

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PKN PADA PESERTA DIDIK**

Nurul Hidayani<sup>1</sup>, Nikmatul Khoiriyah Daulay<sup>2</sup>, Aisyah Ramadhani<sup>3</sup>, Annisa Syafitri  
siregar<sup>4</sup>, Melyani Sari Sitepu<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

<sup>1</sup>[nuurulhdy65700@gmail.com](mailto:nuurulhdy65700@gmail.com), <sup>2</sup>[nikmahdaulay743@gmail.com](mailto:nikmahdaulay743@gmail.com),  
<sup>3</sup>[aisyahramadhani571@gmail.com](mailto:aisyahramadhani571@gmail.com), <sup>4</sup>[annisasyafitri69@gmail.com](mailto:annisasyafitri69@gmail.com),  
<sup>5</sup>[melyanisari@umsu.ac.id](mailto:melyanisari@umsu.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The problem in this study is whether there is an Effect of the Use of Quartet Card Learning Media on Civics Learning Motivation in Students. This study aims to determine the effect of the use of Quartet Card Learning Media on Civics Learning Motivation in Students. This type of research is a type of experimental research with a pre-experimental design with a one group pretest-posttest design. The research procedure uses a pretest and posttest using a questionnaire sheet which is to measure the ability of students before treatment and after treatment. The sample in this study were fifth grade students of SDS Muhammadiyah 25 Medan, totaling 20 people. The data analysis technique used is quantitative analysis. Quantitative analysis has characteristics that can be in the form of numbers, in the form of initial learning results and final learning results. The results of this study indicate that the effect of using quartet card media on Civics class V subjects. This data uses validator test (expert judgment), normality test and hypothesis test.*

**Keywords:** *Learning Motivation, Quartet Card Media, Civics Education*

### **ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Motivasi Belajar PKN pada Peserta Didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Motivasi Belajar PKN pada Peserta Didik. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian percobaan dengan desain pre-eksperimental dengan bentuk one group pretest-posttest design. Prosedur penelitian menggunakan pretest dan posttest dengan menggunakan lembar angket yang dimana untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan yang berjumlah 20 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif mempunyai karakteristik yang dapat berupa bentuk angka, berupa hasil pembelajaran awal dan hasil pembelajaran akhir. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media kartu kuartet pada mata Pelajaran PKN kelas V. Data ini menggunakan uji validator (expert judgement), uji normalitas dan uji hipotesis.

**Keywords:** Motivasi Belajar, Media Kartu Kuartet, PKN

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah proses pertumbuhan seorang anak sesuai dengan fitrahnya serta perawatan dan pengembangannya sesuai dengan ajaran pendidikan sehingga menjadi individu yang memiliki sifat manusiawi. Berdasarkan UUD RI No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar dan tersusun untuk menciptakan pelaksanaan proses belajar peserta didik sehingga dapat dilaksanakan secara efektif dan membuat kemampuan keagamaan, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian dan keterampilan peserta didik dapat digunakan dalam kehidupan bermasyarakat dan Negara. Sekolah adalah tempat lingkungan pendidikan berlangsung dimana guru dan peserta didik melakukan pembelajaran. Sekolah menjadi pusat pembentukan pendidikan yang diperlukan warga negara untuk menghadapi masyarakat dan kehidupan bangsa (Yasin & Susanti, 2023).

Pentingnya Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara untuk membentuk karakter warga negara, termasuk siswa di jenjang sekolah dasar (Nasution & Anshor, 2024).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu pelajaran yang harus diikuti oleh setiap peserta didik Sekolah Dasar (Susanti, 2019). Namun, pada kenyataannya permasalahan akhir-akhir ini mencakup penurunan praktik dan pengetahuan terkait Pancasila (Herlina et al., 2024). Penurunan nilai-nilai Pancasila pada kalangan peserta didik memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkah laku peserta didik yang kurang mempraktikkan nilai-nilai Pancasila yang berlaku (Sa'adiyah & Dewi, 2022). Nanggala (2020) berpendapat bahwa pendidikan kewarganegaraan mempunyai tujuan utama yaitu membuat warga Indonesia menjadi bangsa yang cerdas dan berperilaku baik. Tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan zaman dengan menjadikan pendidikan tiga kewarganegaraan sebagai pendidikan yang berbasis keilmuan, mempunyai pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

Belajar adalah proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap orang untuk mengubah tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif

sebagai suatu pengalaman dari apa yang telah dipelajari (Djamaluddin & Wardana, 2019). Motivasi belajar adalah unsur internal yang mendorong kita untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan (Waritsman, 2020). Keberadaan seorang pendidik sangat penting bagi suatu bangsa, apalagi suatu bangsa yang sedang mengembangkan sumber daya manusia untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih (Munawir et al., 2022). Guru dapat dikatakan sebagai guru yang berhasil apabila ia mampu menjadi motivator untuk peserta didiknya, ia mampu membimbing dan mendidik peserta didiknya dengan baik. Dari hal tersebut dapat melahirkan peserta didik yang senang menciptakan sebuah karya, menciptakan hal baru yang positif, dapat meningkatkan kreativitas dalam diri peserta didik dan mampu menjadi salah satu faktor pendorong kedewasaan para peserta didik (Prihartini et al., 2019). Maka dari itu, Jadi, guru harus menggunakan media untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih aktif. Ini akan membuat siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran (AP et al., 2021).

Media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan untuk menumbuhkan rasa semangat belajar peserta didik. Hardhita (2022) menyatakan media pembelajaran dianggap sebagai senjata pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sudah menjadi hal yang pasti dan wajib bagi guru untuk membantu peserta didik dalam memahami pelajaran yang diberikan. Selama ini, peserta didik hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru melalui metode ceramah. Terkadang guru menggunakan presentasi PowerPoint sebagai media pembelajaran. Namun, presentasi PowerPoint tidak cukup untuk membuat peserta didik lebih memahami materi dan kurang bersemangat tentunya, karena peserta didik tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, hendaknya guru menggunakan alat berupa media pembelajaran yang semenarik mungkin agar mampu membangkitkan minat belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, seorang peserta didik sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan atau

kegagalan mereka. Jika peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, mereka akan memiliki minat yang lebih besar dalam belajar. Ini juga dapat menghasilkan interaksi yang lebih baik sesama peserta didik, yang meningkatkan proses pembelajaran (Ricardo & Meilani, 2017).

Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang masing-masing memiliki keterangan berupa tulisan yang menjelaskan gambar tersebut (Sumargono et al., 2019). Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dari kartu tersebut memiliki keterangan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal dan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal ditengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna (Setiyorini & Abdullah, 2013). Permainan kartu kuartet adalah cara yang efektif untuk melakukan kegiatan pembelajaran karena memungkinkan siswa terlibat

langsung dalam proses pembelajaran. Ini akan menarik perhatian dan minat siswa. Adapun beberapa kelebihan dari kartu kuartet berdasarkan pendapat (Isnania et al., 2023) antara lain : (1) Dapat membuat peserta didik mudah mengingat pembelajaran, (2) Membuat peserta didik menjadi aktif, (3) membangkitkan minat peserta didik dan membuat suasana belajar yang menarik serta berkolaborasi dengan guru. Dari kelebihan yang dimiliki kartu kuartet, kartu kuartet mempunyai kekurangan, kekurangan media kartu kuartet menurut Sara (2022), yaitu karena kartu kuartet dibuat sesuai dengan jumlah responden atau peserta didik, permainan tidak dapat dilanjutkan jika salah satu kartu hilang. Selain itu, karena terbuat dari kertas, kartu kuartet tidak tahan lama dan mudah rusak jika terkena air.

Kartu kuartet lebih dikenal sebagai suatu bentuk permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain, dan sangat populer di kalangan anak-anak. Gambarnya pun bermacam-macam mulai dari gambar kartun, superstar, hewan, bintang film, dan juga dapat dalam bentuk pengetahuan. Media tersebut diharapkan mampu menarik minat dan

perhatian siswa untuk belajar PKN. Permainan kartu kuartet dapat menjadi media yang efektif pada proses 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 di mana setiap seri kartu memiliki gambar yang disertai dengan teks atau kalimat yang berkaitan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut (Prameswari et al., 2022). Berikut langkah-langkah penggunaan kartu kuartet menurut (Karsono et al., 2014) antara lain : (1) siswa dibagi ke dalam kelompok yang berisi empat orang, (2) setiap kelompok dibersatu set kartu kuartet sesuai tema (3) Setiap pemain mengumpulkan dan mencari pasangan dari tema kartu yang belum lengkap. Pemain tersebut boleh bertanya kepada lawan (4) Bila nama kartu yang dimaksud tepat maka lawan harus memberikannya kepada si peminta kartu, namun jika salah permainan dilanjutkan pada urutan penanya berikutnya. (5) Bila sudah terkumpul 4 kartu berpasangan maka kartu tersebut harus ditumpuk berjajar rapi di depan pemain. (6) Setelah semua kartu habis dan terkumpul

maka diadakan penghitungan akhir siapa yang terbanyak dan siapa yang paling sedikit mengumpulkan kartu. (7) Lebih menarik lagi jika pemenang diberikan penghargaan dan yang kalah diberi hukuman yang sifatnya lucu tapi mendidik.

### **B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan dengan mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Motivasi Belajar PKN. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka digunakan instrument non tes berupa lembar observasi. Kemudian untuk mengetahui kemampuan menulis cerita siswa setelah tindakan dilakukan lembar observasi digunakan untuk melihat aktifitas secara individu di dalam kelas. Teknik Pengumpulan data berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Teknik non tes adalah cara mengukur kemajuan belajar melalui teknik atau metode selain tes. Bentuk-bentuk teknik nontes antara lain observasi, penilaian diri, angket atau wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, media

pembelajaran kartu kuartet dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PKN di kelas V.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar angket. Lembar angket merupakan alat pengumpulan data yang dibuat karena dibutuhkan untuk mendapatkan data dari variabel dalam suatu penelitian. Lembar angket pada dasarnya digunakan karena Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi untuk mendapatkan data penelitian yang dilakukan. Adapun lembar angket yang digunakan dari referensi indikator motivasi belajar menurut pendapat ahli dari (Sudibyo et al., 2016) yaitu 1) Antusias mendengarkan dan memperhatikan pembelajaran, 2) Mau mencoba dan terus mencoba meskipun berulang kali gagal, 3) Aktif, jika ada yang belum paham langsung bertanya, 4) Adanya kemauan belajar tanpa disuruh-suruh, 5) Lebih awal mengerjakan tugas atau PR yang telah diberikan, 6) Selalu belajar dan mengerjakan soal-soal yang belum diajarkan, 7) Selalu siap apabila disuruh maju ke depan untuk mengerjakan soal, 8) Perasaan

senang saat jam pelajaran tiba, 9) Memperoleh nilai yang baik dan puas atas nilai yang diperoleh, 10) Tidak ingin pelajaran itu cepat diakhiri dan selalu menanti tugas-tugas yang menarik. Lembar angket dalam penelitian ini telah dirancang dengan memperhatikan aspek-aspek penilaian yang berasal dari indikator. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala likert berisi empat skala (1-2-3-4). Dalam penilaian ini, peneliti hanya memberikan tanda checklist di kolom penilaian. Penyusunan lembar angket dilakukan dengan Menyusun kisi-kisi guna mengetahui motivasi belajar siswa. Untuk menghitung presentase motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dapat digunakan rumus konversi kedalam standar 100, yaitu sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang melakukan indikator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times X$$

### **Kriteria Penilaian Interval Siswa**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah Teknik analisis data kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan setelah terkumpulnya data dari seluruh responden. Ketika berpartisipasi dalam aktivitas tersebut menjelaskan data dengan cara mengelompokkan data sesuai dengan variabel dan jenis responden, Menyusun data berdasarkan variabel dari semua responden, menampilkan data serta memperhitungkan untuk menguji hipotesis yang diusulkan.

a. Uji validasi ahli

Uji validitas adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji isi suatu instrumen. Tujuan uji validitas adalah untuk mengukur keakuratan instrumen yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2013). Uji validasi ahli merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk menilai kesesuaian, keakuratan, dan kelayakan pengembangan produk. Pengujian validasi ahli juga dapat membantu memvalidasi produk awal dengan memberikan informasi tentang keakuratan, kelengkapan, dan isi desain model. Dalam melakukan uji validasi ahli, peneliti mencari masukan dari ahli di bidangnya (validator) untuk menilai efektivitas produk yang

dikembangkannya. Setelah item instrumen disiapkan, peneliti berkonsultasi dengan supervisor, mencari pendapat ahli, mengkaji secara cermat, dan mengevaluasi secara sistematis.

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang dilakukan dengan menganalisis data untuk memutuskan apakah hipotesis berpengaruh atau tidak berpengaruh.

- Nilai signifikasinya yaitu 5%
- Jika  $\alpha < 0,05$  maka  $H_a$  berpengaruh
- Jika  $\alpha \geq 0,05$  maka  $H_0$  tidak berpengaruh

Keterangan:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap motivasi belajar PKn pada peserta didik.

$H_a$ : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap motivasi belajar PKn pada peserta didik. Terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y.

c. Uji Normalitas Data

Uji normalitas merupakan Teknik yang digunakan untuk menentukan apakah data tersebut dikatakan normal atau tidak dengan syarat data tersebut harus dalam kondisi normal

yang mempunyai pola simetri dan mengikuti kurva normal (Tyas et al., 2024). Dalam penelitian ini pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi dengan normal atau tidak. Hipotesis yang diuji sebagai berikut :

$H_0$  : Populasi berdistribusi normal.

$H_1$  : Populasi tidak berdistribusi normal.

### **Populasi Dan Sampel**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini bertempat di SDS Muhammadiyah 25 Medan yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 144 siswa yang terdiri dari 82 laki laki dan 62 perempuan. Sampel adalah Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data penelitian sampel dalam penelitian ini diambil. Sampel dalam penelitian ini adalah Sebagian dari populasi yang berasal dari kelas V dengan mempergunakan Teknik purposive sampling. Alasan menggunakan Teknik ini karena sesuai untuk digunakan dalam penelitian kuantitatif atau penelitian-penelitian lainnya. Teknik purposive sampling biasa digunakan untuk menentukan perlu tidaknya seseorang dimasukkan ke dalam sampel

berdasarkan tujuan tertentu, seperti pertimbangan professional yang menjadi pertimbangan peneliti ketika memperoleh informasi terkait tujuan penelitian yang digunakan. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas V di SDS Muhammadiyah 25 Medan pada tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa yaitu sebanyak 20 orang.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan pada kelas V di SDS Muhammadiyah 25 Medan, dengan mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Motivasi Belajar Pkn pada Peserta Didik. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka peneliti menggunakan instrument non tes berupa lembar observasi. Instrumen yang baik adalah instrument yang dapat memenuhi syarat ketentuan valid. Instrument yang digunakan peneliti adalah berupa lembar angket. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti data yang di dapatkan adalah sebagai berikut :



No	Nama Siswa	Pre-test	Post test
1	PD 1	88	100
2	PD 2	92	96
3	PD 3	83	85
4	PD 4	75	90
5	PD 5	75	90
6	PD 6	67	92
7	PD 7	77	85
8	PD 8	88	92
9	PD 9	85	98
10	PD 10	77	86
11	PD 11	85	96
12	PD 12	48	92
13	PD 13	90	100
14	PD 14	73	98
15	PD 15	90	100
16	PD 16	90	92
17	PD 17	88	92
18	PD 18	69	90
19	PD 19	92	100
20	PD 20	58	96

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 48 sedangkan nilai tertingginya yaitu 92. Setelah diberikan perlakuan *Post-Test*, maka motivasi belajar siswa mengalami pengaruh dengan nilai terendah 85 dan nilai tertinggi yaitu 100.

1. Uji Validitas oleh Pakar Ahli (Expert Judgment)

Uji validitas atau expert judgment adalah data yang diperoleh dari hasil penilaian sekelompok ahli yang sudah melalui uji kelayakan dengan pengujian expert judgement, yang mana keseluruhan item diuji kesesuaian antara indikator dengan aspek yang ada oleh para ahli yang memang berkompeten di bidangnya (Fitri et al., 2024). Sebelum lembar angket digunakan, dilakukan uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validator, validator ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan lembar angket yang nantinya akan digunakan saat penelitian. Validasi ahli lembar angket divalidasikan oleh dosen. Sehingga hasil penelitian instrument pada aktivitas belajar siswa dari validasi ahli adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah siswa yang melakukan indikator}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{48}{48} \times 100 = 100$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap instrument validitas motivasi belajar siswa diperoleh skor 48 dengan presentase nya 100% termasuk dalam kriteria sangat layak.

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah untuk menguji secara statistik suatu pernyataan dan menarik Kesimpulan apakah pernyataan tersebut boleh diterima atau tidak (Waluyo et al., 2024). Pengujian hipotesis juga menggunakan data sampel untuk menguji hipotesis atau asumsi tentang ukuran seluruh populasi dalam penelitian yang harus diperhitungkan. Untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan, seorang peneliti dapat melakukan tes hipotesis untuk menentukan apakah mereka menerima atau menolak hipotesis tersebut (Adisel et al., 2021). Uji hipotesis *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan T-test untuk mengetahui kemampuan awal sebelum menggunakan media kartu kuartet dan sesudah menggunakan media kartu kuartet. Dalam uji data T-test peneliti menggunakan program SPSS. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah  $\text{Sig} < \alpha$  (5%) =  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak yang Dimana terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y.  $\text{Sig} \geq \alpha$  (5%) =  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak yang Dimana tidak terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y.

**Tabel Uji Hipotesis Data *Pre-test* dan *Post-test***

Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai *pretest* dan *posttest* pada taraf

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	hasil kelas	85.57500	11.65506	1.84283	81.84753	89.30247	46.437	39	.000

signifikan 0,05 memenuhi kriteria. Dapat dilihat dari perhitungan t tabel  $\leq$  t hitung artinya dapat dilihat dari perhitungan t hitung dan signifikan uji t, maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran kartu kuartet.

## 3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan Teknik yang digunakan untuk menentukan apakah data tersebut dikatakan normal atau tidak dengan syarat data tersebut harus dalam kondisi normal yang mempunyai pola simteri dan mengikuti kurva normal (Tyas et al., 2024). Menurut (Aprilia et al., 2024) uji normalitas adalah salah satu bagian dari uji prasyaratan dalam analisis data dengan tujuan. Untuk mengetahui apakah distribusi data tersebut mengikuti atau mendekati

distribusi normal-yaitu, jika distribusi data menunjukkan pola yang mirip dengan distribusi normal-adalah tujuan uji normalitas.

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
PRETEST	,176	20	,104	,877	20	,016
POSTTES T	,168	20	,143	,913	20	,072

## Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap motivasi belajar PKN siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan yang beralamat Jl. Pukat I No.19, Bantan Timur, Kec. Medan Tembung, Kota Medan Prov. Sumatera Utara.

Hasil pengujian tersebut berdasarkan dari beberapa penelitian terlebih dahulu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Suhartini 2018 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Murid Kelas V Sdn No. 47 Alluka Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar". Hasil penelitian yang diperoleh dari data pengaruh kartu kuartet dengan

hasil belajar murid dengan menggunakan perhitungan t hitung dan signifikan uji t. Sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima, ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN murid kelas V SDN No. 47 Alluka Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar.

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa jumlah siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Kec. Medan Tembung, Kota Medan Prov. Sumatera Utara sebanyak 20 orang. Jumlah nilai *pretest* yang diperoleh 1590 dan jumlah nilai *posttest* yang diperoleh adalah 1870 .

Perbedaan yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest* bukanlah suatu hal yang direncanakan, tetapi perbedaan signifikan karena diberikannya perlakuan, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti menunjukkan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas V di SDS Muhammadiyah 25 Medan. Berdasarkan nilai yang diuraikan, terlihat bahwa jumlah nilai dari setelah perlakuan lebih tinggi di bandingkan dengan sebelum

perlakuan yang diperoleh murid kelas V SDS Muhammadiyah 25 Kec. Medan Tembung, Kota Medan Prov. Sumatera Utara.

Media kartu kuartet atau kartu yang bergambar adalah media visual yang bisa membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan suatu hal yang menarik bagi siswa. Menggunakan media kartu kuartet dapat membantu anak-anak menjadi tidak terlalu bosan dan meningkatkan keterampilan sosial mereka saat belajar (Aryani, 2018). Penggunaan media kartu kuartet pada proses belajar adalah bentuk modifikasi proses pembelajaran dengan metode bermain sehingga siswa tersebut tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang dimana hal tersebut mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa.

Seperti pendapat (Rahman, 2021) mengatakan bahwa keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Kekuatan, dorongan, kebutuhan, kegembiraan, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan keinginannya dikenal sebagai

motivasi. Motivasi anak untuk belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi mereka dengan orang tua. Membiarkan anak bermain tanpa mengenal waktu adalah salah satu contoh dari banyaknya orang tua yang mengabaikan pola asuh. Akibatnya anak-anak dapat mengembangkan rasa ketergantungan yang dapat menurunkan motivasi mereka untuk belajar. Oleh karena itu, orang tua memainkan peran penting dalam membantu proses belajar. Keterlibatan orang tua dalam mendorong siswa yang baik akan meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar, yang tidak diragukan lagi akan berdampak pada hasil belajar dan prestasi bagi anak-anak dan sekolah (Al Fadli & Mushafanah, 2024). Orangtua memegang peran penting dalam mendampingi anak selama proses pembelajaran (Atmojo & Nugroho, 2020). Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi biasanya memiliki prestasi yang tinggi juga, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi tersebut dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk melakukan apapun dan tentu saja tinggi rendahnya

semangat akan menentukan hasil yang diperoleh. Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar tadi akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Nilai yang didapatkan dalam hasil belajar juga menentukan ketuntasan belajar siswa yang berpengaruh pada naik tidaknya siswa ke jenjang berikutnya. Pencapaian kompetensi yang telah digunakan sejak awal kegiatan pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur seberapa baik proses pembelajaran berjalan. Ada dua orang yang harus berinteraksi selama proses pembelajaran: guru dan murid. Murid tidak hanya harus diberikan banyak materi, tetapi mereka juga harus bekerja untuk membantu konsep-konsep tersebut tertanam di benak mereka. Siswa dapat menginternalisasi informasi yang diajarkan kepada mereka. Akibatnya, siswa menganggap pendidikan kewarganegaraan sebagai sesuatu yang membosankan, menantang, dan sulit untuk diingat, dan mereka menjadi cenderung tidak memperhatikan di kelas, sehingga pemahaman siswa terhadap konsep dan materi yang diajarkan guru

menjadi terganggu, yang berakibat pada hasil belajar yang kurang maksimal. Untuk membantu siswa lebih memahami pelajaran PKn, berbagai model, pendekatan, dan sumber belajar dapat digunakan untuk mengajarkan PKn, guru harus dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan dampak yang signifikan sebagai salah satu cara untuk mendukung proses pembelajaran dalam rangka menyampaikan materi pelajaran kepada siswa atau peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mengakomodir kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran PKn.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini adalah terdapatnya pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap motivasi belajar dalam mata Pelajaran PKN siswa kelas V SDS Muhammadiyah 25 Kec. Medan Tembung, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data dan pembahasan bahwa penggunaan

media pembelajaran kartu kuartet terhadap motivasi belajar kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan berpengaruh sebagaimana hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet cocok diterapkan dalam menentukan motivasi belajar siswa pada Pelajaran PKN. Hal ini tampak pada nilai yang didapatkan siswa sebelum menggunakan media kartu kuartet yang mencapai angka nilai terendah yaitu 48. Sesudah menggunakan media kartu kuartet motivasi belajar siswa dapat dikatakan memadai dengan hampir semua murid mampu memperoleh nilai di atas 80. Pengaruh media pembelajaran kartu kuartet diketahui berdasarkan perhitungan uji t. Perbandingan hasil kemampuan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adisel, Susyati, Rahyu, V. A. R., Widiyawati, Melinda, Juniarti, M. D. T., Berli, A., Satria, J. N., & Orsida, A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menumbuhkan Kedisiplinan Norma Siswa Sekolah Dasar. *IJOCE: Indonesia Journal of Civic Education*, 1(2), 76–79.
- Al Fadli, A. A., & Mushafanah, Q. (2024). Analisis Peran Orang tua dalam Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 210–216.  
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.437>
- AP, N., 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>
- Aprilia, V., WA, A. R., Alie, M. S., CN, Y., Hasbullah, & Oktaria, E. T. (2024). Pengaruh Digital Marketing dan Experiential Marketing terhadap Kepuasan dan Loyalitas Pengguna Jasa Travel Pariwisata Rakata Tour Indonesia. *COSTING: Journal of Economic, Business and Accounting*, 7(5), 5060–5071.
- Aryani, W. D. (2018). Implementasi TGT Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII A SMPN 1 Kandeman. *HARMONY: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 3(2), 115–133.
- Atmojo, A. E. P., & Nugroho, A. (2020). EFL Classes Must Go Online! Teaching Activities and Challenges during COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Register*

- Journal*, 13(1), 49–76.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.18326/rgt.v13i1.49-76>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.  
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665/4066>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. In A. Syaddad (Ed.), *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188). CV. KAAFAH LEARNING CENTER.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.  
<https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fitri, N. K., Refa, M. R. M., Seruni, J. C., & Muzammil, F. (2024). Pengembangan dan Validasi Perilaku Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *INNOVATIVE : Journal of Social Science Research*, 4(4), 1–11. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APengembangan>
- Hardhita, R. S. (2022). *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pancasila Pada Mata Pelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Penerapan Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari*. 01(4), 655–661.
- Hasan, M., Milawati, I., Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*. Penerbit Tahta Media Group.
- Herlina, I. O., Riyadi, A. R., & Murron, F. S. (2024). Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Pengamalan Nilai Pancasila di Fase A. *Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1204–1210.
- Ismail, I., Taufiq, A. U., & Hasanah, U. (2020). Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(2), 236–246.  
<https://doi.org/10.24252/asma.v2i2.17084>
- Isnania, H., Narulita, E., & Rusdianto. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Dalam Pembelajaran Ipa. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39–46.  
<https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.295>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 2(6), 1304–1309.  
<https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., &

- Yustinus, N. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Kebergaman Seni Tradisi Nusantara pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(April), 43–49.
- Lestari, O., Priscylio, G., Copriady, J., & Holiwarni, B. (2020). The use of quartet card game on hydrocarbon to improve learning outcomes ten-grade students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/3/032096>
- Mendari, A. S. K. (2010). APLIKASI TEORI HIERARKI KEBUTUHAN MASLOW DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA Anastasia Sri Mendari. *Widya Warta: Jurnal Ilmiah Universitas Katolik Widya Mandala Madiun*, 34(01), 82–91. [epository.widyamandala.ac.id/536/1/B](http://epository.widyamandala.ac.id/536/1/B). Anastasia Sri Mendari
- Mulyaningsih, I. E. (2014). Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(4), 441–451. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i4.156>
- Munawir, M., Salsabila, Z. P., & Nisa', N. R. (2022). Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 8–12.
- <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>
- Nanggala, A. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Multikultural. *Jurnal Soshum Insentif*, 3(2), 197–210. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i2.354>
- Nasution, U. T. R., & Anshor, A. S. (2024). MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS III SDN 1304 MOMPANG. *Tuntun: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 70–82. <https://jurnal.inovasipendidikankreatif.com/index.php/tuntun/article/view/8%0Ahttps://jurnal.inovasipendidikankreatif.com/index.php/tuntun/article/download/8/9>
- 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 Panut Setiono. *Juridikdas Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 42–53.
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII Smp N 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.118>



- Prihartini, Y., Buska, W., Hasnah, N., & Ds, M. R. (2019). Peran dan Tugas Guru dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM dalam Pembelajaran di Workshop. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 79–88. <https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.327>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Sa'adiyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(3), 9940–9945. <https://doi.org/10.52005/belaindik.a.v2i3.44>
- Sara, Y. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran PPKN Berbasis Kartu Kwartet Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP PGRI 4 Kota Jambi. In *Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue 3))*.
- Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–10.
- Sitompul, L. R., Rafida, T., & Hasibuan, H. B. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Kemampuan Aspek Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1311–1323. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2152>
- Sudiby, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2016). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1), 13–21. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v1n1.p13-21>
- Sudiono, D., Syarbini, A., & Asmawati, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Dan Model Pendidikan Karakter Peserta Didik di SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 42–54. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7709>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Alfabeta*. CV. ALFABETA. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Sumargono, Lisnawati, Rohmayani, S., & Masdi. (2019). Kartu Kwartet Boelang (Boedaya Lampung) Sebagai Media Edukasi Boedaya Lokal Di Smpn Bandarlampung. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(2), 243–258. <https://doi.org/10.24127/hj.v7i2.2108>
- Susanti, S. (2019). Analisis Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Menggunakan Model Pembelajaran TGT Kelas III SD.

SCHOLASTICA JOURNAL  
JURNAL PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR DAN  
PENDIDIKAN DASAR, 2(2), 41–  
50.  
<https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7569>

[c.id/index.php/jmpd](http://c.id/index.php/jmpd)

Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. 1–21.

Tyas, A., Rozaq, F., & Aroyan Noer Fahrezy, M. (2024). Analisa Nilai Uji Getaran Menggunakan Vibrograph Yoshida Seiki dan Ride Indexer PJM pada Sarana KRL. *Journal Syntax Idea*, 6(1), 126–137.  
<https://doi.org/https://doi.org/DOI10.46799/syntax-idea.v6i1.2886>

Waluyo, E., Septian, A., Jerilian, E., Hidayat, I. N., Prahadi, M. A., Prasetyo, T., & Sabilah, A. I. (2024). Analisis Data Sampel Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Pendapatan Menggunakan Uji Anova dan Uji T. *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 775–785.

Waritsman, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 28–32.

Yasin, F. N., & Susanti, E. (2023). PENERAPAN PERMAINAN KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENGAMALAN SILA PANCASILA KELAS II SDN MAGERSARI SIDOARJO. In *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue 3).  
<https://muassis.journal.unusida.a>