergunakannya, kondisi fisik lingkungan kelas harus mendukung.

Kriteria pemilihan media diatas seorang guru harus memahami pola penggunaan media yang tepat dalam memilih atau membuat media untuk memperoleh hasil yang baik kita harus mempertimbangkan diantaranya: tahan lama, bentuk dan warnanya menarik perhatian murid, sederhana dan mudah dikelola, ukurannya sesuai ruang belajar mengajar, dapat menyajikan konsep baik berbentuk gambar, atau diagram, sesuai dengan konsep. Dapat memperjelas konsep, peragaan itu harus mampu menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berfikir bagi murid, menjadikan siswa belajar aktif dan mandiri dengan memanipulasi serta merekayasa alat peraga.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet adalah sejenis kartu permainan yang terdiri dari sejumlah kartu bergambar yang mengacu pada tema yang sama.

#### **4. Pengertian Kartu Kuartet**

Media kartu kuarter atau kartu bergambar termasuk dalam media visual yang dapat membantu murid. Penggunaan media kartu kuarter pada proses belajar PPKn merupakan variasi dalam proses pembelajaran dengan metode bermain sehingga murid tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran PPKn di kelas.

Kartu kuartet merupakan jenis media visual dua dimensi. Komponen-komponen dalam kartu kuartet harus ditata dan dipadukan agar menghasilkan media yang layak untuk digunakan. Peneliti dalam mengembangkan media dituntut untuk memiliki kemampuan untuk memadukan antara satu komponen dengan komponen yang lain guna menghasilkan visualisasi yang menarik, komunikatif dan mampu.

### 5. Karakteristik Kartu Kuartet

Karakteristik dari kartu kuartet juga di jelaskan oleh Sudiono (2016:46):

- a. Kartu tebal.
- b. Berbentuk persegi panjang.
- c. Di dalam kartu ada tulisan.
- d. Judul di tulis lebih tebal. Tulisan dengan gambar agak dibuat empat baris secara vertikal di tengah judul gambar.
- e. Di tulis dengan tinta berwarna.
- f. Ukuran beragam sesuai kebutuhan.

Karakteristik kartu kuartet menurut Karsono( 2014:45) adalah:

- a. Seluruh kartu memiliki gambar di dalamnya
- b. Tema dari kartu dituliskan dibagian tengah atas.
- c. Tulisan yang menerangkan judul di buat dengan lebih tebal.
- d. Kartu berjumlah empat buah.
- e. Di dalam satu set permainan terdiri dari 16 kartu.

Pendapat lain dari Prasetyaningtyas (2020:101) karakteristik kartu kuartet yaitu:

- a. Media cetak berbasis visual, berbasis visual karena di bentuk dengan kertas.
- b. Pencetakan menghasilkan teks, terdapat teks di dalam kartu yang nantinya teks tersebut menerangkan gambar di dalam kartu.
- c. Terdapat tulisan serta grafik didalam kartu, tulisan dan grafik di dalam kartu di bentuk seunik mungkin.
- d. Terdapat foto atau gambar didalam kartu disesuaikan dengan materi yang akan dipakai

Dari karakteristik diatas maka penulis menjelaskan bahwa kartu kuartet yang digunakan penulis adalah kartu kuartet yang dibuat sendiri oleh penulis, dengan menggunakan kertas terbal berbentuk hvs. Tema yang digunakan pada kartu kuartet ini disesuaikan pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dilangsungkan saat penulis melakukan penelitian. Kartu yang digunakan disesuaikan dengan jumlah responden, tinggi kartu sekitar 8 cm kebawah dan lebarnya 6 cm kesamping. Kartu kuartet adalah jenis permainan yang dilakukan secara berkelompok, dimana pada saat melakukan permainan peserta didik di bentuk dalam beberapa kelompok. Ketika kartu kuartet digunakan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan maka kartu tersebut menjadi kartu permainan dalam bentuk tulisan yang ada gambar

## **6. Contoh Kartu Kuartet**

Penulis melampirkan contoh media kartu kuartet pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di bawah ini



Gambar 2. 1. Kartu kuartet dalam pembelajaran PPKn

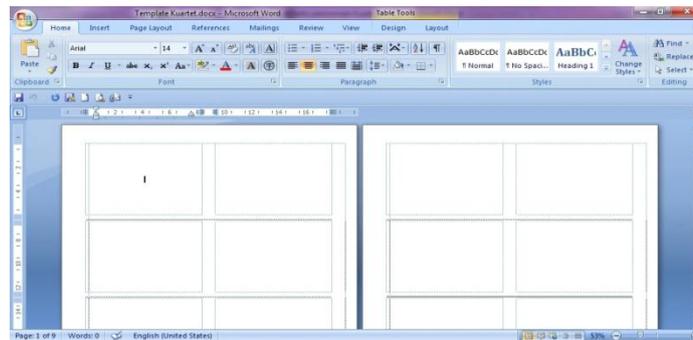
## 7. Cara Membuat Kartu Kuartet

- a. Membuat rancangan isi kartu sesuai dengan materi
- b. Menentukan gambar



Gambar 2.2 Penentuan Materi Kartu Kuartet

c. Menyiapkan template



Gambar 2.3 template

d. Mengolah gambar



Gambar 2. 4 Kartu Kuartet

e. Print

## 8. Langkah – Langkah Permainan Kartu Kuartet

Langkah-langkah permainan kartu kuartet menurut (Sudiono, 2016:47):

- a. Permainan di awali dengan membentuk kelompok kecil terdiri dari 4 orang.
- b. Kartu di acak dengan cara mengocok kartu.
- c. Kemudian di bagikan kesetiap orang.
- d. Sisanya di letakan di tengah tengah.

- e. Setiap pemain menjaga masing-masing kartu yang dimilikinya.
- f. Permainan dimulai dari permintaan kartu dari orang pertama (bebas memilih judul apa yang di carinya).
- g. Jika dari pemain lain ada yang memiliki judul sama seperti yang disebutkan orang pertama tadi di haruskan memberikan kartunya.
- h. Jika kartu yang diminta orang pertama tadi tidak ada maka orang pertama tadi harus mengambil kartu sisa.
- i. Jika salah satu pemain mampu mengumpulkan empat kartu dengan tema yang sama maka kartu harus diletakan kesamping pertanda dia telah mendapatkan satu poin.
- j. Pemain yang mengumpulkan point dengan mengumpulkan jumlah kartu dengan tema yang sama sebanyak empat buah maka ialah pemenangnya.

## **9. Hasil Belajar**

Belajar secara umum merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Proses perubahan tingkah laku merupakan gambaran terjadinya rangkaian perubahan dalam kemampuan murid. Menurut Aunurrahman (2016: 35) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Pujiriyanto (2012: 4) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Interaksi ini membentuk

pengalaman belajar yang juga akan berpengaruh terhadap pembentukan kemampuan.

Menurut Hamalik (2007: 30) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Menurut Purwanto (2011 : 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotorik terdiri dari level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2012:124) antara lain mengikuti faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor Internal

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi murid dalam menerima materi pelajaran. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi: perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar murid.

#### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor Lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih sangat segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernapas lega.

#### c. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

### 10. Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar

#### a. Pengertian PPKn

Seperti yang kita ketahui, setiap suatu bangsa mempunyai sejarah perjuangan dari para orang-orang terdahulu yang dinamakan terdapat banyak nilai-nilai nasionalis, patriotis dan lain sebagainya yang pada saat itu menempel erat pada setiap jiwa warga negaranya. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang makin pesat, nilai-nilai tersebut makin lama makin hilang dari diri seseorang di dalam suatu bangsa, oleh karena itu perlu adanya pembelajaran untuk mempertahankan nilai-nilai tersebut agar terus menyatu dalam setiap warga negara agar setiap warga negara tahu hak dan kewajiban dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus-penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Menurut Soemantri (2001:154) ialah sebuah usaha yang dilakukan guna memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana diamanatkan di dalam UUD 1945 dan juga Pancasila.

#### **b. Hakikat PPKn**

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari hari. Pelajaran yang dalam pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa yang menfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Menurut UU sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan mengandung tujuan yang ingin dicapai dengan membentuk kemampuan individu mengembangkan dirinya, serta kemampuan-kemampuan itu berkembang sehingga bermanfaat untuk kepentingan hidupnya sebagai seorang individu, maupun sebagai warga negara dan warga masyarakat.

### **c. Tujuan Pembelajaran PPKn**

Menurut Depdiknas (2006:49) tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- 1) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Maftuh dan Sapriya (2005:30) bahwa, Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (to be good citizens), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (civics intelligence) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (civics responsibility), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari-hari.

#### **d. Fungsi PPKn**

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mempunyai fungsi sebagai sarana untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, berkomitmen setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan diri sebagai warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Suplemen pengembangan PPKn SD ini dimaksudkan untuk melengkapi bahan ajar cetak yang sudah ada. Di dalam suplemen ini dikembangkan model-model, strategi, metode-metode dan pendekatan-pendekatan dalam rangka pembelajaran PPKn SD yang akan membantu guru dalam menuangkan kreativitasnya di depan kelas sebagai fasilitator.

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

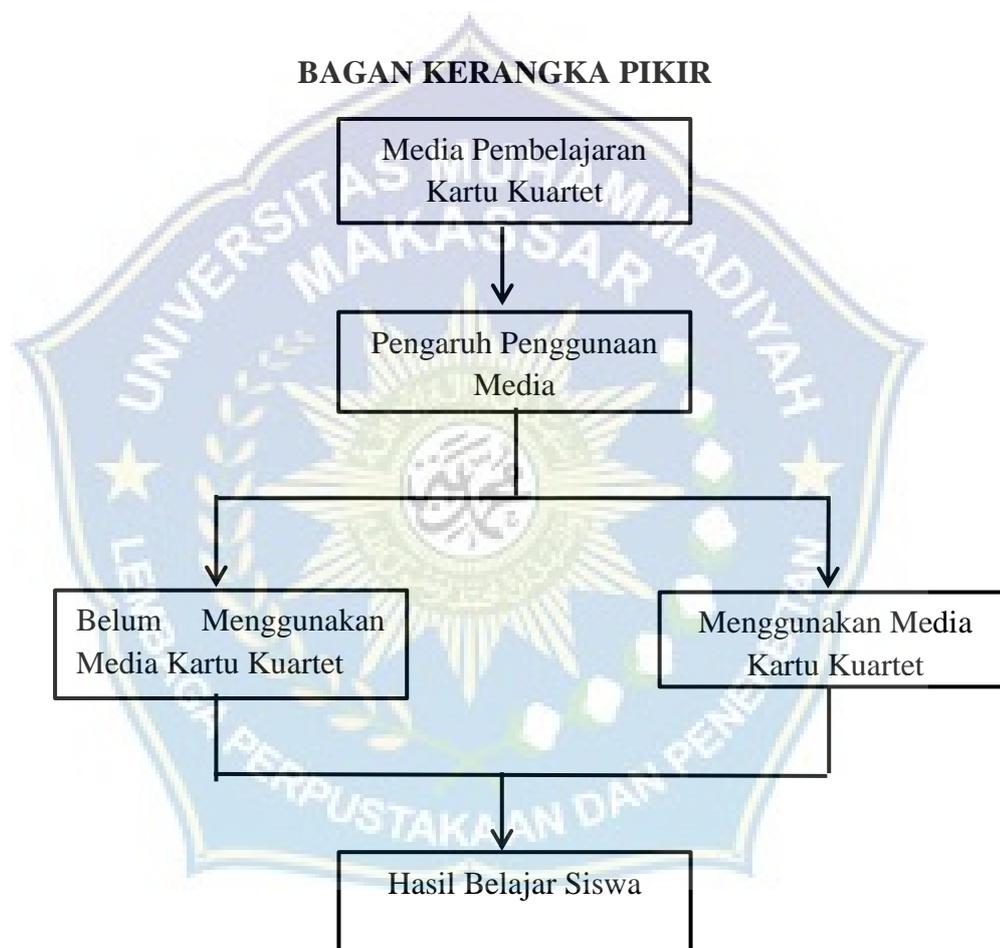
Untuk mendukung penelitian ini, peneliti menemukan beberapa kajian hasil penelitian yang sesuai dengan apa yang akan peneliti lakukan diantaranya yaitu:

1. Giwangsa, Sendi Fauzi (2021), yang berjudul “Pengembangan Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar” Terdapat persamaan pada kedua penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model Kartu Kuartet. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini adalah pada tempat penelitian menggunakan SD Negeri Mangasa 1, sedangkan penelitian Giwangsa, Sendi Fauzi menggunakan SD di Kecamatan Cimanggung.
2. Habiba, Riefka Iesna (2017), yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Dengan Media Kuartet Dalam Keterampilan Menyusun Portofolio” Terdapat persamaan pada kedua penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media berupa Kartu Kuartet, Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini adalah pada tempat penelitian menggunakan SD Negeri Mangasa 1, sedangkan penelitian Habiba, Riefka Iesna menggunakan SDN Nguling III.
3. Faiz Amalia, Mila Roysa, Erik Aditia Ismaya (2020), yang berjudul “Penerapan Model Time Token Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Terdapat persamaan pada kedua penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media berupa “Kartu Kuartet”. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini adalah pada tempat penelitian menggunakan SD Negeri Mangasa 1, sedangkan

penelitian Faiz Amalia, Mila Roysa, Erik Aditia Ismaya menggunakan SDN Tlogoharum 01.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan metode konseptual tentang keterkaitan teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.



Gambar 2.5 Kerangka Pikir

### D. Defenisi Operasional Variabel

1. Kartu kuartet merupakan permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar. Kartu kuartet yang digunakan dalam penelitian ini adalah

kartu kuartet yang dimodifikasi oleh peneliti, kartu kuartet tersebut dibuat semenarik mungkin. Pada kartu kuartet tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan judul materi.

2. Hasil belajar merupakan nilai hasil pretest sebelum menggunakan media kartu kuartet dan nilai hasil posttes setelah menggunakan media kartu kuartet.

#### **E. Variabel Penelitian**

Variabel pada penelitian ini secara operasional didefinisikan yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas (x) adalah variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran yaitu media kartu kuartet
2. Variabel terikat (y) adalah variabel yang dipengaruhi. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  :Tidak ada pengaruh kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V SD Negeri Mangasa 1.

$H_1$  :Ada pengaruh kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V SD Negeri Mangasa 1.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian Eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan berusaha menggambarkan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini bertempat SD Negeri Mangasa 1.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Mangasa 1 yang jalan. Pallantikang No. 11, Pandang–Pandang, Kec. Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi selatan. Waktu Penelitian dilaksanakan pada tahun 2023.

#### **C. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian kuantitatif perlu ditetapkannya sejumlah populasi sebagai objek penelitian yang akan menjadi sumber data. Jadi populasi yang dijadikan sumber dalam

penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Mangasa yang terdaftar pada tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 268 siswa yang terdiri dari 150 laki-laki dan 118 perempuan.

Tabel 3.1 Jumlah Keseluruhan Murid SD Negeri Mangasa 1

Kelas	Jenis		Jumlah Siswa
	laki-laki	Perempuan	
I	19	18	37
II A	15	10	25
II B	14	9	23
III	21	19	40
IV A	19	10	29
IV B	14	15	29
V A	18	8	26
VB	11	11	22
VI	19	18	37
Total	268		

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data penelitian Sampel dalam penelitian ini diambil. Menurut Creswell (2008: 214), dalam penelitian kuantitatif, obyek/peserta yang akan diteliti ditentukan oleh peneliti (purposeful sampling) yaitu melakukan pemilihan/seleksi terhadap orang atau tempat yang terbaik yang dapat

membantu kita dalam memahami sebuah fenomena. Alasan menggunakan teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono, (2016: 85). teknik *Purposive Sampling* biasa digunakan karena untuk menentukan seseorang menjadi sampel atau tidak didasarkan pada tujuan tertentu, misalnya dengan pertimbangan profesional yang dimiliki oleh peneliti dalam usahanya memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

Tabel 3.2 Jumlah Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1

Kelas	Jenis		Jumlah Siswa
	laki-laki	Perempuan	
V A	18	8	26

#### D. Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Bentuk eksperimen penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan *One-group pretest-posttest Design*. Rancangan penelitian ini dipilih karena terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan

sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini hanya dilaksanakan menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Desain ini digambarkan sebagai berikut:

Pretest	Perlakuan	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Tabel 3.3 Desain Penelitian

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Treatment atau perlakuan yang digunakan berupa Pembelajaran berbantu media kartu kuartet

O<sub>2</sub> = Posttest (sesudah diberi perlakuan).

Jadi dalam desain penelitian ini, peneliti memberikan pretest dan posttest bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dan akhir penelitian setelah menggunakan media kartu kuartet.

### **E. Instrument Penelitian**

#### 1. Lembar Observasi

Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data dimana penelitian atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.

## 2. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2004: 53).

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang Sugiyono (2013:240).

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data yang diperlukan maka perlu adanya teknik pengumpulan data yang dapat digunakan secara tepat sesuai dengan masalah yang diselidiki dan tujuan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa metode yang dapat mempermudah penelitian ini, antara lain:

### 1. Observasi

Observasi merupakan cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Kegiatan untuk mendapatkan data yang faktual dengan cara mengadakan pengamatan terhadap konsisi fisik, fasilitas, dan perilaku secara langsung pada objek penelitian.

### 2. Tes

Tes dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang digunakan untuk

menilai serta mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Hasil tes akan menunjukkan hasil atau kemampuan siswa dalam memahami materi. Dalam model Artikulasi ini tes tertulis berupa pre-tes dan post-tes.

a. Pre-test

Pretest merupakan test yang diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dalam pemahaman materi.

b. Post-test

Post-test merupakan test yang di berikan setelah menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dalam pemahaman materi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah bentuk kegiatan atau proses sistematis dalam melakukan pencarian, pemakaian, penyelidikan, penghimpunan, dan penyediaan dokumen untuk memperoleh penerangan pengetahuan, keterangan, serta bukti dan juga menyebarkannya kepada pihak berkepentingan.

**G. Teknik Analisis Data**

Analisis Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

1. Uji gain ternormalisasi

Untuk mengetahui seberapa besar ketuntasan hasil belajar siswa, di uji dengan menggunakan rumus *Normalized Gain*:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{mak} - S_{pre}}$$

Keterangan:

$g$  : gain ternormalisasi

$S_{pre}$  : skor pretest

$S_{post}$  : skor posttest

$S_{mak}$  : skor maksimum ideal

Tabel 3.4 Pengkategorian Nilai Gain

Interval Nilai Gain (G)	Kategori
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti data yang di dapatkan adalah sebagai berikut:

##### 1. Karakteristik Responden

Tabel 4.1 Karakteristik Siswa

No	Nama Responden	Jenis Kelamin
1	Muh. Risky Nursyahban	L
2	Achmad Kaisar Mahardika	L
3	Khaerul Amri	L
4	Muh. Al-Gazali	L
5	Wahyudi Maulana	L
6	Muh. Fajry R	L
7	Muh. Resky Asnawi	L
8	Muh. Andika Pratama	L
9	Muh. Ilyas	L
10	Muh. Fathir	L
11	Ahmaf Rifai Basir	L
12	Mustari Hasfani	L
13	Irfak Aziz	L
14	Ladde Hikmal	L
15	Naima Husnah	P
16	Namira Hardiansyah	P
17	Nur Aulia	P
18	St. Mardiana	P
19	Meysa Alfasila	P
20	Zalzabillah	P
21	Aulia Nur Febriani	P
22	Nurul Annisa Ramadhan	P
23	Durrafahfaiqah Rais R	P
24	Intan Nureni	P
25	Yulianti	P
26	Muh. Zulham Maula	L

Data yang di observasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Observasi

No	Hal Yang Diamati	Pertemuan Ke-			Rata-Rata	Persentase
		1	2	3		
1.	1. Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran	26	21	19	22	84,6
2.	2. Perhatian Dan Konsentrasi Siswa Pada Pelajaran	15	21	19	18,3	70,3
3.	1. Ketertarikan Siswa Terhadap Pembelajaran	18	22	21	20,3	78,0
4.	2. Siswa Tertib Pada Saat Proses Pembelajaran	16	24	21	20,3	78,0
5.	5. Keberanian Siswa Bertanya Mengenai Materi.	18	23	23	21,3	81,9
Jumlah						293,5
Rata-Rata						125,6 %

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah sangat baik dilihat dari skornya sebanyak 65 siswa 84,6% , kemudain Perhatian dan konsentrasi siswa pada pembelajaran sebanyak 55 siswa 70,3%, lalu ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sebanyak 61 siswa 78,0%, siswa tertib pada saat proses pembelajaran sebanyak 61 siswa 78,0%, dan keberanian siswa bertanya mengenai materi 64 siswa 81,9%.

## 2. Nilai Hasil Belajar *Pre-Test* Dan *Post-Test*

Nilai hasil belajar sebelum menggunakan media kartu kuartet dapat di lihat sebgaia berikut:

Hasil Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tabel 4.3 Nilai Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama Murid	Pre-Test	Post-Test
1.	Muh. Risky Nursyahban	40	74
2.	Achmad Kaisar Mahardika	60	80
3.	Khaerul Amri	54	80
4.	Muh. Al-Gazali	67	94
5.	Wahyudi Maulana	60	100
6.	Muh. Fajry R	54	80
7.	Muh. Resky Asnawi	45	87
8.	Muh. Andika Pratama	60	87
9.	Muh. Ilyas	54	94
10.	Muh. Fathir	45	80
11.	Ahmaf Rifai Basir	60	74
12.	Mustari Hasfani	40	80
13.	Irfak Aziz	67	87
14.	Ladde Hikmal	67	87
15.	Naima Husnah	54	74
16.	Namira Hardiansyah	47	94
17.	Nur Aulia	47	100
18.	St. Mardiana	40	74
19.	Meysa Alfasila	60	80
20.	Zalzabillah	60	80
21.	Aulia Nur Febriani	47	94
22.	Nurul Annisa Ramadhan	67	94
23.	Durrafahfaiqah Rais R	54	74
24.	Intan Nureni	47	80
25.	Yulianti	67	87
26.	Muh. Zulham Maula	60	87

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa untuk hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* mengalami pengaruh setelah diberi perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran kartu kuartet. Nilai terendah pada saat *Pre-Test* yaitu 40 sedangkan nilai tertinggi yaitu 67. Setelah diberikan perlakuan *Post-Test*, maka hasil belajar murid mengalami pengaruh dengan nilai terendah yaitu 74 dan nilai tertinggi yaitu 100.

### 3. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk melakukan uji hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam melakukan analisis statistik inferensial, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data, dan uji N-Gain.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji kenormalan distribusi data. Oleh karena itu, uji normalitas mengasumsikan bahwa data untuk setiap variabel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Uji Tests Of Normality Pre-Test Dan Post-Tets* SPSS Versi 25.

Tabel 4.4 Tests Of Normality

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.182	26	.020	.909	26	.017
Postest	.216	26	.026	.902	26	.025

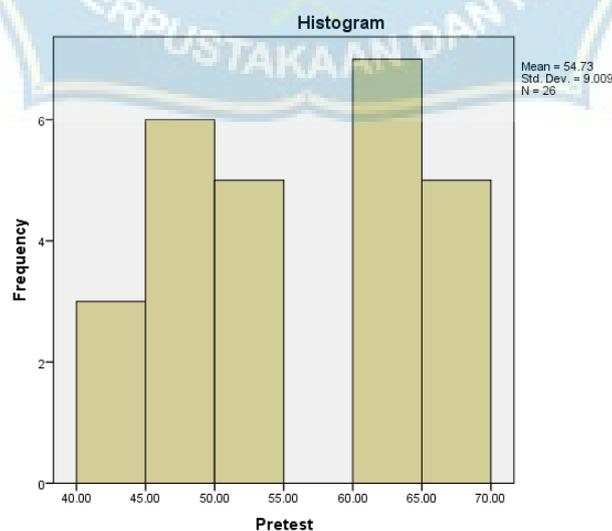
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai df (derajat kebebasan) masing-masing memiliki sampel 26, maka artinya jumlah sampel data untuk masing-masing kurang dari 50 sampel. Sehingga penggunaan teknik Shapiro wilk untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian ini bisa dikatakan sudah tepat.

Data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikansi  $> 0.05$ . sebaliknya data tidak berdistribusi normal apabila signifikansi  $< 0,05$ . Data setiap variabel yang dianalisis harus berdistribusi normal. Karena itu, sebelum melakukan pengujian hipotesis maka dilakukan terlebih dahulu uji normalitas data.

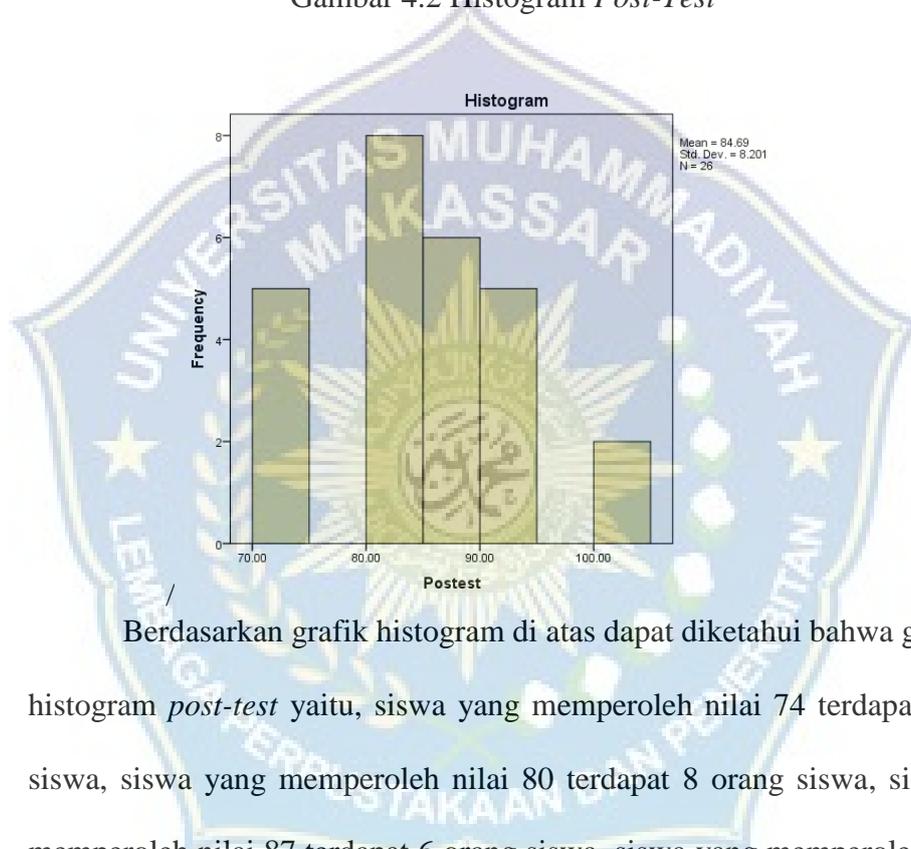
Diketahui nilai sig untuk *pre-test* sebesar 0,017 dan nilai sig untuk *post-test* 0,025. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa dikatakan berdistribusi normal.

Gambar 4.1 Histogram *Pre-Test*



Berdasarkan grafik histogram di atas dapat diketahui bahwa grafik histogram *pre-test*, yaitu, siswa yang memperoleh nilai 40 terdapat 3 orang siswa, siswa yang memperoleh nilai 45 terdapat 2 orang siswa, siswa yang memiliki nilai 47 terdapat 4 orang siswa, siswa yang memiliki nilai 54 terdapat 5 orang siswa, siswa yang, memiliki nilai 60 terdapat 7 orang siswa, siswa yang memiliki nilai 67 terdapat 5 orang siswa.

Gambar 4.2 Histogram *Post-Test*



Berdasarkan grafik histogram di atas dapat diketahui bahwa grafik histogram *post-test* yaitu, siswa yang memperoleh nilai 74 terdapat 5 orang siswa, siswa yang memperoleh nilai 80 terdapat 8 orang siswa, siswa yang memperoleh nilai 87 terdapat 6 orang siswa, siswa yang memperoleh nilai 94 terdapat 5 orang siswa, siswa yang memperoleh nilai 100 terdapat 2 orang siswa.

#### b. Uji Gain

Pada data Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Keas V SD Negeri Mangasa 1 *pre-test*

dan *post-test* siswa dengan menggunakan rumus normalized gain. Hasil olahan data yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-50	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>75	efektif

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 4.5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui bagaimana media kartu kuartet yang digunakan siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 dalam pembelajaran PPKn terpengaruh, uji hipotesis di uji One Sampel t-test.

Gambar 4.6 One Sample Test

One-Sample Test						
Test Value = 72						
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	30.977	26	.011	54.73077	51.0919	58.3696
posttest	52.656	26	.024	84.69231	81.3797	88.0049

Berdasarkan tabel one-sampel test diketahui hasil uji diatas menunjukkan bahwa t hitung pre-test =30.977. T tabel diperoleh dengan df= 25 . nilai sig (2 tailend) sebesar 0.011. hasil uji diatas menunjukkan bahwa t hitung pre-test =52.656. T tabel diperoleh dengan df= 25 . nilai sig (2 tailend) sebesar 0.024.

Rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diajar menggunakan media kartu kuartet di hitung dengan Uji-T One Sampel t-test yang di rumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0 : \mu < 72 \text{ lawan } H_1 : \mu > 72$$

Keterangan  $\mu$  : skor rata-rata hasil belajar.

Maka sesuai dengan pengambilan keputusan diatas disimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka pada bagian ini akan diuraikan pembahasan hasil penelitian. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis *Pre-Experimental design* dengan *One-Group Pretest-Posttest design*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn murid kelas V SD negeri Mangasa 1.

## a. Uji normalitas

No	Hal Yang Diamati	Pertemuan Ke-			Rata-Rata	Persentase
		1	2	3		
1.	1. Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran	26	21	19	22	84,6
2.	2. Perhatian Dan Konsentrasi Siswa Pada Pelajaran	15	21	19	18,3	70,3
4.	3. Ketertarikan Siswa Terhadap Pembelajaran	18	22	21	20,3	78,0
4.	4. Siswa Tertib Pada Saat Proses Pembelajaran	16	24	21	20,3	78,0
5.	5. Keberanian Siswa Bertanya Mengenai Materi.	18	23	23	21,3	81,9
Jumlah						293,5
Rata-Rata						125,6 %

Dari hasil observasi dapat dilihat bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah sangat baik dilihat dari skornya sebanyak 65 siswa 84,6% , kemudain Perhatian dan konsentrasi siswa pada pembelajaran sebanyak 55 siswa 70,3%, lalu ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sebanyak 61 siswa 78,0%, siswa tertib pada saat proses pembelajaran sebanyak 61 siswa 78,0%, dan keberanian siswa bertanya mengenai materi 64 siswa 81,9%.

Berdasarkan penelitian dilakukan data hasil belajar siswa sebelum menggunakan media kartu kuartet (pre-test), hasil belajar siswa setelah menggunakan media kartu kuartet (post-test).

Analisis statistik inferensial digunakan untuk melakukan uji hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam melakukan analisis statistik inferensial, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data, kemudian melakukan uji N-Gain, dan terakhir melakukan pengujian hipotesis.

Data setiap variabel yang dianalisis harus berdistribusi normal. Karena itu, sebelum melakukan pengujian hipotesis maka dilakukan terlebih dahulu uji normalitas data. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Test Of Normality* versi 25. Data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikansi  $> 0.05$ . sebaliknya data tidak berdistribusi normal apabila signifikansi  $< 0,05$ . Berikut adalah uraian hasil uji *Test Of Normality* Versi 25 dapat dilihat pada tabel.

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.182	26	.020	.909	26	.017
Postest	.216	26	.026	.902	26	.025

a. Lilliefors Significance Correction

Diketahui nilai sig untuk *pre-test* sebesar 0,017 dan nilai sig untuk *post-test* 0,025. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa dikatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan bantuan SPSS Versi 25 dengan uji *Tests of Normality* dan hasil belajar kartu kuartet untuk *pr-test* menunjukkan nilai signifikansi  $> 0,05$  yaitu  $0,17 > 0,05$  dan hasil belajar

kartu kuartet untuk *post-test* menunjukkan nilai signifikansi  $> 0,05$  yaitu  $0,025 > 0,05$ . Dengan demikian, data pada nilai hasil belajar kartu kuartet untuk *pre-test* dan *post-test* dinyatakan berdistribusi normal karna hasil ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ .

#### b. Uji Gain

Pada data hasil belajar kartu kuartet *pre-test* dan *post-test* siswa, selanjutnya akan dihitung peningkatan hasil belajar, PPKn dengan menggunakan media kartu kuartet pada murid SD Negeri mangasa 1. Hasil olahan data yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-50	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>75	efektif

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid

Kelas V SD Negeri Mangasa 1 setelah menggunakan media kartu kuartet berada pada kategori sedang.

c. Uji Hipotesis

mengetahui bagaimana media kartu kuartet yang digunakan siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 dalam pembelajaran PPKn terpengaruh, uji hipotesis di uji One Sampel t-test.

	Test Value = 72					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	30.977	26	.011	54.73077	51.0919	58.3696
posttest	52.656	26	.024	84.69231	81.3797	88.0049

Hasil uji di atas tabel one-sampel test diketahui hasil uji diatas menunjukkan bahwa  $T_{hitung}$  pre-test =30.977. T tabel diperoleh dengan df= 26. nilai sig (2 tailend) sebesar .011. hasil uji diatas menunjukkan bahwa  $T_{hitung}$  pre-test =52.656. T tabel diperoleh dengan df= 26. nilai sig (2 tailend) sebesar 024.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dari data hasil belajar yang telah diberi perlakuan dengan menggunakan media kartu kuartet menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn murid kelas V SD Negeri Mangasa 1. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang telah mencapai peningkatan dengan nilai rata-rata 84,7, dan rata-rata uji N Gain 0,5.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan bantuan SPSS Versi 25 dengan uji *Tests of Normality* dan hasil belajar kartu kuartet untuk *pr-test* menunjukkan nilai signifikansi  $> 0,05$  yaitu  $0,17 > 0,05$  dan hasil belajar kartu kuartet untuk *post-test* menunjukkan nilai signifikansi  $> 0,05$  yaitu  $0,025 > 0,05$ . Dengan demikian, data pada nilai hasil belajar kartu kuartet untuk *pre-test* dan *post-test* dinyatakan berdistribusi normal karena hasil ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ . maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut membuktikan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Yang berarti ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn murid kelas V SD negeri mangasa 1

#### B. Saran

Berdasarkan pertemuan terkait hasil penelitian yang dilakukan oleh Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1 saran.

1. Kepada guru sekolah dasar agar menggunakan media kartu kuartet sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi kesulitan belajar murid sehingga berdampak pada hasil belajar di sekolah dasar. Karena dengan menggunakan media kartu kuartet murid dapat menggunakan skemanya serta lebih aktif dan kreatif sehingga berdampak pada hasil belajar.
2. Guru hendaknya menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran PPKn karena media kartu kuartet dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian yang serupa dengan menggunakan media kartu kuartet dengan mata pelajaran lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah." Lantanida : 2017.
- Ali, Muhammad. 2010. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arif S. Sadiman, Dkk. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Depok: Pt. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, 2004, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Kelima*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: Pt Rajagrafindo Persada
- Aunurrahman. (2016). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Azhar, Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran* . Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Creswell, John W. 2008. *Educational Research, Planning, Conduiting, And Evaluating Qualitative Dan Quantitative Approaches*. London: Sage Publications
- Depdiknas.2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Kewarganegaraan*. Jakarta:Depdiknas.
- Fatria Fita Listari.(2017). "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia
- Fatria, F. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra, 2(1), 138-144
- Fuad & Sapto (2013 : 61) *Dokumentasi Merupakan Salah Satu Sumber Data Sekunder Yang Diperlukan Dalam Sebuah Penelitian*. Studi Siapkan Karena Adanya Permintaan Dari Seorang Peneliti
- Fuad, Anis & Sapto Kandung (2014). *Panduan Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indrawati Dan Wawan Setiawan. 2009. *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan*. Jakarta : Ptkipa Press.
- Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). *Pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Maftuh, B & Sapriya. (2005). *Pembelajaran Pkn Melaluipemetaan Konsep*. Jurnalcivicus, 1 (5), Hlm. 319-321. Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii Smp N 1 Semin. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 5(1), 100–10
- Prasetyaningtyas, S. (2020). *Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk*
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Untuk Pengembangan Media Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Uny Press.
- Purwanto, (2011), *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2012a. *Belajar Dam Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Soemantri, Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan Ips*. Jakarta: Rosda Karya.
- Sudiono, D. (2016). *Model Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Smp ( The Development Learning Media Of Quartet Cards And Model Of Character Education On Secondary School )*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 42–54.
- Sugiyono. (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018b). *Pengertian Observasi*. Retrieved from [http://eprints.umm.ac.id/47736/4/BAB III.pdf](http://eprints.umm.ac.id/47736/4/BAB%20III.pdf)
- Susilana, R. & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: Cv Wacana Prima.
- Uno, Hamzah B, Dan Nurdin Mohamad. *Belajar Dengan Pendekatan Paillkem: Pembelajaran Aktigf, Inovtif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011

L

A

M

P

I

R

A

N



## Lampiran 1

## RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD NEGERI MANGASA 1  
Kelas /Semester : V / 2 (Dua )  
Tema 9 : Benda-Benda di Sekitar Kita  
Subtema 1 : Benda Tunggal dan Campuran  
Pembelajaran ke : 3  
Fokus Pembelajaran : PPKn  
Alokasi Waktu : 2 x 30 Menit

## A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

### PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4, Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	3.4.1 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup; dan
4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.	4.4.1 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik;
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1 memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual;

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan berdiskusi tentang perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan

kesatuan dalam masyarakat, siswa dapat menuliskan contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan dan contoh perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan dengan tepat.

2. Dengan kegiatan mengamati gambar iklan media cetak, siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur iklan yang terdapat pada gambar iklan dengan tepat.
3. Dengan mengamati gambar iklan media cetak, siswa dapat menyimpulkan isi teks paparan iklan media cetak secara lisan dan tulisan secara tepat.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

PPKn : 1. persatuan dan kesatuan

1. Teks, menjelaskan letak pengertian iklan

#### E. METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, dan penugasa.

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJAR

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

Media : 1. Kartu kuartet, Alat tulis

#### G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, dan menanyakan kabar siswa</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.</li> </ol>	5 menit

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</li> <li>4. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ol>	
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan cara bermain bermain kartu kuartet</li> <li>2. Siswa mengamati gambar dan membaca narasi pada buku siswa.</li> <li>3. Kemudian siswa mengamati gambar dan menceritakan isi pada gambar tersebut.</li> <li>4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok</li> <li>5. Kartu di acak dengan cara mengocok kartu.</li> <li>6. Kemudian di bagikan kesetiap orang.</li> <li>7. Sisanya di letakan di tengah tengah.</li> <li>8. Setiap pemain menjaga masing-masing kartu yang dimilikinya.</li> <li>9. Permainan dimulai dari permintaan kartu dari orang pertama</li> <li>10. Jika dari pemain lain ada yang memiliki judul sama seperti yang disebutkan orang pertama tadi di haruskan memberikan kartunya.</li> <li>11. Jika kartu yang diminta orang pertama tadi tidak ada maka orang pertama tadi harus mengambil kartu sisa.</li> <li>12. Jika salah satu pemain mampu mengumpulkan empat kartu dengan tema yang sama maka kartu harus diletakan</li> </ol>	50 menit

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kesamping pertanda dia telah mendapatkan satu poin.</p> <p>13. Pemain yang mengumpulkan point dengan mengumpulkan jumlah kartu dengan tema yang sama sebanyak empat buah maka ialah pemenangnya.</p> <p>14. Guru membagi kelompok ke dalam beberapa kelompok yang berisi 3-4 orang.</p> <p>15. Peserta didik dibagikan LKPD</p> <p>16. Peserta didik bersama kelompoknya bersama-sama mendiskusikan LKPD</p> <p>17. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi LKPD di depan kelas (Komunikasi)</p>	
Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan bertanya jika ada materi yang belum jelas</p> <p>2. Guru menjelaskan mengenai aktivitas pembelajaran pada pertemuan berikutnya</p> <p>5. Doa bersama dipimpin oleh salah seorang siswa</p> <p>6. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik.</p>	5 menit

## H. PENILAIAN

### 1. Penilaian

- a. Penilaian proses pembelajaran
- b. Penilaian hasil belajar

Mengetahui

Makassar, 09 Mei 2023

mahasiswa

Guru Kelas V



Jumriati

Hj. Ratnawati S.Pd

NIM. 105401104819

NIP. 196405151983062001

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri Mangasa 1



Hj. Mukminim, S.Pd. M,Si

NIP : 197005111993072001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Sekolah : SD NEGERI MANGASA 1  
Kelas /Semester : V/2 (dua )  
Tema 9 : Benda-Benda di Sekitar Kita  
Subtema 2 : Benda dalam Kegiatan Ekonomi  
Pembelajaran ke- : 3  
Fokus Pembelajaran : PPKn  
Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

### PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4, Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	3.4.1 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup; dan
4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.	4.4.1 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN.

1. Dengan kegiatan membaca tentang persatuan dan kesatuan, siswa dapat menjelaskan makna persatuan dan kesatuan dengan tepat.
2. Dengan kegiatan berdiskusi tentang contoh peristiwa sehari-hari yang mencerminkan persatuan dan kesatuan, siswa dapat menuliskan dan mempresentasikan makna penting persatuan dan kesatuan bangsa dengan tepat.
3. Dengan kegiatan berlatih mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan sikap menjalin persatuan dan kesatuan, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan sikap menjalin persatuan dan kesatuan dengan tepat.
4. Dengan kegiatan mengamati gambar iklan televisi, siswa dapat mengidentifikasi ciri bahasa iklan dengan tepat.
5. Dengan kegiatan berlatih menjawab soal tentang iklan, siswa dapat menuliskan ciri-ciri bahasa iklan dengan tepat.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

Persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup

#### E. METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJAR

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

Media : 1. Kartu kuartet  
2. Alat tulis

#### G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, dan menanyakan kabar siswa.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.</li> <li>3. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</li> <li>4. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ol>	5 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. guru menjelaskan cara bermain bermain kartu kuartet</li> <li>2. Siswa membaca narasi tentang pentingnya hidup rukun antarsesama anggota masyarakat pada buku siswa.</li> <li>3. Guru menjelaskan tentang pentingnya hidup rukun antar sesama anggota masyarakat.</li> <li>4. Guru meminta siswa mengamati gambar pada buku siswa, lalu guru mengajukan pertanyaan yang terdapat pada buku</li> </ol>	50 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>siswa, ”Apakah gambar tersebut merupakan bentuk persatuan dan kesatuan?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok</li> <li>6. Kartu di acak dengan cara mengocok kartu.</li> <li>7. Kemudian di bagikan kesetiap orang.</li> <li>8. Sisanya di letakan di tengah tengah.</li> <li>9. Setiap pemain menjaga masing-masing kartu yang dimilikinya.</li> <li>10. Permainan dimulai dari permintaan kartu dari orang pertama.</li> <li>11. Jika dari pemain lain ada yang memiliki judul sama seperti yang disebutkan orang pertama tadi di haruskan memberikan kartunya.</li> <li>12. Jika kartu yang diminta orang pertama tadi tidak ada maka orang pertama tadi harus mengambil kartu sisa.</li> <li>13. Jika salah satu pemain mampu mengumpulkan empat kartu dengan tema yang sama maka kartu harus diletakan kesamping pertanda dia telah mendapatkan satu poin.</li> <li>14. Pemain yang mengumpulkan point dengan mengumpulkan jumlah kartu dengan tema yang sama sebanyak empat buah maka ialah pemenangnya.</li> <li>15. Guru membagi kelompok ke dalam beberapa kelompok yang berisi 3-4 orang.</li> <li>16. Peserta didik dibagikan LKPD.</li> <li>17. Peserta didik bersama kelompoknya bersama-sama mendiskusikan LKPD.</li> <li>18. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi LKPD di depan kelas (Komunikasi).</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan bertanya jika ada materi yang belum jelas</li> <li>2. Guru menjelaskan mengenai aktivitas pembelajaran pada pertemuan</li> </ol>	5 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	berikutnya 5. Doa bersama dipimpin oleh salah seorang siswa 6. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik.	

## I. PENILAIAN

### 1. Penilaian

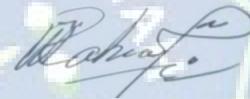
- a. Penilaian proses pembelajaran
- b. Penilaian hasil belajar

Mengetahui Makassar 20 Mei 2023

mahasiswa

Guru Kelas V





Jumriati

Hj. Ratnawati S.Pd

NIM. 105401104819

NIP. 196405151983062001

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri Mangasa 1



Hj. Mukminim, S.Pd. M.Si

NIP : 197005111993072001

## Lampiran 2

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****SOAL ESSSY Pre-Test****A. Identitas Siswa**

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Waktu : 30 menit

**B. Petunjuk Soal**

1. Jawablah soal-soal berikut ini pada lembar jawaban yang disediakan.
2. Kerjakan soal-soal dengan jujur, bertanggung jawab dan percaya pada kemampuan sendiri
3. Periksalah dengan teliti pekerjaan anda sebelum dikumpulkan.

**C. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat.**

1. Apakah yang di maksud persatuan dan kesatuan?
2. Apa tujuan dari festival budaya?
3. Mengapa kita perlu membina persatuan dan kesatuan?
4. apa yang di maksud festival budaya?
5. Sebutkan manfaat persatuan dan kesatuan?

## Lampiran 3

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****SOAL ESSSY Post-Test****A. Identitas Siswa**

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Waktu : 30 menit

**B. Petunjuk Soal**

1. Jawablah soal-soal berikut ini pada lembar jawaban yang disediakan.
2. Kerjakan soal-soal dengan jujur, bertanggung jawab dan percaya pada kemampuan sendiri
3. Periksalah dengan teliti pekerjaan anda sebelum dikumpulkan.

**C. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat**

1. Sebutkan manfaat persatuan dan kesatuan
2. Mengapa kita perlu membina persatuan dan kesatuan?
3. Apa tujuan dari festival budaya
4. Apakah yang di maksud persatuan dan kesatuan?
5. apa yang di maksud festival budaya?

## Lampiran 4

**KARAKTERISTIK RESPONDEN**

<b>No</b>	<b>Nama responden</b>	<b>Jenis kelamin</b>
1	Muh. Risky Nursyahban	L
2	Achmad Kaisar Mahardika	L
3	Khaerul Amri	L
4	Muh. Al-Gazali	L
5	Wahyudi Maulana	L
6	Muh. Fajry R	L
7	Muh. Resky Asnawi	L
8	Muh. Andika Pratama	L
9	Muh. Ilyas	L
10	Muh. Fathir	L
11	Ahmaf Rifai Basir	L
12	Mustari Hasfani	L
13	Irfak Aziz	L
14	Ladde Hikmal	L
15	Naima Husnah	P
16	Namira Hardiansyah	P
17	Nur Aulia	P
18	St. Mardiana	P
19	Meysa Alfasila	P
20	Zalzabillah	P
21	Aulia Nur Febriani	P
22	Nurul Annisa Ramadhan	P
23	Durrafahfaiqah Rais R	P
24	Intan Nureni	P
25	Yulianti	P
26	Muh. Zulham Maula	L

## Lampiran 5

**LEMBAR OBSERVASI**

No	Hal Yang Diamati	Pertemuan Ke-			Rata-Rata	Persentase
		1	2	3		
						84,6
1.	1. Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran	26	21	19	22	70,3
2.	2. Perhatian Dan Konsentrasi Siswa Pada Pelajaran	15	21	19	18,3	70,3
1.	5. Ketertarikan Siswa Terhadap Pembelajaran	18	22	21	20,3	78,0
4	6. Siswa Tertib Pada Saat Proses Pembelajaran	16	24	21	20,3	78,0
5.	5. Keberanian Siswa Bertanya Mengenai Materi.	18	23	23	21,3	81,9
Jumlah						293,5
Rata-Rata						125,6 %

## Lampiran 6

## a. Pertemuan 1

No	Nama Murid	Indikator Yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1.	Muh. Risky Nursyahban	✓	✓	✓		✓
2.	Achmad Kaisar Mahardika	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Khaerul Amri	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Muh. Al-Gazali	✓		✓	✓	✓
5.	Wahyudi Maulana	✓		✓		✓
6.	Muh. Fajr y R	✓	✓	✓		✓
7.	Muh. Resky Asnawi	✓		✓	✓	✓
8.	Muh. Andika Pratama	✓		✓		✓
9.	Muh. Ilyas	✓	✓			✓
10.	Muh. Fathir	✓	✓	✓	✓	
11.	Ahmaf Rifai Basir	✓		✓	✓	✓
12.	Mustari Hasfani	✓		✓		
13.	Irfak Aziz	✓	✓	✓		
14.	Ladde Hikmal	✓	✓	✓	✓	✓
15.	Naima Husnah	✓			✓	✓
16.	Namira Hardiansyah	✓	✓	✓	✓	
17.	Nur Aulia	✓			✓	✓
18.	St. Mardiana	✓	✓		✓	
19.	Meysa Alfasila	✓			✓	✓
20.	Zalzabillah	✓		✓	✓	
21.	Aulia Nur Febriani	✓	✓	✓		
22.	Nurul Annisa Ramadhan	✓	✓		✓	✓
23.	Durrafahfaiqah Rais R	✓		✓	✓	✓
24.	Intan Nureni	✓	✓		✓	
25.	Yulianti	✓	✓			✓
26.	Muh. Zulham Maula	✓	✓	✓		✓

## b. Pertemuan kedua

No	Nama Murid	Indicator Yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1.	Muh. Risky Nursyahban		✓	✓	✓	✓
2.	Achmad Kaisar Mahardika	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Khaerul Amri	✓	✓		✓	✓
4.	Muh. Al-Gazali		✓	✓	✓	✓
5.	Wahyudi Maulana	✓	✓		✓	✓
6.	Muh. Fajr y R	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Muh. Resky Asnawi	✓	✓	✓	✓	✓
8.	Muh. Andika Pratama	✓		✓	✓	
9.	Muh. Ilyas	✓	✓	✓	✓	✓
10.	Muh. Fathir		✓	✓	✓	✓
11.	Ahmaf Rifai Basir	✓	✓	✓	✓	✓
12.	Mustari Hasfani	✓	✓	✓	✓	
13.	Irfak Aziz	✓	✓	✓	✓	✓
14.	Ladde Hikmal	✓	✓		✓	✓
15.	Naima Husnah	✓		✓	✓	✓
16.	Namira Hardiansyah	✓	✓	✓	✓	✓
17.	Nur Aulia	✓	✓	✓	✓	✓
18.	St. Mardiana		✓	✓	✓	✓
19.	Meysa Alfasila	✓		✓	✓	✓
20.	Zalzabillah	✓		✓	✓	✓
21.	Aulia Nur Febriani		✓	✓	✓	✓
22.	Nurul Annisa Ramadhan	✓	✓	✓		✓
23.	Durrafahfaiqah Rais R	✓		✓	✓	✓
24.	Intan Nureni	✓	✓		✓	✓
25.	Yulianti	✓	✓	✓		✓
26.	Muh. Zulham Maula	✓	✓	✓	✓	

## c. Pertemuan ketiga

No	Nama Murid	Indicator Yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1.	Muh. Risky Nursyahban	✓	✓	✓	✓	✓
2.	Achmad Kaisar Mahardika	✓		✓	✓	✓
3.	Khaerul Amri	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Muh. Al-Gazali		✓	✓	✓	✓
5.	Wahyudi Maulana	✓	✓		✓	✓
6.	Muh. Fajr y R	✓	✓	✓		✓
7.	Muh. Resky Asnawi	✓	✓		✓	✓
8.	Muh. Andika Pratama	✓		✓	✓	
9.	Muh. Ilyas	✓	✓	✓		✓
10.	Muh. Fathir		✓	✓	✓	✓
11.	Ahmaf Rifai Basir	✓		✓	✓	✓
12.	Mustari Hasfani	✓		✓	✓	✓
13.	Irfak Aziz	✓	✓	✓		✓
14.	Ladde Hikmal	✓	✓		✓	✓
15.	Naima Husnah	✓	✓	✓		✓
16.	Namira Hardiansyah	✓	✓	✓	✓	
17.	Nur Aulia	✓	✓	✓	✓	✓
18.	St. Mardiana		✓	✓	✓	
19.	Meysa Alfasila			✓	✓	✓
20.	Zalzabillah	✓		✓	✓	✓
21.	Aulia Nur Febriani	✓	✓	✓	✓	✓
22.	Nurul Annisa Ramadhan		✓	✓	✓	✓
23.	Durrafahfaiqah Rais R		✓		✓	✓
24.	Intan Nureni	✓	✓		✓	✓
25.	Yulianti		✓	✓		✓
26.	Muh. Zulham Maula	✓		✓	✓	✓

## Lampiran 7

**NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST SISWA**

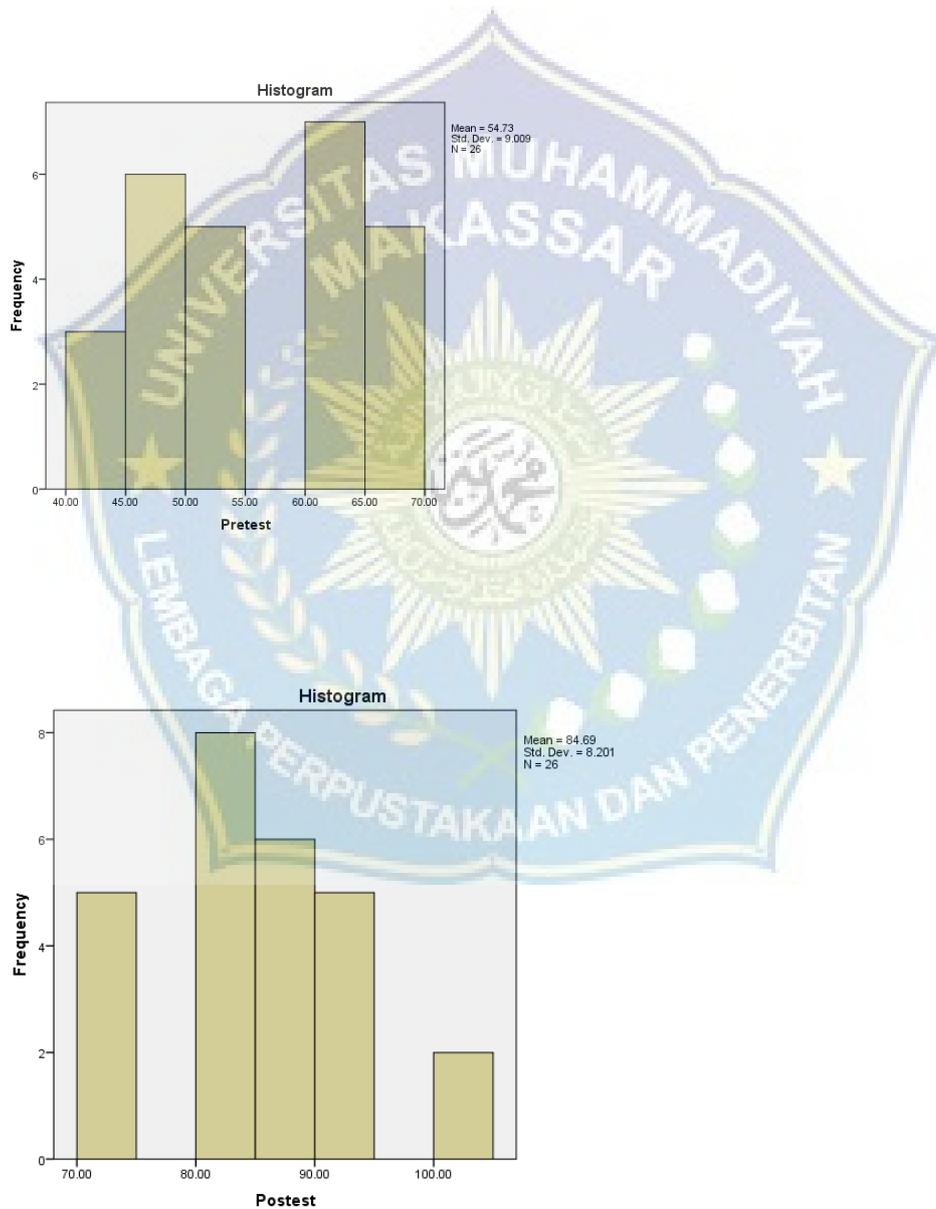
<b>No</b>	<b>Nama Murid</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Post-Test</b>
1.	Muh. Risky Nursyahban	40	74
2.	Achmad Kaisar Mahardika	60	80
3.	Khaerul Amri	54	80
4.	Muh. Al-Gazali	67	94
5.	Wahyudi Maulana	60	100
6.	Muh. Fajry R	54	80
7.	Muh. Resky Asnawi	45	87
8.	Muh. Andika Pratama	60	87
9.	Muh. Ilyas	54	94
10.	Muh. Fathir	45	80
11.	Ahmaf Rifai Basir	60	74
12.	nMustari Hasfani	40	80
13.	Irfak Aziz	67	87
14.	Ladde Hikmal	67	87
15.	Naima Husnah	54	74
16.	Namira Hardiansyah	47	94
17.	Nur Aulia	47	100
18.	St. Mardiana	40	74
19.	Meysa Alfasila	60	80
20.	Zalzabillah	60	80
21.	Aulia Nur Febriani	47	94
22.	Nurul Annisa Ramadhan	67	94
23.	Durrafahfaiqah Rais R	54	74
24.	Intan Nureni	47	80
25.	Yulianti	67	87
26.	Muh. Zulham Maula	60	87

## Lampiran 8

## Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.182	26	.020	.909	26	.025
Posttest	.216	26	.026	.902	26	.017

a. Lilliefors Significance Correction



## Lampiran 9

## Uji N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-50	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>75	efektif

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

## Lampiran 10

**TABEL DISTRIBUSI T-TABEL**

No	0,4	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	0,0005
1	0,3249	1.0000	3.0777	6.3138	12.7062	31.8105	63.6567	636.6192
2	0.2887	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9646	9.9248	31.5991
3	0.2767	0.7649	1.6377	2.3534	3.1825	4.5407	5.8409	12.9248
4	0.2702	0.7407	1.5322	2.1318	2.7765	3.7470	4.6041	8.6103
5	0.2672	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321	6.8688
6	0.2648	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074	5.9588
7	0.2632	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9980	3.4995	5.4079
8	0.2619	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554	5.0413
9	0.2610	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214	3.2498	4.7809
10	0.2602	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281	2.7638	3.1693	4.5869
11	0.2596	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.7181	3.1054	4.4370
12	0.2590	0.6955	1.3562	1.7823	2.1788	2.6810	3.0545	4.3178
13	0.2586	0.6938	1.3502	1.7709	2.1604	2.6503	3.0123	4.2208
14	0.2582	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.6503	3.9768	4.1405
15	0.2679	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.6245	2.9467	4.0728
16	0.2576	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.6025	2.9208	4.0150
17	0.2573	0.6892	1.3334	1.7397	2.1098	2.5835	2.8982	3.9651
18	0.2571	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5669	2.8784	3.9216
19	0.2569	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5524	2.8609	3.8834
20	0.2567	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5395	2.8453	3.8495
21	0.2566	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5280	2.8314	3.8193
22	0.2564	0.6858	1.3212	1.7171	2.0739	2.5117	2.8188	3.7921
23	0.2563	0.6853	1.3195	1.7139	2.0667	2.5083	2.8073	3.7676
24	0.2562	0.6849	1.3178	1.7109	2.0639	2.4999	2.7969	3.7454
25	0.2561	0.6844	1.3163	1.7081	2.0515	2.4922	2.7874	3.7251
26	0.2560	0.6840	1.3150	1.7056	2.0555	2.4851	2.7787	3.7066
27	0.2559	0.6837	1.3137	1.7033	2.0518	2.4786	2.7707	3.6896
28	0.0.2558	0.6834	1.3125	1.7011	2.0484	2.4727	2.7633	3.6739
29	0.2557	0.6830	1.3114	1.6991	2.0452	2.4671	2.7564	3.6594
30	0.2556	0.6828	1.3104	1.6973	2.0423	2.4620	2.7500	3.6460



## Dokumentasi









MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menyatakan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Jumriati

Nim : 105401104819

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 2 Juli 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Mawardi, S. Hum., M.I.P.  
NIDN 904 591

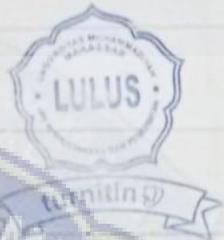
BAB I Jumriati 105401104819

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	5%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	3%
2	journal.stainkudus.ac.id Internet Source	2%
3	repository.iain-manado.ac.id Internet Source	2%
4	ejournal.unp.ac.id Internet Source	2%



Exclude quotes On Exclude matches  
Exclude bibliography

## BAB II Jumriati 105401104819

## ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

20%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	7%
2	ejournal.stitpn.ac.id Internet Source	3%
3	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	3%
4	edogalihpernadi.blogspot.com Internet Source	2%
5	www.researchgate.net Internet Source	2%
6	repository.ummat.ac.id Internet Source	2%
7	ejournal.unp.ac.id Internet Source	2%
8	es.scribd.com Internet Source	2%

BAB III Jumriati 105401104819

ORIGINALITY REPORT

9%	8%	0%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	2%
2	repositori.uin-alauddin Internet Source	2%
3	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	2%
5	Submitted to IAIN Pekalongan Student Paper	2%

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  On

**LULUS**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR

LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB IV Jumriati 105401104819

ORIGINALITY REPORT

6%	6%	3%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	3%
2	id.scribd.com Internet Source	2%
3	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	2%



Exclude quotes  On  Exclude matches  
Exclude bibliography  On

BAB V Jumriati 105401104819

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unp.ac.id  
Internet Source

4%



Exclude quotes

Or

Exclude matches

Exclude bibliography



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Jumriati, Dilahirkan Di Tompotana Pada Tanggal 20 Juli 2001. Anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan Ayahanda Tayang Dan Ibunda Ramlah. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2007 di SD Negeri NO 140 Inpres Tompotana dan tamat pada Tahun 2013, kemudian masuk SMP tahun 2013 di SMP Negeri Satu Atap Tompotana dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun yang sama (2016) penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 10 Takalar dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis masuk ke perguruan tinggi untuk melanjutkan strata 1 (S1) program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar insya Allah pada tahun 2023 akan menyelesaikan studi sekaligus menyanggah gelar Sarjana Pendidika (S.Pd).