

## PENERAPAN PERMAINAN KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENGAMALAN SILA PANCASILA KELAS II SDN MAGERSARI SIDOARJO

Fajar Nur Yasin<sup>1✉</sup>, Elenanik Susanti<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Email: [fajarnuryasin@gmail.com](mailto:fajarnuryasin@gmail.com)<sup>1</sup>, [ellenanik66@gmail.com](mailto:ellenanik66@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pengamalan Pancasila Kelas II SD Magersari. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Magersari yang berjumlah 36 siswa, terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Tahapan pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan dua kali pertemuan begitupun siklus 2 dilaksanakan dua kali pertemuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SDN Magersari dilihat dari hasil tes yang dilaksanakan dalam dua siklus dimana menunjukkan hasil yang sangat baik dengan ketuntasan belajar klasikal siklus I mencapai presentase sebesar 55,5% dari jumlah 36 peserta didik dalam satu kelas dan siklus II mencapai presentase 83,3% dari jumlah 36 peserta didik. Sehingga mencapai kualifikasi sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas II SD Magersari.

**Kata Kunci:** kartu kuartet, pancasila, minat belajar

## APPLICATION OF THE QUARTET CARD GAME TO INCREASE INTEREST IN LEARNING THE PRACTICE OF THE PRINCIPLES OF PANCASILA CLASS II SDN MAGERSARI SIDOARJO

### ABSTRACT

*This research aims to improve student learning outcomes through the use of Quartet Card media in Pancasila Education Subjects, Pancasila Practice Material for Class II SD Magersari. This type of research is classroom action research (PTK). The subjects of this research were 36 class II students at Magersari Elementary School, consisting of 22 male students and 14 female students. This research was carried out in two action cycles. The implementation stages of cycle 1 were carried out in two meetings and cycle 2 was carried out in two meetings. Data collection was carried out using learning results tests and observation sheets. The data that has been collected is then analyzed qualitatively. The results of the research show that the use of quartet card media can increase interest in learning about Pancasila Education for class II students at SDN Magersari seen from the results of tests carried out in two cycles which show very good results with classical learning completion in cycle I reaching a percentage of 55.5% out of a total of 36 students in one class and cycle II reached a percentage of 83.3% of the total of 36 students. In order to achieve very good qualifications, it can be concluded that using the quartet card learning media can increase the learning interest of class II students at Magersari Elementary School.*

**Keywords:** alfabet, abstract, content

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
15 Agustus 2023	28 September 2023	5 Oktober 2023	10 Oktober 2023

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses tumbuh kembangnya seorang anak sebagaimana fitrahnya, seperti merawat dan membesarkannya sesuai ajaran pendidikan sehingga menjadi seorang manusia yang mempunyai sifat-sifat manusiawi. Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan ialah sesuatu yang dilakukan seseorang secara sadar dan sistematis dalam menciptakan pelaksanaan belajar peserta didik, sehingga dapat di jalankan secara efektif, membuat kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam segi kemampuan keagamaan, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, dan keterampilan dapat di pergunakan dalam kehidupan bermasyarakat luas ataupun Negara. Lingkungan pendidikan berlangsung di sekolah, dimana sekolah adalah tempat pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, sehingga sekolah menjadi pusat pembentukan pendidikan yang diperlukan bagi seluruh warga negara untuk menghadapi masyarakat, dan kehidupan bangsa.

Mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pembelajaran yang diwajibkan dan dilaksanakan oleh keseluruhan peserta didik. (Nanggala, 2020) menjelaskan pendidikan kewarganegaraan menitik beratkan membentuk warga Negara Indonesia menjadi Negara yang cerdas dalam hal apapun dan memiliki prilaku yang baik. Dengan memiliki tujuan seperti memenuhi kebutuhan zaman dengan menjadikan pendidikan 3 kewarganegaraan sebagai pendidikan yang berbasis keilmuan, memiliki pendekatan interdisipliner, multidisiplin. Sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan nilai-nilai karakter anak bangsa, PPKn memegang posisi yang cukup strategis dalam membangun karakter bangsa Indonesia. Hal ini diperkuat oleh pendapat Nasution (2016) bahwa untuk menanamkan nilai-nilai karakter, fokus PPKn adalah mendidik generasi muda untuk menjadi warga negara Indonesia yang kritis, aktif, demokratis, dan beradab dalam pengertian generasi muda ini sadar akan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Sedemikian penting dan urgennya PPKn bagi generasi muda, maka pembelajarannya harus dipersiapkan dengan sedemikian rupa agar tepat sasaran. PPKn sebagai mata pelajaran yang berfokus pada pendidikan karakter memerlukan perencanaan yang matang agar bisa diaplikasikan pada peserta didik dengan baik (Hendra, 2019).

Menurut pendapat Slameto (2021) belajar adalah kegiatan yang dilakukan dalam memperoleh suatu tujuan yang ingin di capai, dengan merubah tingkah laku yang lama menjadi yang baru sehingga menghasilkan sebuah pengalaman yang baru untuk mencapai suatu tujuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas dengan tujuan membantu siswa menguasai materi yang dipelajari di kelas. Tugas guru adalah mengelola pembelajaran, melaksanakannya, merencanakan pembelajaran sekaligus memberikan nilai kepada murid. Namun, terkadang proses pembelajaran tidak berjalan sebagai mana mestinya sehingga menyebabkan guru tidak dapat mewujudkan proses pembelajaran yang baik di kelas, rendahnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran, sangat berdampak tidak baik bagi perkembangan kognitif peserta didik, contohnya beberapa peserta didik tidak mampu memahami materi yang telah di jarkan oleh guru.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh adanya minat atau ketertarikan siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Susanto (2016) mengatakan bahwa minat adalah dorongan dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan ketertarikan atau perhatian yang menyebabkan dipilihnya suatu kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lamakelamaan akan menimbulkan kepuasan dalam dirinya. Untuk itulah, guru harus membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih aktif dengan menggunakan media sehingga peserta didik lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran (Nurfaizah, 2021).

Berdasarkan wawancara penulis dengan guru wali kelas II A SDN Magersari di peroleh informasi, kegiatan pada pembelajaran PPKn kelas II A masih kurang memuaskan dikarenakan Minat siswa dalam mempelajari PPKn relatif rendah, misalnya siswa tidak antusias dalam proses

pembelajaran, siswa tidak aktif dalam proses tanya jawab di kelas, siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan di depan kelas oleh guru. Hal ini juga terlihat bagaimana cara siswa berpartisipasi di dalam kelas. Misalnya pada pelaksanaan kegiatan belajar dikelas, ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi yang dijelaskan guru di depan kelas. Hendaknya guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat berupa media pembelajaran yang semenarik mungkin agar dapat membangkitkan minat belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, minat belajar seorang siswa sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan atau kegagalan mereka dalam proses pembelajaran. Menurut Slameto (2021) minat merupakan perasaan menyukai dan tertarik terhadap suatu objek serta kegiatan yang melibatkan diri sendiri tanpa adanya yang memaksa.

Minat ialah tentang menerima hubungan yang melibatkan diri sendiri, dimana minat akan timbul dengan sendirinya untuk melakukan kegiatan tanpa adanya seseorang yang memaksa, sehingga diri sendirilah yang ingin melakukannya. Berdasarkan pendapat dari (Slameto, 2021:180) menjelaskan minat merupakan perasaan menyukai dan tertarik terhadap suatu objek serta kegiatan yang melibatkan diri sendiri tanpa adanya seseorang yang memaksa. Minat diperlihatkan dengan rasa suka atau menyenangkan sesuatu serta dapat juga di tunjukan dengan partisipasi didalam suatu kegiatan. Minat belajar dapat mendorong siswa lebih tertarik lagi dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dapat di ketahui bahwa jika didasari atas ketertarikan atau rasa senang akan membuat siswa lebih giat lagi dalam belajar. Peserta didik terlibat langsung kedalam kegiatan pembelajaran akan menghasilkan minat belajar yang semakin pesat serta dapat berakibatkan pada interaksi baik sesama peserta didik agar proses pembelajaran lebih hidup (Ricardo, R., & Meilani, 2017). Agar minat belajar peserta didik dapat dikembangkan, guru juga perlu memberikan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran.

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

Suryani (2018) menyebutkan media adalah informasi yang disampaikan dalam bentuk saluran apapun yang menyampaikan suatu pesan dari sumber pesan ke penerimanya. Media sangat berguna sebagai alat perantara guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Salah satu sarana yang dapat digunakan adalah alat peraga pembelajaran visual berupa kartu kuartet bergambar agar mudah diakses oleh siswa. Karsono, dkk (2014) menjelaskan kartu kuartet merupakan alat penunjang sebagai media pembelajaran yang memiliki keunikan dari bentuk permainannya yang bersifat kompetitif dan menarik, permainan ini di kemas secara menarik namun masih memuat bahan ajar di dalamnya. Permainan kartu kuartet dapat menjadi media yang efektif pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dimana peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian dan minat peserta didik.

Media kartu kuartet adalah jenis permainan kartu yang memiliki seri dengan adanya muatan gambar disertai teks/kalimat yang berhubungan dengan gambar yang terdapat pada kartu (Prameswari, et al 2022). Menurut pendapat dari Riset, dkk (2022) di jelaskan bahwa media kartu kuartet merupakan permainan kartu yang menggunakan rangkaian keterkaitan kolaborasi seri dan gambar sebagai muatan pada kartu, dengan menggunakan media kartu kuartet mampu

memberikan peningkatan pada minat belajar siswa. Cara permainan pada Kartu Kwartet membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok dan rata-rata anggota kelompok memiliki empat kartu, jika salah satu dari anggota kelompok ingin mencari pasangan dari kartu yang ia miliki maka dapat menyebutkannya langsung kepada anggota kelompoknya sesuai bentuk kartu apa yang ingin dicari. Permainan ini dilakukan secara berulang-ulang sampai semua kartu terkumpul dengan tema yang sama, permainan berulang itu akan memudahkan peserta didik mengingat materi pelajaran tanpa harus memaksa untuk menghafal materi pelajaran.

Adapun langkah-langkah penggunaan kartu kuartet menurut Rostina (2017) antara lain: 1) siswa dibagi ke dalam kelompok yang setiap kelompok terdiri 4 orang, 2) setiap pemain dalam diberi satu set kartu kuartet, 3) setiap pemain dalam satu kelompok berusaha mengumpulkan dan mencari pasangan dari tema kartu yang dimilikinya yang belum lengkap. Pemain boleh bertanya kepada lawan yang duduk di depan atau samping kanan dan kirinya, 4) apabila nama kartu yang dimaksud tepat maka lawan harus menyerahkannya kepada si peminta kartu, tetapi apabila salah permainan dilanjutkan pada penanya berikutnya, 5) apabila sudah terkumpul 4 kartu berpasangan maka kartu tersebut ditumpuk berjejer di depan pemain, 6) setelah semua kartu habis dan terkumpul maka diadakan perhitungan akhir siapa yang terbanyak dan yang sedikit, 7) permainan lebih menarik apabila pemenang diberi penghargaan dan yang kalah diberi hukuman.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang oleh Hidayat (2016) bahwa penggunaan media kartu kuartet berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini karena media tersebut mudah digunakan oleh siswa, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pengamalan Pancasila Kelas II SD Magersari.

## **KAJIAN TEORI**

### **Minat Belajar**

Berdasarkan pendapat dari (Slameto, 2021) menjelaskan minat merupakan perasaan menyukai dan tertarik terhadap suatu objek serta kegiatan yang melibatkan diri sendiri tanpa adanya seseorang yang memaksa. Minat diperlihatkan dengan rasa suka atau menyenangkan sesuatu serta dapat juga di tunjukan dengan partisipasi didalam suatu kegiatan. Sesuatu yang harus dimiliki oleh seorang peserta didik ketika sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran tak lain ialah memiliki minat dalam kegiatan belajar. Belajar menurut (Slameto, 2021) kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan, dengan merubah tingkah laku yang lama menjadi yang baru sehingga menghasilkan sebuah pengalaman yang baru untuk mencapai suatu tujuan. (Kompri, 2016) menjelaskan minat belajar merupakan sebuah keharusan yang dilakukan siswa didalam kegiatan belajar. Minat belajar dapat mendorong peserta didik lebih tertarik lagi dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dapat di ketahui bahwa jika didasari atas ketertarikan atau rasa senang akan membuat siswa lebih giat lagi dalam belajar. Peserta didik terlibat langsung kedalam kegiatan pembelajaran akan menghasilkan minat belajar yang semakin pesat serta dapat berakibatkan pada interaksi baik sesama peserta didik agar proses pembelajaran lebih hidup (Ricardo, R., & Meilani, 2017).

### **Media Pembelajaran**

Menurut Tafonao (2018) menyebutkan media pembelajaran atau alat peraga adalah sarana yang digunakan untuk mengidentifikasi hubungan serta interaksi yang dilakukan oleh guru dengan siswanya kedalam kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat dari Suryani (2018) media adalah informasi yang disampaikan dalam bentuk saluran apapun yang menyampaikan suatu pesan dari

sumber pesan kepada penerimanya. Media dapat merangsang pikiran dan membangkitkan semangat serta kesiapan anak didik dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Media sangat berguna sebagai alat perantara guru untuk menyajikan pesan kepada peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh seorang pengajar kepada peserta didiknya dengan memanfaatkan sebuah alat yang disebut sebagai media, mulai dari yang berbentuk visual atau audiovisual. Dengan adanya media, peserta didik jauh lebih tertarik dalam kegiatan belajar serta mendorong mereka untuk semakin rajin lagi dalam menulis, berbicara, dan berimajinasi. Bantuan berupa perangkat pembelajaran mampu lebih efisien dan efektif dalam menyampaikan materi ajar karena dengan adanya media dapat mengurangi rasa bosan peserta didik di kelas.

### **Media Kartu Kuartet**

Berdasarkan pendapat dari Sudiono (2016) mengatakan kartu adalah sejenis kertas yang lebih tebal dan agak berbentuk persegi panjang hampir seperti tiket, sementara kuartet adalah kelompok atau kumpulan grup dimana kelompok tersebut memiliki masing-masing kartu. Kartu kuartet adalah jenis permainan yang terdiri dari beberapa gambar, di mana di dalam gambar itu terdapat berupa tulisan yang terdiri dari empat kartu berupa teks yang menerangkan gambar.

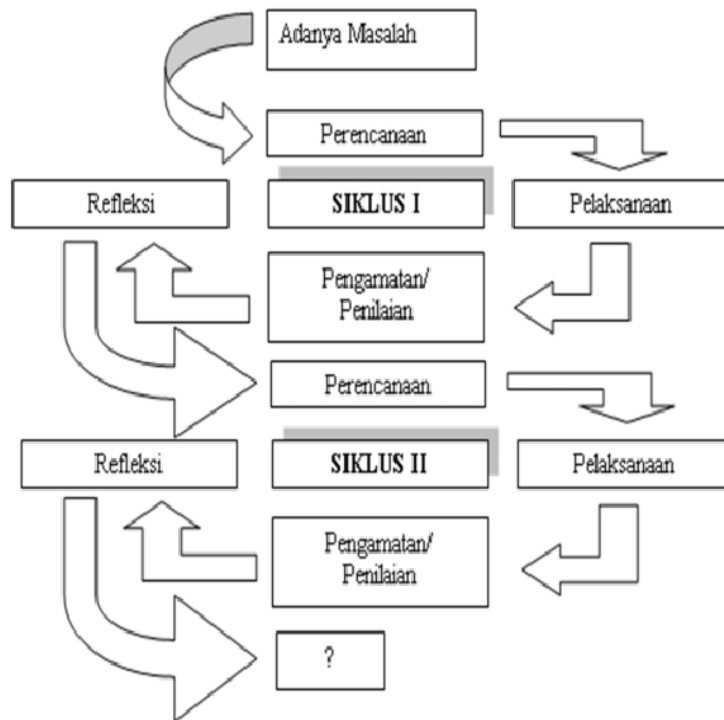
Karsono, dkk (2014) menjelaskan kartu kuartet merupakan alat penunjang sebagai media pembelajaran yang memiliki kekhususan serta memiliki keunikan dari bentuk permainannya yang bersifat kompetitif dan menarik, dengan demikian peserta didik di harapkan mampu memainkan permainan kartu kuartet ini di berbagai tempat serta bisa di lakukan di setiap waktu, permainan ini di kemas secara menarik namun masih memuat bahan ajar di dalamnya.

Media kartu kuartet merupakan jenis media permainan bergambar, terdapat tulisan serta keterangan yang dapat menerangkan gambar, dan permainan kartu kuartet di mainkan secara berkelompok untuk mencari bentuk kartu dengan jenis yang sama. Dengan menggunakan media kartu kuartet diharapkan bisa membuat anak didik mampu memahami dan mengingat materi pembelajaran secara baik, penggunaan dengan menggunakan media kartu kuartet di pilih karena media bergambar berbentuk visual, sehingga dapat dengan mudah di akses oleh peserta didik.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan pada bulan November semester I tahun ajaran 2023/2024. Pada penelitian ini yang menjadi subjek ialah peserta didik kelas II A SD Magersari Sidoarjo yakni sebanyak 36 peserta didik yang terdiri dari 22 laki-laki dan 14 perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2008), penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus. Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa, penelitian tindakan kelas adalah proses penelitian siklus yang bertujuan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas secara berkelanjutan. Penelitian tindakan kelas dilakukan ketika ditemukan adanya suatu permasalahan dalam pembelajaran di dalam kelas.

Pada penelitian ini peneliti menerapkan media kartu kuartet Media pembelajaran kartu kuartet dapat digunakan peserta didik kelas II Sd Negeri Magersari, Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo pada materi sila Pancasila. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, angket dan tes. Instrumen penelitian ini adalah lembar aktivitas guru, lembar aktivitas peserta didik, lembar angket minat belajar dan tes hasil belajar.



**Gambar 1.** Siklus Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2020)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket minat belajar berjumlah 15 butir pernyataan dan hasil belajar siswa ranah pengetahuan melalui tes evaluasi yang berjumlah 10 soal. Sedangkan data kualitatif ini diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan penerapan media kartu kuartet. Analisis data hasil observasi pada lembar observasi yang diisi oleh pengamat mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Adapun tersebut dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum fx}{N} 100\%$$

Keterangan:

- $P$  = persentase keterlaksanaan pembelajaran
- $\sum f$  = jumlah skor yang diperoleh
- $N$  = jumlah skor maksimal

(Indarti, 2008)

Ketuntasan belajar siswa didapat dari nilai siswa di setiap akhir siklus. Analisis ini berpedoman pada pencapaian indikator keberhasilan yang sudah ditentukan sebelumnya. Hasil analisis hasil belajar disajikan dalam bentuk persentase ketuntasan belajar. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum n}{N} 100\%$$

Keterangan:

- $P$  = persentase keterlaksanaan pembelajaran

$\sum n$  = jumlah siswa yang tuntas belajar  
 $N$  = jumlah seluruh siswa

(Indarti, 2008)

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah 1) persentase aktivitas siswa meningkat setiap siklusnya, dan mencapai predikat tinggi, 2) adanya peningkatan rata-rata nilai setiap siklusnya dan 3) tingkat keberhasilan siswa secara klasikal mencapai  $\geq 75\%$  dari total jumlah siswa telah lulus KKM dengan nilai sekurang-kurangnya 70

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirasa cocok dan efektif, karena penelitian ini difokuskan pada permasalahan yang ada di kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus, dimana siklus I yakni sebelum dilakukan tindakan dan siklus II setelah dilakukan tindakan. Tiap siklus terdapat dua jam pelajaran dengan alokasi waktu 70 menit pada tiap pertemuan dan terdapat post-test diakhir siklus. Proses belajar mengajar dilakukan oleh peneliti sebagai guru, dan guru sebagai observer saat melakukan kegiatan belajar mengajar berlangsung dan saat kegiatan refleksi. Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan, peneliti yang bertindak sebagai guru menyiapkan sejumlah perangkat yang dibutuhkan, antara lain modul ajar, bahan ajar, soal evaluasi, soal latihan, dan lembar kegiatan individu dan kelompok.

Adapun siklus dalam penelitian tindakan diawali dengan merencanakan tindakan (planning), menerapkan tindakan atau pelaksanaan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evaluation), dan melakukan refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

### Siklus 1

Pada siklus I model pembelajaran masih didominasi dengan ceramah dan dengan bantuan media power point. Alur dalam siklus I akan dijabarkan sebagai berikut :

#### **Tahap Perencanaan**

1. Menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) yang akan disampaikan
2. Menyusun Modul Ajar
3. Mempersiapkan media power poin
4. Mempersiapkan lembar kerja peserta didik
5. Menyusun instrumen penelitian berupa soal tes dan evaluasi akhir siklus

#### **Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan penelitian kelas ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 17 November 2023 mulai pukul 07.00 sampai pukul 09.00. Tahap ini merupakan pelaksanaan tindakan kelas sebagaimana tertuang pada modul ajar.

#### **Tahap Pengamatan**

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Kegiatan observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Pada siklus 1 peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan wali kelas II A sebagai observer.

Hasil perolehan skor pencapaian aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{\sum fx}{n} \times 100$$

$$S = \frac{33,3}{40} \times 100$$

$$S = 0,833 \times 100$$

$$S = 83,3$$

Keterangan :

S = Skor pencapaian kegiatan pembelajaran

$\sum fx$  = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah Skor maksimal

**Tabel 1.** Pedoman Skor Pencapaian Aktivitas Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran

Capaian	Kriteria
85,0-100	Sangat Baik
70,0-84,5	Baik
55,0-69,9	Cukup
0-39,9	Kurang

(Muhadi, 2011)

Berdasarkan hasil perhitungan skor pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi sila pancasila pada siklus 1 aktivitas guru mendapat skor 83,3 yang berarti sudah baik. Adapun presentase keterlaksanaan guru dapat diperoleh dari rumus berikut :

$$P = \frac{\sum fx}{n} \times 100$$

$$P = \frac{7}{10} \times 100$$

$$P = 0,7 \times 100$$

$$P = 70\%$$

Keterangan :

P = Presentase keterlaksanaan

$\sum fx$  = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah seluruh aspek

**Tabel 2.** Pedoman Presentase Aktivitas Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran

Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
50% - 74,99%	Sedang
25% - 49,99%	Rendah
0% - 24,99%	Sangat Rendah

(Arikunto, 2007)

Berdasarkan hasil presentase keterlaksanaan yang diamati pada guru diperoleh presentase sebesar 70% dapat dikategorikan sedang atau baik. Sedangkan hasil perolehan skor pencapaian aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{\sum fx}{n} \times 100$$

$$S = \frac{30,7}{40} \times 100$$

$$S = 0,767 \times 100$$

$$S = 76,6$$

Keterangan:

S = Skor pencapaian kegiatan pembelajaran  $\sum fx$  = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil perhitungan skor pencapaian aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi sila pancasila, pada siklus I aktivitas peserta didik mendapat skor



76,6 yang berarti aktivitas guru sudah baik, namun masih banyak yang harus diperbaiki. Adapun presentase keterlaksanaan peserta didik dapat diperoleh dari rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum fx}{n} \times 100$$

$$P = \frac{7}{10} \times 100$$

$$P = 0,7 \times 100$$

$$P = 70\%$$

Keterangan :

P = Presentase keterlaksanaan  
 $\sum fx$  = Jumlah skor yang diperoleh  
 n = Jumlah seluruh aspek

Berdasarkan hasil presentase keterlaksanaan aspek yang diamati pada guru diperoleh presentase sebesar 70% bisa dikategorikan sedang atau baik.

Nilai klasikal peserta didik dapat diperoleh dengan rumus berikut ini :

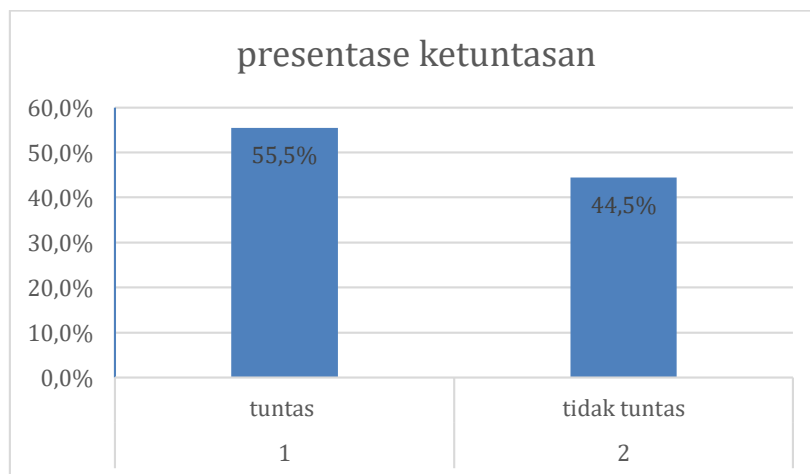
$$PK = \frac{\sum fx}{n} \times 100$$

$$PK = \frac{20}{36} \times 100\%$$

$$PK = 55,5\%$$

Keterangan :

PK = Presentase nilai klasikal  
 $\sum fx$  = Jumlah skor yang diperoleh  
 n = Jumlah seluruh aspek



**Diagram 2.** Presentase Ketuntasan Peserta Didik

Minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi sila pancasila pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata sebesar 75,47. Jumlah peserta yang tuntas adalah 27 peserta didik dari 36 jumlah keseluruhan. Sedangkan jumlah yang belum tuntas ada 9 peserta didik. Persentase ketuntasan yang dicapai pada siklus I adalah 55,5% dengan kriteria sedang.

### **Tahap Refleksi**

Refleksi diadakan terhadap hasil tindakan, yang digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan selama proses pelaksanaan tindakan dalam siklus I. Berikut ini merupakan kekurangan yang ditemukan pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I yaitu: 1) Hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran, penjelasan guru terlalu lama dan membosankan, sehingga

kegiatan pembelajaran melebihi alokasi waktu yang sudah ditentukan; 2) Berdasarkan hasil evaluasi siklus I diperoleh nilai rata-rata 80 dengan ketuntasan belajar 55,5% dengan kriteria cukup. Upaya meningkatkan prestasi belajar perlu dilakukan agar ketuntasan prestasi belajar terpenuhi 85% dari jumlah peserta didik; 3) Kurangnya sarana dan prasarana seperti layar LCD dan proyektor sebagai pendukung media video pembelajaran dan juga bernyanyi saat ice breaking.

Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut. Upaya yang perlu dilakukan untuk siklus berikutnya diantaranya adalah: 1) Guru dalam menjelaskan penggunaan media dan aturan permainan tradisional engklek harus lebih memperhatikan waktu yang berjalan agar sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan; 2) Guru dan observer berusaha menciptakan suasana yang akrab sehingga siswa tidak takut, tidak terbebani dengan kehadiran guru dan observer, sehingga siswa merasa nyaman dalam belajar. Caranya yaitu dengan menggunakan bahasa yang santai, sering berkomunikasi dengan siswa; 3) Guru lebih meningkatkan lagi sarana dan prasarana guna meningkatkan semangat peserta didik saat pembelajaran.

## **Siklus 2**

### ***Tahap Perencanaan***

Perencanaan pada siklus II berdasarkan pada hasil refleksi siklus I, dengan harapan siklus II dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I, dimana ditambahkan permainan kuartet dalam proses pembelajaran.

1. Menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) yang akan disampaikan
2. Menyusun modul ajar menggunakan permainan kartu kuartet dengan langkah-langkah yang urut sesuai model pembelajaran
3. Mempersiapkan media permainan kartu kuartet
4. Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
5. Menyusun instrumen evaluasi
6. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

### ***Tahap Pelaksanaan***

Pelaksanaan Tindakan Kelas menggunakan permainan kartu kuartet pada siklus II dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 24 November 2023 di kelas II A SD Negeri Magersari dengan alokasi waktu 2×35 menit (2 jam pelajaran), yaitu mulai pukul 07.00 WIB sampai pukul 09.00 WIB. Proses pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran pada modul ajar yang telah disusun.

### ***Tahap Pengamatan***

Pada siklus II peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan bapak Risa Andrianto selaku wali kelas IIA sebagai observer. Hasil perolehan skor pencapaian aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran adalah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{\sum fx}{n} \times 100 \\
 S &= \frac{35}{40} \times 100 \\
 S &= 0,875 \times 100 \\
 S &= 87,5
 \end{aligned}$$

Keterangan:

S = Skor pencapaian kegiatan pembelajaran

$\Sigma fx$  = Jumlah skor yang diperoleh  
 $N$  = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil perhitungan skor pencapaian aktivitas guru dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi sila pancasila menggunakan media kartu kuartet, pada siklus II aktivitas guru mendapat skor 87,5 yang berarti aktivitas guru sudah sangat baik. Adapun presentase keterlaksanaan aktivitas guru dapat diperoleh dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\Sigma fx}{n} \times 100$$

$$P = \frac{10}{10} \times 100$$

$$P = 1 \times 100$$

$$P = 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Presentase keterlaksanaan  
 $\Sigma fx$  = Jumlah skor yang diperoleh  
 $n$  = Jumlah seluruh aspek

Berdasarkan hasil presentase keterlaksanaan aspek yang diamati pada guru diperoleh presentase sebesar 100% bisa dikategorikan sangat baik. Pada siklus I presentase aktivitas guru 70%, pada siklus II presentase aktivitas guru meningkat menjadi 100%. Dapat dikatakan presentase dari siklus I ke siklus II sangat meningkat, karena guru mampu melaksanakan 10 aspek yang diamati. Sedangkan hasil perolehan skor pencapaian aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{\Sigma fx}{n} \times 100$$

$$S = \frac{36}{40} \times 100$$

$$S = 0,9 \times 100$$

$$S = 90$$

Keterangan :

$S$  = Skor pencapaian kegiatan pembelajaran  $\Sigma fx$  = Jumlah skor yang diperoleh  
 $N$  = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil perhitungan skor pencapaian aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi sila pancasila menggunakan media kartu kuartet, pada siklus II aktivitas peserta didik mendapat skor 90 yang berarti aktivitas peserta didik sangat baik. Adapun presentase keterlaksanaan peserta didik dapat diperoleh dari rumus berikut ini:

$$P = \frac{\Sigma fx}{n} \times 100$$

$$P = \frac{9}{10} \times 100$$

$$P = 0,7 \times 100$$

$$P = 90\%$$

Keterangan :

$P$  = Presentase keterlaksanaan  
 $\Sigma fx$  = Jumlah skor yang diperoleh  
 $n$  = Jumlah seluruh aspek

Secara keseluruhan aktivitas peserta didik pada siklus II tergolong tinggi atau sangat baik. Hasil lembar observasi aktivitas peserta didik pada siklus I diperoleh presentase 70% dan pada siklus II diperoleh skor presentase 90% hal ini menunjukkan bahwa hasil aktivitas peserta didik meningkat dari siklus I ke siklus II dengan begitu presentase pada siklus II menunjukkan kriteria tinggi atau sangat baik. Nilai klasikal peserta didik dapat diperoleh dengan rumus berikut ini:

$$PK = \frac{\sum fx}{n} \times 100$$

$$PK = \frac{30}{36} \times 100\%$$

$$PK = 83,3\%$$

Keterangan :

PK = Presentase nilai klasikal

$\sum fx$  = Jumlah skor yang diperoleh

$n$  = Jumlah seluruh aspek

Berdasarkan hasil rekapitulasi, peserta didik yang tuntas ada 30 dari 36 jumlah seluruh peserta didik. Peserta didik yang belum tuntas adalah 6 dari 36 jumlah seluruh peserta didik. Dengan peserta didik memiliki nilai terendah yakni 70 dan nilai tertinggi 100. Presentase ketuntasan yang dicapai pada siklus II adalah 83,3% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa ketuntasan belajar peserta didik meningkat dan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan SD Negeri Magersari yaitu KKM 75 dengan presentase ketuntasan hasil belajar mencapai 83,3%.



**Gambar 3.** Diagram Presentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

### **Tahap Reflaksi**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media kartu kuartet minat belajar peserta didik kelas II A SD Negeri Magersari menunjukkan perbedaan dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian ini didapatkan berdasarkan penelitian terhadap aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik yang telah dilakukan pada siklus I, dan siklus II sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas.

Refleksi hasil penelitian tindakan kelas oleh peneliti yakni dengan media pembelajaran kartu kuartet yang dilakukan pada siklus II ini, ketuntasan sudah tercapai. Dengan media permainan kuartet ini, peserta didik ikut serta secara langsung dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih aktif dan fokus pada materi yang disajikan guru. Selain itu, antusias peserta didik dalam melakukan permainan dan rasa ingin menjadi pemenang membuat mereka lebih semangat untuk menggali

lebih jauh tentang materi yang disampaikan. Penerapan media permainan kartu kuartet yang dilakukan pada siklus II terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dengan media power point pada siklus I, utamanya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa tentang penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

## PEMBAHASAN

Pada siklus I dengan metode ceramah dan media *power point* peserta didik mendapatkan nilai ketuntasan klasikan sebesar 55,5% dari seluruh siswa. Artinya pada siklus I kemampuan siswa masih tergolong rendah. Selanjutnya, dilakukan perbaikan dan hasilnya pada siklus II dengan media permainan kartu kuartet mendapatkan persentase peserta didik yang tuntas KKM sebesar 83,3%, sehingga pada siklus II ini ketuntasan telah tercapai. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian dari Hadaming & Wahyudi (2023) bahwa media kuartet dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn.

Media pembelajaran mempunyai peran yang cukup berarti di dalam proses belajar mengajar. Hernawan (2007) berpendapat ada beberapa keuntungan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, antara lain memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. membangkitkan motivasi belajar siswa dan mengatasi keterbatasan waktu dan ruang. Penggunaan media ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, sebuah proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif dan menyenangkan, sehingga peserta didik berpartisipasi aktif, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Penerapan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Media permainan membuat kelas menjadi lebih menyenangkan, suasana belajar penuh ceria dan semangat. Media ini memberikan stimulus kepada siswa yang tadinya pasif dan takut melakukan kesalahan di depan teman atau guru, menjadi aktif dan berani berbicara untuk tanya jawab. Salah satu penentu keberhasilan belajar individu di sekolah adalah media dan metode yang digunakan guru (Prasetyaningtyas, 2020). Guru sebagai pembimbing di sekolah diharapkan mempunyai kreativitas dalam mengembangkan metode pembelajaran agar siswa tidak cepat merasa jenuh atau bosan.

Minat belajar siswa dikategorikan kedalam 4 aspek yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa. Dalam proses pembelajaran pendidik dituntut agar dapat menciptakan pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Keterlibatan siswa dapat dilihat dari segi siswa bertanya pada guru bila tidak memahami pelajaran, aktif dalam proses pembelajaran, dan mengerjakan PR atau tugas dengan baik dan mengumpulkan tepat waktu. Perhatian siswa dapat dilihat dari segi mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, dan mencatat penjelasan guru. Ketertarikan siswa pada mata pelajaran dapat dilihat dari segi tertarik pada bahan pelajaran, tertarik pada guru IPS, dan tertarik untuk mengerjakan soal-soal.

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

Kelebihan metode permainan berdasarkan pengamatan selama pembelajaran antara lain: 1) dapat menghadirkan tiruan dari objek dan gambar yang sebenarnya dari masing-masing nama

kelompok kartu, 2) tidak membutuhkan alat pendukung penyajian gambar yang lain, 3) merupakan media yang menarik karena terdapat gambar-gambar, 4) tidak membutuhkan tempat dan waktu yang khusus, 5) membantu siswa membuat konsep abstrak ke konsep konkret, dan 6) siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (Prasetyaningtyas, 2020).

Sejalan dengan hasil penelitian ini, terdapat relevansi penelitian yang dilakukan oleh Amalia, Roysa, & Ismaya (2020) bahwa penerapan media kuartet dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus I adalah 69 dengan ketercapaian ketuntasan klasikal 58% dan pada siklus II rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 77 dan ketercapaian ketuntasan klasikal, yaitu sebesar 78%. Hal ini diperkuat oleh penelitian Prameswari, Dadi, & Setiono (2022) bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu, hal ini terlihat dengan adanya peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I hasil yang didapat pada persentasenya hanya 62,97% dan siklus II meningkat dengan persentase 88,89%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat peserta didik.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan di atas, maka media permainan kartu kuartet efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penerapan media permainan kartu kuartet, siswa kelas II SD Magersari mengalami peningkatan minat belajar pada materi penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media permainan kartu kuartet mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil presentase yang didapat pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I presentase aktivitas guru diperoleh presentase sebesar 70% dikatakan sudah sangat baik. Pada Siklus II aktivitas guru semakin meningkat dan memperoleh presentase sebesar 100%. Aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan kuartet mengalami peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil presentase yang didapat dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh presentase aktivitas peserta didik sebesar 70%. Pada siklus II presentase aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dan memperoleh presentase sebesar 90%. Pada siklus I dengan metode ceramah dan media *power point* peserta didik mendapatkan nilai tuntas yakni 55,5%, sedangkan nilai KKM yang ditentukan yakni 80% dari seluruh siswa. Artinya pada siklus I kemampuan siswa masih tergolong rendah. Ketika dilakukan perbaikan pada siklus II dengan media permainan kartu kuartet, persentase peserta didik yang tuntas KKM mengalami peningkatan menjadi sebesar 83,3%. Artinya pada siklus II ini ketuntasan telah tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kuartet dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi pengamalan sila pancasila kelas II di SDN Magersari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., Roysa, M., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Time Token Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 643–649. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.867>
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikna

- Hadaming, H., & Wahyudi, A. A. (2023). Quartet Card Game Media in Improving Geometry Learning Outcomes of Elementary School Students. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(2), 15-22. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i2.838>
- Hidayah, N., & Ulva, K. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34-46. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>
- Hendra. (2019). Internalisasi Nilai Religius dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Daerah Tertinggal. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Education*, 11(1), 84-94
- Indarti, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: Lembaga Penerbitan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
- Karsono, K., Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 43-49. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v1i1.862>
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. PT. Remaja Rosdaskarya.
- Nanggala, A. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Multikultural. *Jurnal Soshum Insentif*, 3(2), 197-210. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i2.354>
- Nasution, A.R. (2016). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Bangsa Indonesia melalui Demokrasi, HAM dan Masyarakat Madani. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 8(2), 201- 212
- Nurfaizah, A.P., Rahman, A. ., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 196-204. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.932>
- Prameswari, I. A., Dadi, S., & Setiono, P. (2022). Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 42-53. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.5.1.%p>
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Application Quarter-Cards Game of Methods to Improve Learning Achievement and Learning Activities in Classification of Living Things at Class VII C SMPN 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100-108. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.118>
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121-128. <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Manper: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-201. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Slameto, D. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subini, N. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdaskarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-113. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

---

Trimonika, N. (2015). Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Widya Dharma: Jurnal Kependidikan*, 25(2), 48-60