

# PENGARUH KARTU KUARTET DALAM MODEL PEMBELAJARAN STAD TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA

**Istikholah**

*PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang*

*Istikholah@gmail.com*

**Fenny Roshayanti**

*PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang*

*Roshayatif2@gmail.com*

**Wawan Priyanto**

*PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang*

*priyantown@gmail.com*

## Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah hasil belajar dari 40 siswa dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70, ada 14 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 70, sedangkan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 26 siswa. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah pengaruh media kartu kuartet dalam model pembelajaran STAD terhadap hasil belajar siswa tema Udara Bersih Bagi Kesehatan Subtema Pentingnya Udara Bersih Bagi Kesehatan kelas V SD Negeri 04 Petarukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Media kartu kuartet dalam model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) terhadap hasil belajar siswa tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungankelas V SDNegeri04 Petarukan. Jenis penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* dengan model *one group pretest-posttest design*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 04 Petarukan. Sampel yang diambil adalah semua siswa kelas V SDN 04 Petarukan yang berjumlah 40 siswa. Semua anggota populasi menggunakan sampling total (*Sensus*). Data dalam penelitian ini diperoleh dengan wawancara, tes, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,718 > 2,020$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  artinya ada perbedaan rata-rata yang signifikan hasil belajar kognitif siswa pada *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh gain 0,47 artinya siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Hasil belajar *pretest-posttes* siswa menunjukkan kenaikan ketuntasan belajar sebesar 50%. Berdasarkan hasil belajar nilai rata-rata *posttest* 77,3 dengan siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 31 siswa atau 77,5% sedangkan nilai rata-rata *pretest* 57,90 dengan siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 11 siswa atau 27,5.

**Kata Kunci:** *Kartu Kuartet, STAD, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik*

---

## Abstract

The background that encourages this research is the learning outcomes of 40 students with a minimum completeness criteria (KKM) value of 70, there are 14 students who score more than or equal to 70, while those who have not achieved the KKM value of 26 students. The problem in this study is how is the influence of the quartet card media in the STAD learning model on student learning outcomes on the theme of Clean Air for Health Subthema The Importance of Clean Air for Health Class V SD Negeri 04 Petarukan. This study aims to determine and analyze the influence of quartet card media in the Student Teams Achievement Divisions (STAD) learning model on student learning outcomes of our friends' environmental themes of human subtheme and environment class V SDNegeri04 Petarukan. This type of research is a pre-experimental design with one group interpretest-poststest design model. The population of this study was all fifth grade students of SDN 04 Petarukan. Samples taken were all students in grade V SDN 04 Petarukan, totaling 40 students. All members of the population use total sampling (census). Data in this study were obtained by interview, test, observation and documentation. Based on the results of the calculation of the hypothesis test obtained  $t_{count} > t_{table}$  that is  $7,718 > 2,020$  so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  means that there is a significant difference in the average cognitive learning outcomes of students in the pretest and posttest. Based on the calculation results obtained 0.47 gain means students have increased learning outcomes in the medium category. Student pretest-poststest learning outcomes showed an increase in mastery learning by 50%. Based on learning outcomes posttest average value of 77.3 with students who achieved completeness amounted to 31 students or 77.5% while the average value of 57.90 pretest with students who achieved mastery totaled 11 students or 27.5.

**Keywords:** *Quartet Card, STAD, Learning Outcomes, Thematic Learning*

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi seseorang karena pendidikan menentukan kualitas SDM suatu bangsa dan negara. Hal tersebut membuat Indonesia terus memperbaiki mutu pendidikan dengan mengeluarkan peraturan mengenai kurikulum pendidikan tentang penerapan proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Peraturan tersebut tertuang dalam lampiran Permendikbud nomor 67 tahun 2013 tentang kurikulum SD bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari kelas I sampai kelas VI.

Pelaksanaan pembelajaran tematik merupakan upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu dalam penyampaian sehingga dapat membentuk konsep berpikir siswa secara utuh dan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran Tematik pada kurikulum 2013 merupakan usaha Pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan mengubah atau mengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013.

Menurut Supardi (2013:164-165) pembelajaran efektif merupakan kombinasi yang terdiri atas unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung sehingga ada hubungan timbal balik antar siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungan, dan guru dengan siswa. berhasil tidaknya pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi peserta didik untuk belajar dan kreatifitas seorang guru untuk membuat pembelajaran itu menjadi menarik bagi siswa. kegiatan atau proses pembelajaran berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 04 Petarukan nampak guru lebih banyak menggunakan metode ceramah karena guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi serta menghemat waktu saat pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang terlalu banyak tanpa dikembangkan dengan model dan media pembelajaran membuat siswa bosan dan tidak tertarik pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut membuat siswa mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami materi yang diberikan guru. Selain itu nampak bahwa motivasi siswa untuk belajar masih rendah terlihat pada proses pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan guru serta sibuk bermain dengan teman di sebelahnya. Permasalahan tersebut membuat hasil belajar siswa kurang maksimal. Data awal hasil belajar dari 40 siswa dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70, ada 14 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 70, sedangkan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 26 siswa.

Mengatasi permasalahan tersebut perlu dicari alternatif pemecahannya. Salah satunya adalah dengan penggunaan media kartu kuartet dalam model pembelajaran *STAD*, Penggunaan media kartu kuartet dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat memotivasi siswa untuk aktif dan terlibat langsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Asep, *et al* (2017) diketahui bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media "Kuartet Cerdas" terus meningkat dari ketiga siklusnya. Pada siklus I hasil belajar siswa diperoleh persentase sebesar 58%, siklus II 74%, dan siklus III 84% melebihi target yang diharapkan, yaitu 80%. Pencapaian tersebut telah membuktikan bahwa penggunaan media "Kuartet Cerdas" telah berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa Hasil penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Aulia, *et al* (2018) diketahui bahwa Pada Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *STAD* Berbantu Media Kartu Kuartet Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Permukaan Bumi Pada Siswa Kelas III SDN Sari 02 Kabupaten Demak.

Media pembelajaran yang akan digunakan berupa permainan kartu kuartet dalam model pembelajaran *STAD*, dengan harapan siswa terbantu serta mempermudah pemahaman tentang materi yang akan diajarkan dengan memberikan batas ketuntasan nilai minimal yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Media kartu kuartet menampilkan pendeskripsian kata disertai dengan gambar sehingga akan digemari oleh siswa di Sekolah Dasar. Menurut Rusman (2017:213) media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara", yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Sedangkan Menurut Mudlofir *et al* (2016:124) Media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak.

Munadi (2013:36) pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Sedangkan Arsyad (2014:29) menyimpulkan bahwa ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2016:448) kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hamper sama dengan karcis). Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (2016:533) kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri dari empat. Kartu kuartet merupakan permainan pada jaman dahulu yang sangat digemari oleh anak-anak, karena permainan ini menampilkan pendeskripsian kata serta gambar yang menarik. Tujuan permainan ini adalah mengelompokkan kartu sesuai judul utama. Satu kelompok kartu berisikan 4 kartu dengan sub judul berbeda-beda. Siapakah yang berhasil mengelompokkan kartu paling banyak, dialah pemenangnya.

Media pembelajaran kartu kuartet pada penelitian ini berjumlah 32 kartu yang terdiri dari 8 kelompok kartu. Satu kelompok kartu berisikan 4 sub judul yang berbeda-beda. Permainan kartu kuartet dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Kocok kartu terlebih dahulu, supaya kartu teracak rata.
- b. Bagikan kartu kepada setiap pemain. Setiap pemain mendapatkan empat kartu
- c. Sisa kartu ditumpuk ditengah sebagai "Minuman".
- d. Untuk menentukan pemain pertama maka ditentukan dari kesepakatan peserta didik bersama-sama. setelah pemain pertama ditentukan selanjutnya pemain pertama dapat meminta kartu kepada salah seorang pemain.
- e. Untuk meminta kartu, pemain pertama harus menyebutkan nama kelompok kartu dan nama kartu (sub judul). Jika pemain pertama salah menyebutkan judul, maka pemain pertama harus mengambil satu kartu dari tumpukan kartu ditengah. Istilahnya "Minum".
- f. Giliran berpindah ke pemain di kanan pemain pertama
- g. Setiap pemain berusaha mengumpulkan empat kartu dalam satu kelompok.
- h. Setiap pemain yang berhasil mengumpulkan empat kartu dalam satu kelompok meletakkan keempat kartu tersebut di hadapannya dan mendapatkan satu nilai
- i. Permainan berakhir ketika seorang pemain telah kehabisan kartu dan tidak ada satu sisa ditumpukan.
- j. Pemain dengan nilai terbanyak memenangkan permainan.

Alasan mengapa kartu kuartet dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan partisipasi siswa, terutama pada kelompok kecil yang dikolaborasi menggunakan model *STAD*.

Menurut Rusman (2017:294) model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dan peserta didik, peserta didik dan peserta didik, serta peserta didik dan guru. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara berkelompok yang beranggotakan empat atau lima orang yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Tujuan dari pembelajaran kooperatif ini adalah bekerja sama dengan sesama siswa dengan bertukar informasi, saling membantu, dan bergotong royong untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru.

Model pembelajaran *STAD* merupakan model pembelajaran kooperatif. Menurut Fathurrohman (2017:51) pembelajaran kooperatif merupakan model belajar mengajar dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan kognitif yang heterogen. Pada pembelajaran kooperatif, siswa percaya keberhasilan mereka tercapai jika semua anggota kelompoknya berhasil. Model pembelajaran *STAD* (*Student Team Achievement Division*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin yang merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang sederhana. Menurut Juraini (2016) Pembelajaran kooperatif tipe *STAD* ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok. Menurut Gusniar (2014) model pembelajaran kooperatif model *STAD* adalah salah satu model pembelajaran yang berguna untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama, kreatif, berpikir kritis dan ada kemampuan untuk membantu teman serta merupakan pembelajaran kooperatif yang sangat sederhana.

Menurut Nikmah (2016) STAD adalah salah satu dari tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama siswa secara berkelompok dalam memecahkan suatu masalah untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran dengan model STAD mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang demikian akan mampu membangkitkan semangat bagi siswa untuk belajar sehingga akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang optimal. Menurut Rusman (2012, hal. 201) *Student Teams Achievement Division (STAD)* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Tidak hanya secara akademik, siswa juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis. Menurut Arends & Kilcher (2010, hal 317) menjelaskan, “STAD involves student working together in groups that compete with each other”. STAD melibatkan siswa bekerja bersama dalam kelompok dan masing-masing kelompok bersaing dengan yang lain. Bagian yang paling esensial dari *Cooperative learning* tipe STAD adalah adanya kerja sama anggota kelompok dan kompetisi antar kelompok. Siswa bekerja dalam kelompok untuk belajar dari temannya serta mengajar temannya. Menurut Slavin (2010:143) STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan model pendekatan kooperatif. Langkah-langkah pembelajaran STAD menurut Slavin (2010:151) sebagai berikut: 1) Presentasi di kelas, Belajar tim (Para siswa mengerjakan lembar lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi), 2) Tes. Para siswa mengerjakan kuis-kuis individual, 3) Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor kemajuan.

Dengan menggunakan model pembelajaran STAD semua siswa baik yang pandai maupun siswa yang kurang pandai akan saling bekerjasama dan membantu. Siswa yang pandai akan mengembangkan kemampuan serta keterampilannya serta siswa yang kurang pandai akan dapat terbantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Hal tersebut sesuai dengan kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran STAD.

Menurut Rusman (2011:203-204) kelebihan model STAD sebagai berikut: 1) Siswa memiliki dua betuk tanggung jawab yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar, 2) Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya atau pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) yang lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru.

Pada penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian dengan maksud untuk mengetahui “Pengaruh media kartu kuartet dalam model pembelajaran STAD terhadap hasil belajar Tematik siswa kelas V SD Negeri 04 Petarukan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Media kartu kuartet dalam model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) terhadap hasil belajar siswa tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V SDNegeri04 Petarukan.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiono (2017:11) metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pre-eksperimental* desain dengan model *one group pretest-posttest design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Semester I SD Negeri 04 petarukan. Sampel dari penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Negeri 04 petarukan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling total (Sensus)*. Sugiyono (2017:140), menjelaskan bahwa *sampling sensus* merupakan teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Apabila penelitian dilakukan dengan populasi dibawah 100. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain : Tes dalam penelitian ini menggunakan pre test dan post test. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan tes yang berbentuk pilihan ganda. Dokumentasi diperlukan peneliti sebagai bukti bahwa telah dilakukannya sebuah penelitian. Bukti dokumentasi dapat berupa foto-foto saat proses pembelajaran berlangsung, bukti lembar hasil belajar peserta didik dan data-data yang ada di kelas V SDN 04 Petarukan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi permasalahan yang terjadi di SDN 04 Petarukan. Wawancara dilakukan dengan guru SDN 04 Petarukan.. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media kartu kuartet dalam model pembelajaran STAD terhadap hasil belajar tematik kelas V SDN 04 Petarukan.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain *pre-eksperimental design* dengan model *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini terdapat *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan serta *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan menggunakan kartu kuartet dalam model pembelajaran STAD. Hasil belajar meliputi aspek kognitif.

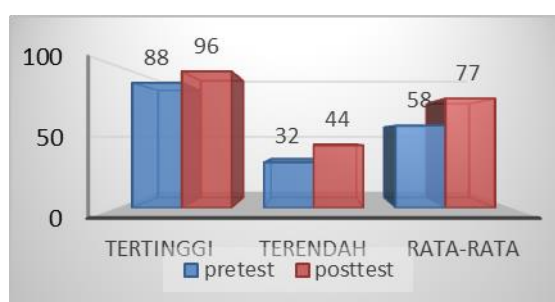
Aspek tersebut diperoleh dari hasil *pretest* sebelum dimulai pembelajaran dan hasil *posttest* setelah dilakukannya pembelajaran selama satu sub tema.

Data dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diambil dari nilai sebelum pemberian perlakuan. Sementara *posttest* diambil dari nilai setelah mendapatkan perlakuan. Nilai ini dijadikan patokan kemampuan siswa kelas V SD Negeri 04 Petarukan.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dikelompokkan secara kuantitatif untuk melihat hasil persentase pemahaman peserta didik dalam menguasai materi sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media kartu kartet dalam model pembelajaran *STAD* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 04 Petarukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari nilai *pretest* yang sebelum diberikan perlakuan dengan nilai *posttest* yang sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan kartu kuartet dalam model pembelajaran *STAD*.

Hasil belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan kartu kuartet dalam model pembelajaran *STAD* masih rendah. Siswa yang belum tuntas memiliki jumlah yang lebih banyak dibanding siswa yang tuntas. Siswa yang belum tuntas berjumlah 29 siswa, sedangkan siswa yang tuntas berjumlah 13 siswa.

hasil belajar siswa sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan kartu kuartet dalam model pembelajaran *STAD* meningkat. Siswa yang tuntas memiliki jumlah yang lebih banyak dibanding siswa yang belum tuntas. Siswa yang belum berjumlah 31 siswa, sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 11 siswa.



Gambar 1 Nilai Terendah, Tertinggi dan Rata-rata *Pretest-Posttest*

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa selisih nilai pretest tertinggi dan terendah berbeda jauh. Nilai tertinggi yaitu 86, sedangkan nilai terendahnya hanya 32. Nilai rata-rata kelas 57,9. Perbandingan antara nilai pretest yang dilakukan sebelum pembelajaran dengan nilai posttest yang diperoleh pada akhir pembelajaran dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan kartu kuartet dalam model pembelajaran *STAD* mengalami kenaikan. Seperti yang terlihat pada tabel di atas, nilai posttest tertinggi yaitu 96 dan terendah 44 dengan nilai rata-rata 77,3.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil akhir atau *posttest* siswa kelas IV SD Negeri 04 Petarukan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan kartu kuartet dalam model pembelajaran *STAD* menunjukkan hasil yang cukup signifikan pada nilai *posttest*. Dari data awal yang diperoleh dari nilai *pretest* yang dianalisis dengan uji *Lilliefors* dapat dilihat bahwa dengan  $n = 40$  dan taraf  $\alpha = 5\%$ , memiliki  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,1352 < 0,1401$  maka  $H_0$  diterima, sehingga disimpulkan bahwa data nilai *pretest* siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada analisis data akhir menggunakan uji *lilliefors* dengan tingkatan signifikan 5% perhitungan uji normalitas diperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,080 < 0,1401$  maka  $H_0$  diterima, sehingga disimpulkan bahwa data nilai *posttest* siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan uji *t* diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,718 > 2,020$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dicapai pada *pretest* dengan hasil belajar siswa yang dicapai *posttest*. Gain adalah selisih dari *posttest* dan *pretest*, gain menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran dilakukan oleh guru. Hasil perhitungan Uji *Gain* diperoleh rata-rata pretest sebesar 57,90 dan rata-rata posttest sebesar 77,3. Sehingga diperoleh gain 0,47. Artinya siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang karena  $0,7 > g \geq 0,3$ . Selain dilihat dari peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* juga dilakukan uji ketuntasan klasikal. Berdasarkan perhitungan uji ketuntasan klasikal diperoleh jumlah siswa yang mengalami kenaikan 50% yang semula data sebesar 27,5% pada *pretest* menjadi 77,5% pada *posttest*. Hal tersebut menunjukkan kartu kuartet dalam model pembelajaran *STAD* memiliki pengaruh pada hasil belajar.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet dalam model pembelajaran *STAD* mempengaruhi hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 04 Petarukan. Kesimpulan ini didukung oleh hasil belajar tema Udara Bersih Bagi Kesehatan yang ditunjukkan dari hasil perhitungan uji *t*

yaitu  $t_{hitung} = 7,718$  dengan  $dk = N-1 = 39$  dengan taraf signifikan 5% sebesar  $t_{tabel} = 2,020$ , karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada perbedaan rata-rata yang signifikan hasil belajar kognitif siswa pada *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh gain 0,47 artinya siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Pada hasil belajar *posttest* peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 77,3 dengan siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 31 siswa atau 77,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari nilai rata-rata *pretest* 57,90 dengan siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 11 siswa atau 27,5%. Dengan kenaikan ketuntasan *pretest-posttes* sebesar 50%, maka kartu kuartet dalam model pembelajaran *STAD* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema Udara Bersih Bagi Kesehatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai . “Pengaruh Kartu Kuartet Dalam Model Pembelajaran *Stad* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sd Negeri 04 Petarukan”, ada beberapa saran yang sekiranya dapat meembangkan ide untuk kemajuan sekolah, antara lain: 1) Pengaruh media kartu kuartet dalam model pembelajaran *STAD* terhadap hasil belajar tematik siswa dapat dijadikan alternative dan inovatif dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. 2) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan, misalnya digunakan pada materi lain. 3) Bagi guru dan peneliti agar dapat mengembangkan media kartu kuartet menjadi media yang lebih kompleks. 4) Pihak sekolah hendaknya lebih bijak dan selektif dalam menentukan media dan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan agar dalam pencapaian hasil belajar dapat dicapai secara optimal.

### Daftar Pustaka

- Arends, R.L., & Kilcher, A. (2010). *Teaching for student learning (Becoming an accomplished teacher)*. New York: Routledge Ratlor.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asih, Auli. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Stad Berbantu Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Permukaan Bumi*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Semarang.
- Asih, Aulia F. Baedowi, Sunan. dan Saputra, Henry J. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Stad Berbantu Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Permukaan Bumi*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Semarang.
- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2014. *Pembelajaran tematik, terpadu, terintegrasi (kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathurohman, Muhammad. 2017. *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gusniar. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN No. 2 Ogoamas II. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 2 No. 1 Hal. 198-221. Tersedia Pada: <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3005>.
- Juraini, Muhammad Taufik, I Wayan Gunada. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan Metode Eksperimen terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika pada Siswa SMA Negeri 1 Labuapi Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* Volume II No 2 Hal. 80-85. Tersedia Pada : <http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPFT/article/view/293/0>.
- Kadir, Abd dan Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Luar Jaringan (offline)*. Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Nikmah, Erlita Hidayah, Achmad Fatchan, Yuswanti Ariani Wirahayu. 2016. Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Geografi* Vol. 3 No. 3 Hal. 1-17. Tersedia Pada : <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-geografi/index>.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran, mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Pemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Kemendikbud.
- Sadiman, Arief S. Haryono, Anung. Rahardjo. dan Rahardjito. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning: theory, research, and practice*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syaripudin, Asep. Gusrayani, Diah, Hanifah, Nurdinah. 2017. *Penggunaan Media Kuartet Cerdas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV*. Jurnal Pena Ilmiah: Vol 2,(1)
- Trianto. 2013. *Model pembelajaran terpadu: konsep, strategi, dan implementasi nya dalam kurikulum tingkat satuan*. Jakarta: Bumi Aksara.