

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUARTED CARD* PADA MATERI
ANCAMAN NEGARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SMA NEGERI 1 BANCAR KABUPATEN TUBAN**

Sulistyaningati¹, Listyaningsih², Supriyono³

¹PPG PPKn Universitas Negeri Surabaya, ²Universitas Negeri Surabaya,

³SMA Negeri 1 Bancar Kabupaten Tuban

¹sulistyaningati.purwandari@gmail.com, ²listyaningsih@unesa.ac.id,

³supriyonoyonoyt@gmail.com

ABSTRACT

This The purpose of this study was to improve the learning outcomes of students at SMAN 1 Bancar, Tuban Regency on state threats by using Quarted card learning media. The learning outcomes referred to in this study are the knowledge values obtained by the post test. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) with the Kurt Lewin model design. The data collection technique used was observation of students, tests and document analysis. The subjects of this study were in class X MIPA 3, totaling 37 people. Learning can be categorized as successful if the success rate is above 83% taken from the class competency achievement index (GPA). The results of this study indicate that the application of quarted card learning media to state threat material to improve student learning outcomes at SMA Negeri 1 Bancar, Tuban Regency is considered successful. Cycle 1 with an average value of 85.48 has a success rate of 75.68%. Cycle 2 has an average of 89.81 with a success rate of 94.6%. The conclusion from research on improving learning using quarted card media can improve student learning outcomes in the subject of state threats at SMA Negeri 1 Bancar.

Keywords: Quarted card, learning outcomes, threat to the state

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Bancar Kabupaten Tuban pada materi ancaman negara dengan menggunakan media pembelajaran *Quarted card*. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai pengetahuan yang didapat *post test*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model Kurt Lewin. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi terhadap peserta didik, tes dan analisis dokumen. Subjek penelitian ini pada kelas X MIPA 3 yang berjumlah 37 orang. Pembelajaran dapat dikategorikan berhasil apabila tingkat keberhasilan diatas 83% yang diambil dari indeks pencapaian kompetensi (IPK) kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *quarted card* pada materi ancaman negara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Bancar Kabupaten Tuban dinilai berhasil. Siklus 1 dengan nilai rata-rata 85, 48 memiliki tingkat keberhasilan 75, 68 %. Siklus 2 memiliki rata-rata 89,81 dengan tingkat keberhasilan 94, 6 %. Kesimpulan dari penelitian perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media *quarted card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi ancaman negara SMA Negeri 1 Bancar.

Kata Kunci: *Quarted card*, hasil belajar, ancaman negaraA.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai hidup manusia. Melalui pendidikan manusia mampu mengetahui, membedakan, dan menuntun dalam menjalani kehidupan di masyarakat (Soedomo Hadi, 2008). Pendidikan juga dapat menjadi simbol kualitas mutu sumber daya manusia, sehingga sudah sewajarnya setiap manusia mengenyam pendidikan untuk meningkatkan kualitas nilai dan mutu. Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun kualitas manusia, bukan berarti memberikan pendidikan secara pemaksaan hanya untuk mewujudkan tujuan tersebut. Pendidikan sebisa mungkin mampu menciptakan keselamatan dan kebahagiaan kepada peserta didik (Dewantara, 1930). Memberikan pendidikan dengan menumbuhkan kebahagiaan tanpa adanya paksaan dan keharusan. Melalui pendidikan yang bahagia dan nyaman inilah nantinya akan memunculkan mindset wajib berpendidikan bagi diri peserta didik.

Pembelajaran yang berarti *instruction* dalam Bahasa Inggris dan *instructus* atau *intruere* dalam Bahasa Yunani yang berarti menyampaikan

pikiran atau ide atau gagasan yang bermakna melalui kegiatan pembelajaran (Bambang Warsita, 2008). Ide yang disampaikan berupa materi pembelajaran yang penyampaian terbetuk dalam suatu kegiatan pembelajaran, namun pembelajaran bukan hanya sebagai penyampaian ide saja, melainkan membentuk karakter peserta didik, pengkondisian peserta didik juga merupakan salah satu tujuan utama pembelajaran (Munir, 2012).

National Education Association (NEA) menjabarkan bahwa media merupakan komunikasi baik berbentuk visual maupun audiovisual serta peralatannya (Sudiman, 2007), sehingga semua alat baik itu yang dapat dilihat, didengar dan dibaca termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan sebagai sarana mengirim informasi kepada peserta didik bisa disebut sebagai media (Rusman, 2013). Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran di sekolah sebagai perantara yang berguna untuk

memudahkan pendidikan menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (Masykur dkk., 2017)

Fenomena yang mewarnai kegiatan pembelajaran di kelas X MIPA 3 adalah rendahnya perhatian peserta didik dalam materi ancaman negara, sehingga hasil *post test* yang didapat jauh dari kata memuaskan. Hasil *pre test* yang didapat menunjukkan bahwa 16 dari 37 peserta didik atau sebesar 43 % belum tuntas atau mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Artinya hanya 21 peserta didik atau sebesar 57 % yang mampu menerima materi dengan baik. Hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal ini diakibatkan karena materi yang dipelajari belum tersampaikan dengan baik. Banyak dugaan yang membuat kondisi ini terjadi, diantaranya rasa jenuh, bosan dan malas yang muncul pada kegiatan pembelajaran. Hal ini juga diperparah apabila mendapatkan materi PPKn pada jam siang dan jam terakhir. Faktor kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang kurang bervariasi juga menjadi salah satu alasannya.

Hasil belajar merupakan perubahan peserta didik yang terjadi

setelah mengalami aktivitas pembelajaran. Hasil belajar ini menunjukkan tingkat daya serap peserta didik akan materi. Hasil belajar dapat diketahui apabila peserta didik telah melakukan tes akhir pembelajaran yang berbentuk skor, dan hasil ini dapat menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam suatu materi tertentu. Bloom (Sudjana, 1992) mengemukakan bahwa hasil belajar dibagi dalam tiga ranah, yaitu: 1) kognitif yang terdiri atas pengetahuan, daya ingat dan pemahaman akan materi (2) afektif merupakan reaksi dari peserta didik dan terdiri atas sosial dan spiritual (3) psikomotor yaitu tentang keterampilan.

Mewujudkan hasil belajar yang baik perlu menciptakan pembelajaran yang baik pula. Pendidik tidak dapat memaksa peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, namun tidak ada perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan ringan menjadi salah satu langkah mewujudkan hasil belajar yang maksimal. Hal ini dilakukan untuk menghindari munculnya perilaku yang tidak diinginkan di kelas seperti tidur,

mengobrol dengan teman bahkan bermain *gadget* (Vitasari, 2016)

Kegiatan yang dilakukan pada saat penelitian adalah dilaksanakannya tes diagnostik kognitif dan diagnostic non kognitif melalui media *game*. Tes diagnostik kognitif dilakukan dengan memberikan pengantar materi untuk mengetahui modalitas peserta didik terkait materi ancaman negara. Tes diagnostic non kognitif ini dilakukan untuk mengetahui daya belajar dan modalitas belajar peserta didik sehingga dapat digunakan guru sebagai acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran kedepan. Berikut adalah data gaya belajar peserta didik:

Tabel 1. Hasil Observasi Gaya Belajar Peserta Didik

Gaya Belajar	Jumlah Peserta didik	Prosentase
Audio	4	10,8 %
Audio-Visual	13	35,2 %
Visual	6	16,2 %
Kinestetik	14	37,8 %

Berdasarkan table 1. data yang diperoleh melalui pra penelitian, menunjukkan bahwa gaya belajar audio kurang diminati. Gaya belajar audio didapat dengan mendengarkan

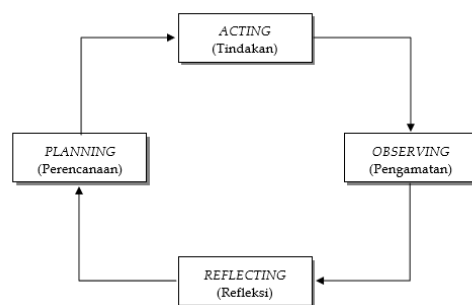
penjelasan guru maupun mendengarkan penjelasan dari media lain. Hal demikian juga dengan gaya belajar visual yang kurang diminati. Apabila disimpulkan bahwa pembelajaran yang tidak banyak melibatkan peserta didik inilah yang membuat kurang diminati. Sebagian besar peserta didik lebih menyukai pada gaya belajar audio-visual dan kinestetik. Artinya dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung.

Hasil penelitian oleh Ary Yulianti (Yulianti, 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran *game* sangat layak digunakan dan memberikan peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil prosentase percobaan. Permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu dalam segi aspek kemudahan, interaktif dan *user experience* dalam *gadget*. Media yang dapat menjadi pilihan untuk digunakan adalah *quarted card*. Kartu kuartet atau *quartet card* merupakan alat permainan yang terdiri atas beberapa kartu dengan kelipatan empat, dan setiap kartu berisi gambar yang disertai tulisan dan keterangan pada setiap kartu (Abdullah, 2013). Media

ini bernama kuartet sehingga cara memainkannya menggunakan 4 orang peserta didik dalam satu kali permainan. Media *quarted card* merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah dan sederhana dalam penggunaannya (Astutik & Prihandono, 2013). Fakta didukung dengan penelitian oleh Susi Prasetyaningrum (Prasetyaningtyas, 2020) tentang penggunaan kartu kuartet dalam upaya peningkatan hasil belajar. Penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran *quarted card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh Susi Prasetyaningrum dilaksanakan dengan 2 siklus, siklus pertama masih kategori rendah dengan 68,75 % dan meningkat pada siklus kedua dengan 84, 375 %. Respon peserta didik menunjukkan 100 % senang terhadap penerapan media pembelajaran permainan kartu kuartet.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan kelas (PTK), yang merupakan penelitian terhadap kegiatan belajar mengajar (Arikunto, 2012).



Gambar 1. Desain PTK Model Kurt Lewin

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan desain model Kurt Lewin yang terdiri atas *Planning* (perencanaan), *Acting* (pelaksanaan), *Observing* (pengamatan), dan *Reflecting* (refleksi) (Lewin, 1990).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas dan untuk menemukan solusi atas permasalahan tersebut. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki ciri khusus yang membedakan pada penelitian umumnya, yaitu permasalahan yang berdasarkan pada permasalahan di kelas (Arikunto, 2012). Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif deskriptif. Awal dalam melakukan penelitian ini adalah pengumpulan data yang didapat dalam pelaksanaan pembelajaran (Kunandar, 2012). Pelaksanaan penelitian dilakukan penuh di kelas (Djajadi, 2019) dengan subjek penelitian peserta didik.

Refleksi penelitian dilakukan setelah melakukan observasi dan dapat disimpulkan untuk melanjutkan perbaikan pada siklus selanjutnya atau tidak.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Bancar dengan jumlah 37 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bancar Kecamatan Bancar Kabupaten Tuban Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022-2023 tepatnya di Bulan Februari-Maret. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan minimal dua siklus hingga permasalahan teratasi atau berkurang. Indikator penelitian ini adalah rata-rata hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 3 SMAN 1 Bancar Kabupaten Tuban. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila mendapatkan kriteria ketuntasan minimal 83 % didapat dari nilai peserta didik yang tuntas dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dikategorikan tuntas apabila mendapatkan nilai minimal kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 83 poin. Instrumen penelitian berupa tes, observasi dan analisis dokumen dengan metode pengumpulan data observasi dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran pada pra penelitian dilakukan pada materi ancaman negara dengan sub bab pengertian, prinsip dan jenis ancaman negara pada peserta didik kelas X MIPA 3 SMAN 1 Bancar Kabupaten Tuban tahun pelajaran 2022-2023. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran dengan media power point dan video untuk kegiatan apersepsi. Observasi pembelajaran tentang aktivitas peserta didik dalam kelas yang diamati melalui catatan anekdot dan analisis dokumen hasil belajar. Apabila indikator keberhasilan pembelajaran belum memenuhi standart ketuntasan di nilai 83 % maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus I.

Kegiatan pada tahap observasi terhadap proses pembelajaran ancaman negara dengan sub materi prinsip dan jenis ancaman negara melalui media pembelajaran power point dilakukan pada tanggal 22 Februari 2023. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan dapat menarik perhatian peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang aktif (Nurhasanah, 2021) Observasi

dilakukan dengan mengamati aktivitas pembelajaran, dan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dengan rata-rata 83,49. Sebanyak 16 peserta didik dari 37 peserta didik belum tuntas dalam pembelajaran atau tingkat keberhasilan hanya sebesar 56,8 %. Hasil refleksi pembelajaran pra penelitian yang belum memenuhi standar minimal ketercapaian pembelajaran maka dilanjutkan pada siklus I pada hari Rabu tanggal 2 Maret 2023

Pelaksanaan Tindakan Siklus I dimulai dengan guru membuat perencanaan tindakan dalam penelitian sebagai berikut (1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran penentuan materi pembelajaran ini berdasarkan pada kurikulum 2013, yaitu kompetensi dasar 3.6 tentang ancaman negara kelas X SMA. Pelaksanaan tindakan diperlukan rancangan pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media video, PPT dan link berita yang difokuskan dalam peningkatan perhatian peserta didik dan hasil belajar. (2) menentukan media pembelajaran yang mendukung (3) menyusun lembar observasi.

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 27 Februari 2023. Siklus pertama dilakukan kolaborasi dengan guru pamong. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 jam pembelajaran dengan total waktu 90 menit. Materi yang diberikan adalah bentuk ancaman negara. Pelaksanaan pembelajaran tindakan kali ini berbeda dengan pra penelitian yang hanya menggunakan video pembelajaran. Pra penelitian bisa dikatakan peserta didik kurang aktif, karena media yang digunakan hanya video dan peserta didik hanya melihat video tersebut.

Dasar perbaikan pada pra penelitian, maka ditambahkan media yang melibatkan peserta didik secara aktif, yaitu menggunakan link artikel yang dikirim melalui *gadget* masing-masing peserta didik. Guru akan menampilkan video dan artikel di depan kelas agar semua peserta didik mampu menyaksikan bersama dan guru menyampaikan beberapa bagian yang kurang dipahami peserta didik, setelah itu video dan link berita akan dibagikan di *chat group* kelas peserta didik. Tagihan akhir dari pembagian link artikel adalah peserta didik mampu menemukan permasalahan

berkaitan dengan bentuk ancaman negara yang ada dalam link artikel.

Peserta didik antusias dan tertarik dalam pembelajaran, karena peserta didik dapat mengeksplor kemampuan dalam menganalisis masalah. Meskipun kegiatan ini dilakukan secara berkelompok namun semua peserta didik dapat memaksimalkan kegiatan ini dengan membuka dan membaca link artikel yang sudah diberikan. Penelitian dari (Fadhilah, 2022) menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif atau pembelajaran berkelompok dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Siklus I memfokuskan keaktifan peserta didik melalui pembelajaran berkelompok.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah penelitian kolaboratif antara beberapa peneliti, sehingga hasil pengamatan lebih mendalam karena memiliki lebih dari satu sudut pandang orang yang berbeda. Catatan hasil observasi yang didapatkan beragam dan variatif. Hasil observer tersebut menjadi dasar refleksi dan kesimpulan pada siklus ini.

Data yang berhasil didapat dalam siklus I adalah semua peserta didik membuka dan membaca link artikel dari *gadget* mereka, namun hal

ini tidak berjalan lama, karena beberapa peserta didik dalam kelompok lebih tertarik membuka aplikasi lain. Awalnya tidak ditemukan masalah, karena dari kejauhan tampak semua peserta didik membuka *gadget* masing-masing, namun ketika diamati ada peserta didik main dengan *gadget*. Hal ini juga berpengaruh kepada hasil belajar yang diperoleh.

Pembelajaran siklus I dengan menggunakan media video dan artikel berita dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi ancaman negara belum maksimal. Nilai rata-rata 85,48 peserta didik, dengan rincian 9 peserta didik belum tuntas dalam pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran pada siklus I mencapai 75,68 %.

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus 1 yang belum maksimal karena beberapa hal berikut ini (1) peserta didik membuka aplikasi lain ketika diskusi kelompok perihal link artikel yang diberikan. (2) peserta didik masih mengalami kejenuhan dalam belajar

Berdasarkan kriteria ketuntasan pembelajaran pada nilai 83 % dan siklus I menghasilkan prosentase keberhasilan 75, 68 % maka siklus

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilanjutkan pada siklus II.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus I yang mendapatkan hasil kurang maksimal, sehingga dilakukan kegiatan pembelajaran di siklus II dengan upaya perbaikan atas pembelajaran pada siklus I. Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2023

Guru membuat perencanaan tindakan dalam penelitian sebagai berikut (1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. (2) penentuan materi pembelajaran ini berdasarkan pada kurikulum 2013, yaitu kompetensi dasar 3.6 tentang ancaman negara kelas X SMA. (3) menentukan media pembelajaran yang mendukung

Media pembelajaran *quarted card* yang mengkolaborasikan antara *game* dan pembelajaran dengan harapan menarik minat peserta didik. Media pembelajaran yang menggunakan kartu permainan juga berpengaruh pada tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik (Qoyyimah, 2022). Pemilihan menggunakan media *quarted card* ini berdasarkan hasil tes diagnostik peserta didik. Sebagian besar peserta

didik memiliki kecerdasan kinestetik. Awal pembelajaran guru akan menayangkan video tentang tata cara permainan *quarted card* kepada peserta didik.

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 20 Maret 2023. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dengan total waktu 90 menit. Pembelajaran pada siklus II ini berbeda dengan pra penelitian dan siklus I. Perbedaan yang mendasar adalah pada media pembelajaran yang digunakan. Minimnya fasilitas belajar yang tersedia sehingga guru menggunakan media *quarted card* yang penggunaannya lebih efektif dan efisien.

Hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus II ini adalah peserta didik sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar yang mendominasi kelas yaitu gaya belajar kinestetik, dan penayangan video cara permainan *quarted card* juga sesuai dengan gaya belajar audiovisual. Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Peserta didik memainkan permainan *quarted card* dengan senang dan bahkan tidak sedikit peserta didik yang mengulangi

permainan lebih dari satu kali. Suasana pembelajaran yang muncul pada hari itu sangat hidup karena menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan mendidik.

Pembelajaran pada tindakan siklus II dengan menggunakan media *quarted card* dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi ancaman sudah mendapatkan hasil yang bagus. Nilai rata-rata 89,81 dan rincian 2 peserta didik dari 37 peserta didik belum tuntas, sehingga tingkat keberhasilannya mencapai 94,6 %.

Tindakan siklus I menggunakan media video, PPT dan artikel yang belum berhasil telah diperbaiki di siklus II dengan menggunakan media video dan *quarted card*. Perbaikan ini sudah berjalan efektif dan sesuai rencana, sebab guru sudah memberikan solusi terhadap masalah pada siklus I. Pada siklus II didapatkan hasil berikut ini (1) peserta didik tertarik dengan pembelajaran sehingga mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. (2) peserta didik sudah lebih fokus terhadap kegiatan pembelajaran

Tabel 2. Hasil perbandingan Hasil Belajar pada Pra Penelitian, Siklus 1 dan Siklus 2

Rentan Nilai	Jumlah Peserta didik		
	Pra Penelitian n	Siklus 1	Siklus 2
91 – 100	1	1	13
81 - 90	23	35	24
71 – 80	8	1	-

Tabel 2 menunjukkan tentang rentang nilai yang diperoleh saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Pra penelitian menunjukkan hanya satu peserta didik yang berada pada rentang atas. 23 peserta didik pada posisi rentang tengah. 8 peserta didik pada rentan bawah. Berbeda halnya dengan rentan nilai yang diperoleh pada siklus pertama yang mengalami peningkatan dari pra penelitian. Rentan atas memiliki jumlah yang sama yaitu 1 peserta didik. Rentan tengah mengalami peningkatan dari 23 peserta didik menjadi 35 peserta didik. Terjadi penurunan pada rentan bawah hanya satu peserta didik. Peningkatan kembali terjadi pada siklus II secara signifikan. Pembelajaran siklus I hanya ada 1 peserta didik pada rentan atas, pada siklus II sejumlah 13

peserta didik. Hal ini berpengaruh pada rentang tengah yang semula 35 menjadi 24 peserta didik. Tidak ada peserta didik berada pada rentan nilai bawah.

Tabel 3. Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	96	98
Nilai Terendah	81	82
Nilai Rata-rata	85, 48	89, 81
Peserta Didik Tuntas Belajar	28	34
Prosentase		
Tingkat Keberhasilan	75, 68 %	94, 6 %

Tabel 3 menjelaskan tentang perbedaan hasil belajar yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Nilai terendah dan tertinggi tidak jauh berbeda. Nilai tertinggi antar siklus yang memiliki rentan 2 poin. 1 rentan poin untuk nilai terendah. Nilai rata-rata memiliki perbedaan yang jauh. Pada siklus I hanya 28 dari 37 peserta didik tuntas belajar dan prosentase tingkat keberhasilan sebesar 75, 68%. Siklus II sejumlah 34 dari 37 peserta didik tuntas belajar dan memiliki prosentase tingkat keberhasilan siklus II sebesar 94,6 %.

Berdasarkan kriteria ketuntasan keberhasilan pembelajaran pada nilai

83 % dan siklus II menghasilkan prosentase keberhasilan 94, 6 %, maka siklus penelitian tindakan kelas diakhiri pada siklus II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dalam catatan observasi dan analisis dokumen hasil belajar peserta didik. Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quarted card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ancaman negara di SMA Negeri 1 Bancar Kabupaten Tuban. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan naiknya nilai rata-rata kelas yang pada pra penelitian sebesar 83, 49 kemudian pada siklus I meningkat menjadi 85, 48 dan 89, 81 pada siklus II.

Ketuntasan belajar peserta didik juga meningkat dari pra penelitian. Pada siklus I sebanyak 9 dari 37 peserta didik belum tuntas dan dengan tingkat keberhasilan pembelajaran sebesar 75, 68 %. Pembelajaran siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 89, 81 dengan rincian 2 dari 37 peserta didik belum tuntas belajar. Tingkat prosentase keberhasilan pembelajaran siklus II sebesar 94, 6

%. Berdasarkan kriteria ketuntasan pembelajaran pada nilai 83 % dan siklus II menghasilkan prosentase keberhasilan 94, 6 %, maka siklus penelitian tindakan kelas dicukupkan pada siklus II..

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Abdullah, R.S. 2013. *Inovasi Pembelajaran. Cetakan.I.* Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi., dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara

Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya.* Jakarta: PT Rineka Cipta

Dewantara, Ki Hajar. 1930. *Pengajaran Nasional. Majalah "Wasita".* Edisi Juli Agustus 1930. Jilid II. no.1-2.

Djajadi, Muhammad. 2019. *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom, Action Research).* Yogyakarta: Arti Bumi Intaran

Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Lewin, Kurt. 1990. *Action Research and Minority Problem the Action Research Reader. 3rd ed.* Victoria: Deakin University

Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh.* Bandung: Alfabeta

Rusman, Deni Kurniawan. 2013. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.* Jakarta: Raja Grafindo Persada:

Soedomo Hadi. 2008. *Pendidikan (Suatu Pengantar).* Surakarta: UNS Press

Sudiman, Arief S, dkk. 2007. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Sudjana. 1992. *Metode Statistika.* Bandung: Tarsito

Jurnal :

Astutik, W. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction dengan Media Permainan kartu Soal disertai Jawaban pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pembelajaran Fisika:* ISSN 2301-9794

Fadhilah, Desyandri. 2022. Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe CO-OP-CO-OP Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 13 Padang Gelanggang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,* Volume 08 Nomor 02, Desember.

Nurhasanah, Ana. Dkk. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menciptakan

Pembelajaran Aktif di Kelas.
Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri, Volume 07 Nomor 02, Desember

Dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, Volume 5 Nomor 1 2020, 527-533

Qoyyimah, Amalina, dkk. 2022.
Pengaruh Model Pembelajaran
Numbered Head Together
Berbantuan Media Kartu Kapsul
Positif dan Negatif Terhadap Hasil
Belajar di Sekolah Dasar. *Didaktik:
Jurnal Ilmiah PGSD FKIP
Universitas Mandiri*, Volume 08
Nomor 02, Desember

Rubhan Masykur, Nofrizal,
Muhammad syazali. 2017.
Pengembangan Media
Pembelajaran Matematika Dengan
Macromedia Flash. *Jurnal
pendidikan matematika*, vol 8 no 2
hal 179

Susi Prasetyaningtyas. 2020.
Penerapan Metode Permainan
Kartu Kwartet Untuk
Meningkatkan Prestasi Belajar
Dan Keaktifan Belajar Mada Materi
Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal
Ide Guru Vol 5 No 1 Mei 2020*

Vitasari, Ita. 2016. Kejenuhan
(burnout) Belajar Ditinjau Dari
Tingkat Kesepian dan Kontrol Diri
pada Peserta didik Kelas XI SMA
Negeri 9 Yogyakarta. *Skripsi
Universitas Negeri Yogyakarta
fakultas Pendidikan* (Tidak
dipublikasi)

Yulianti, Ary, Ekohariadi. 2020.
Pemanfaatan Media Pembelajaran
Berbasis Game Edukasi
Menggunakan Aplikasi Construct 2
Pada Mata Pelajaran Kompeter