|  |
| --- |
| **Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan** |
|  |
| **The Effect Of Using Quartet Card Game Media On Student’s Interest In Social Science Leraning In The** $4^{st}$ **Grade At SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan** |
|  |
|  |
| **Amaliyah Ramadhani**1\*, **Dra. Nurfaizah AP., M.Hum**2**,**  |
| 1,2 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia |
| 3 Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia |
| 4 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Parepare, Indonesia |
| *amaliyahramadhani06@gmail.com* |
| *nurfaizah6@unm.acid* |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **Abstrak** |
| **Amaliyah Ramadhani, 2021.** *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kuartet terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan*. *Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.* Universitas Negeri Makassar (dibimbing oleh pembimbing I Dra.Nurfaizah AP,M.Hum dan pembimbing II Abdul Rahman,S.Pd., M.Ed., Ph.D).Penelitian ini adalah penelitian eksprimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru terkait muatan IPS, sehingga mengakibatkan minat belajar siswa yang rendah karena penggunaaan media yang bersifat konvensional. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah; (1) Bagaimana gambaran penggunaan media permainan kartu kuartet pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan?; (2) Bagaimana gambar minat belajar IPS siswa setelah menggunakan media permainan kartu kuartet di kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan?; (3) Apakah ada pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan?. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan kartu kuartet sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar IPS siswa. Desain penelitian ini adalah *true eksprimentasl design*. Populasi pada penelitian ini adalah sebanyak 2 kelas, sedangkan sampelnya adalah kelas IV A sebagai kelas eksprimen dengan jumlah siswa 27 orang dan Kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 26 orang*.* Teknik pengumpulan data yaitu lembar observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferesial yang terdiri dari uji normalitas, uji homegenitas, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test.* Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) Gambaran penggunaan media permainan kartu kuartet masuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan media permainan kartu kuartet selama 2 kali pertemuan yaitu pada pemberian treatmen 1 sebesar 70% dengan kategori baik dan pemberian treatmen 2 sebesar 83,3 % dengan kaetgori sangat baik. (2) Minat belajar IPS siswa yang diperoleh pada angket kelas eksprimen masuk ke dalam kategori sangat berminat, dan angket pada kelas kontrol masuk ke dalam kategori berminat. (3) Terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga. Hal ini disebabkan karena nilai probalitas 0,01 < 0,05 dan thitung > ttabel (3,610 > 2,007). **Kata Kunci:** Media permainan kartu kuartet, minat belajar, IPS. |
| **Abstract** |
| ***Amaliyah Ramadhani****, 2021. The Effect Of Using Quartet Card Game Media On Student’s Interest In Social Science Leraning In The* $4^{st}$ *Grade At SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Thesis of Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education. Makassar State University (Supervised by Dra.Nurfaizah AP, M.Hum and Abdul Rahman, S.Pd., M.Ed., Ph.D).*This research employed an experimental study that aimed to determine whether or not an effect of using the quartet card game media on students' interest in learning in social studies subjects. This research is motivated by the low attention of students to the teacher's explanation regarding the content of social studies, resulting in low student interest in learning due to the use of conventional media. The problem statment in this study are; (1) What is the description of the use of quartet card game media in social studies subjects for the fourth grade students of SDN 17 Langnga-Langnga, Pangkajene Regency?; (2) How is the description of students' interest in social studies learning after using the quartet card game media for the fourth grade students of SDN 17 Langnga-Langnga, Pangkajene Regency?; (3) Is there an effect of using the quartet card game media on the interest in learning social studies for the fourth grade students of SDN 17 Langnga-Langnga, Pangkajene Regency?. The independent variable in this study was the use of quartet card game media, while the dependent variable was students' interest in social studies learning. This research employed a true experimental design. The population in this study were 2 classes, while the sample was class IV A as the experimental class with 27 students and Class IV B as the control class with 26 students. The data collection techniques were observation sheets, questionnaires and documentation. The data analysis technique used descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis consist of normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using independent sample t-test. The results of the research that have been carried out can be concluded that: (1) The description of the use of the quartet card game media is in the very good category. This can be seen from the implementation of the quartet card game media for 2 meetings, namely in the provision of treatment 1 by 70% with a good category and giving treatment 2 by 83.3% with a very good category. (2) The students' interest in studying social studies obtained in the experimental class questionnaire is in the very interested category, and the questionnaire in the control class is in the interested category. (3) There is an effect of using quartet card game media on interest in learning social studies for fourth grade students of SDN 17 Langnga-Langnga. This is because the probability value is 0.01 < 0.05 and tcount > ttable (3.610 > 2.007).**Keywords: Quartet card game media, Interest in learning, Social Studies.** |

1. **PENDAHULUAN**

Seorang guru perlu alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, agar dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Dimana alat bantu tersebut dapat mengefektifkan penyampaian materi ajar kepada siswa. Alat bantu penyampaian materi yang dimaksud adalah media pembelajaran. Hal ini sejlana dengan pendapat Rifa’i dan Catharina (Aeni dan Suryani, 2019) mengemukakan bahawa media pembelajaran adalah atau wahana yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dapat diperkuat dengan pendapat Pangestu (D. P. P. Sari et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik, menyampaikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memandatkan Informasi.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah adanya ketertarikan dari siswa dalam mempelajari mata pelaajran tersebut. Menurut Susanto ( 2016) mengatakan bahwa minat adalah dorongan dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan ketertarikan atau perhatian yang menyebabkan dipilihnya suatu kegiatan yang menguntungkan, mnyenangkan dan lama-kelamaan akan menimbulkan kepuasaan dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan pemendikbud No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Menegah yang berbunti proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang , memotivasi peserta diidk untuk berparitisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Jadi, guru harus selalau berfikir kreatif dan inovatif agar dapat membantu memabngun minatnya dengan memberikan media-media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru ditantang untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wati dan Kamila (2019) yang mengatakan “bahwa kegiatan belajar mengajar yang menonton di kelas sudah tidak cocok lagi karena sangat membosankan dan dapat menurunkan gairah belajar siswa” (Harta et al., 2020, h. 18). Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang dapat berpengaruh dalam minat belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah media permainan kartu kuartet” (Meiliani, 2017, h. 50).

Permainan media kartu kuartet atau bisa disebut juga dengan kartu bergambar merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain menyenangkan, permainan ini juga tidak asing kebedarannya bagi siswa, materi dalam kartu bergambar ini disajikan dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan keterangan dari gambar tersebut, sehingga mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa untuk mempelajarinya.

Media permainan kartu kuartet telah menjadi bahan penelitian oleh Asri Hidayat pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Kartu Kuartet terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres BTN IKIP 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar”. Penelitian tersebut menyatakan bahwa terhadap pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap minat belajar siswa. Hal ini karena media tersebut mudah digunakan oleh siswa, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu juga menurut penelitian yang dilakukan oleh Izzani Sari (2016) menyatakan pembelajaran dengan media visual menarik minat dan perhatian siswa khususnya oleh siswa SD karena pada jenjang pendidikan SD siswa masih membutuhkan bukti konkret dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Pengaruh Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS Siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

1. **TINJAUAN PUSTAKA**
	1. **Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran adalah proses dimana seorang guru menyampaikan materi-materi pembelajaran. Salah satu hal yang memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tersebut adalah penggunaan media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2018 ,h.5). Sedangkan menurut Susilana dan Riyana (2009) mengatakan “bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar”(Satrianawati, 2018 ,h. 7 ).

Menurut Nasution (2019) mengatakan bahwa media adalah sarana yang berfungs untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Sedangkan Djuanda (2006) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatiaan murid agar proses belajar terjadi” (Guslinda dan Rita Kurnia: 2081, h. 2).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyalurkan atau menyampaikan informasi secara efektif dan konkret guna ketercapaian dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan dan berdampak pada hasil belajar siswa.

* 1. **Media Permainan Kartu Kuartet**

 Menurut Mujib dan Rahmawati (2013) “permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap individu memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasaan,, kenikmatan, kesukaan dan kebahagian hidup” (Hasanah, 2019, h. 24). Sedangkan menurut Docker dan Fleer (2000) “permainan adalah suatu aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama” (Kurniati, 2016, h.1). Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Sadiman (2009) “setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) adanya permainan, (2) biasanya lebih dari dua orang, (3) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, adanya aturan-aturan main, dan (4) adanya tujuan tertentu yang ingin di capai” (Setiawati et al., 2019, h. 89).

 Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa permainan mempunyai pengertian yaitu suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dimana didalamnya terdapat aturan dan tujuan yang jelas sehingga seseorang dapat memperoleh kesenangan dan kepuasaan hidup. Permainan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari anak. Ketika mereka merasa senang saat bermain, maka tidak ada beban pikiran yang mengganggu suasana hatinya. Melihat kondisi tersebut seorang guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dengan menggunakan suatu permainan.

Menurut (Sumargono et al., 2019, h. 245) “kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang telah tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut”. Sedangkan menurut Rohmat (2006) “kartu kuartet adalah kartu yang memiliki kemiripan denga kartu remi karena di dalam kartu terdiri atas empat kartu sepadan, namun pada kartu kuartet memiliki jumlah kartu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti”(Widagdo, 2020, h. 184-185) .

 Menurut Sekamelang (2006) menjelaskan “bahwa kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu bergambar tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut” (Hidayat , 2015, h. 9). Kartu kuartet lebih dikenal sebagai suatu bentuk permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain, dan sangat populer dikalangan anak-anak. Gambarnya pun bermacam-macam mulai dari gambar kartun, superstar, hewan, bintang film, dan juga dapat dalam bentuk pengetahuan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan kartu kuartet adalah suatu jenis permainan yang dimana didalamnya terdapat beberapa jumlah kartu bergambar yang tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar pada kartu tersebut.

* 1. **Minat Belajar**

 Salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah minat belajar. Minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar. Menurut (Berutu dan Tambunan, 2018, h.111) ”minat adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Slameto (Khodijah dan Setiawan, 2020) yang mengatakan bahwa minat adalah rasa suka dan tertarik terhadap sesuatu atau kegiatan lain berdasarkan kesadaran dari dalam diri sendiri. Selain itu, menurut Sirait (2016) minat adalah kecenderungan rasa suka yang tinggi yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

 Menurut Sumarno (2017) minat dapat timbul dari dalam diri sendiri maupun dorongan orang lain seperti guru, teman, atau buku. Minat sangat erat kaitannya dengan belajar, karena jika seseorang belajar tanpa memiliki minat maka sama halnya ketika kita dipaksa melakukan sesuatu yang tidak kita sukai. Sejalan dengan pendapat tersebut, Hendra (2017) menyatakan tanpa adanya minat dalam diri siswa terhadap hal yang akan dipelajari, maka siswa akan bosan untuk belajar sehingga hasil belajar akan kurang optimal atau bahkan tidak seperti yang diharapkan. Hal ini berarti bahwa belajar merupakan salah satu aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari minat.

 Kata belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Sedangkan menurut Slameto (2010) “belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Rusmiati, 2017, h. 22). Selain itu juga, menurut Pane dan Darwis Dasopang (2017) mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada awalnya seorang anak tidak tau, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah.

 Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan, rasa suka, dan senang terhadap suatu hal yang timbul dari dalam diri sendiri sehingga dalam proses tersebut timbul suatu perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, psikomotorik dan afektif dari hasil pengalamannya diri sendiri dan lingkungannya.

**2.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

 Secara umum, IPS merupakan ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. sedangkan menurut Isjoni (20017) menyatakan bahwa “IPS merupakan suatu rancangan pendidikan yang membahas masalah manusia baik dari lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya” (Sari dan Miaz, 2019, h. 930). sedangkan menurut Jarolimek (1982) menyatakan bahwa “pendidikan IPS berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa untuk berperan serta dalam kelompok masyarakat tempat tinggalnya” (Susanto, 2017).

 Selain itu, menurut Sumatmadja (2008) IPS tidak lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora. Dengan kata lain, kajian-kajian IPS sangat luas melalui berbagai macam pendekatan-pendekatan, interdisipliner yang saling berkaitan dengan kehidupan sosial manusia *(humaniora*) (Siska, 2019, h. 6).

 Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, dapat disimpulkan pengertian IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial manusia baik dari segi lingkungan fisik maupun lingkungan tempat tinggalnya.

1. **METODE PENELITIAN**
	1. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menentukan seberapa besar pengaruh media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar IPS materi kebudayaan Indonesia di kelas IV. Setelah itu, data dianalisis untuk menguji hipotesis dengan analisis data menggunakan IBM SPSS *Statistic* Version 20.

* 1. **Desain Penelitian**

 Desain penelitian merupakan cara yang dipilih dalam melakukan prosedur atau langkah-langkah penelitian. Penelitian ini menggunakan *True-Eksprimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design.* Pada penelitian ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai kelas perbandingan*.* Kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diajarkan menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet dan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diajarkan menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet. Secara jelas, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Rancangan Desain Penelitian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Pre non-test* | *Treatment* | *Post non-test* |
| O1 | T | O3 |
| O2 | X | O4 |

Sumber:Sugiyono, 2016

Keterangan:

O1 = *Pre non-test Kelompok Eksperimen* (Angket minat siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet pada kelompok eksperimen)

O2 = *Pre non-test* *Kelompok Kontrol* (Angket minat siswa sebelum pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet)

O3 = *Post non-test Kelompok Eksperimen* (Angket minat siswa setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet pada kelompok eksperimen)

O4 = *Post non-test* *Kelompok Kontrol* (Angket minat siswa setelah pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet)

* 1. **Instrumen Penelitian**

Penelitian eksperimen dilakukan dengan tujuan mengetahui adakah perbedaan antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (*treatment*). Dalam keterlaksanaan penelitian ini diperlukan beberapa instrumen seperti:

1. **Lembar Observasi**

Lembar observasi sebagai instrumen untuk melihat dan mengamati keterlaksaan media permainan kartu kuartet pada siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

1. **Angket *Pre non-test* dan *Post non-test***

Angket merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur dari aspek peningkatan minat belajar siswa pada penelitian ini menggunakan angket dalam bentuk skala Likert.

* 1. **Analisis Data**

Analisis data bertujuan untuk meyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan statistik.

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

* + - 1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan tingkat ketertarikan atau minat siswa dalam pembelajaran IPS ketika diberi perlakuan media pembelajaran permainan kartu kuartet dan tidak diberi perlakuan media pembelajaran permainan kartu kuartet. Adapun distribusi kategori minat siswa ketika menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet pada proses pembelajaran dapat dilihat pada rumus:

$i$ = $\frac{skor tertinggi-skor terendah}{jumlah kategori}$

 Adapun jumlah item angket dalam penelit ian ini adalah 30. Skor tertinggi dalam penelitian ini sebesar 4, skor terendah sebesar 1 dan jumlah kategori dalam angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4. Dengan demikian untuk indikator minat memiliki skor tertinggi 120 (4x30) dan skor terrendah 30 (1x30) Sehingga dapat dilihat :

$i$ = $\frac{skor tertinggi-skor terendah}{jumlah kategori}$

$i$ = $\frac{30 \left(4\right)-30 (1)}{4}$

$i$ = $\frac{120-30}{4}$

 $i$ = $\frac{90}{4}$ = 22,5

 Jadi, dapat disimpulkan distribusi kategori minat siswa ketika menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet pada proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

 **Tabel 3.5** Kategori Minat Belajar Siswa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  No | Interval | Kategori |
| 1 | 97,5 < x ≤120 | Sangat berminat |
| 2 | 75 < x ≤ 97,5 | Berminat  |
| 3 | 52,5 < x ≤ 75 | Kurang berminat |
| 4 | 30 ≤ x ≤ 52,5 | Tidak berminat |

 Sumber: Bundu, 2016

* + - 1. **Analisis Statistik Inferensial**

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat statistik parametris dan nonparametris. Pada penelitian ini yang digunakan adalah statistik parametris karena data yang digunakan adalah data rasio. Data penelitian ini dianalisis menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 20*.

 Jenis statistik parametrik yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Independent Sampel t-test*. *Independent Sampel t-test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan signifikan antara dua *variance*/kelompok yang berbeda.

Namun, sebelum melakukan pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat analisis darta sebagaimana uraiannya berikut ini:

* + - 1. **Uji Prasyarat Analisis Data**
			2. **Uji normalitas**

 Pengujian normalitas data hasil belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji normalitas ini digunakan uji *Kalmogorof-Smirnov*.Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas *Kolmogrov-Smirnov* output tes lebih besar dari pada $∝$ yang ditentukan, yaitu 5 % (0,05) maka Ha diterima dan Ho di tolak. Jika data tidak berdistribusi normal maka dilanjutkan pada uji non parametric menggunkan uji *Mann-luhitney.* . Rangkuman data hasil uji normalitas *pre non test* dan *post non-test* pada kelas eksprimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.6** Hasil Uji Normalitas Data *Angket* Pada

 Kelas Eksprimen dan Kontrol

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Nilai Probabilitas** | **Keterangan** |
| *Pre Non-Test* Kelas Eksprimen | 0,200 | 0,200 > 0,05 = normal |
| *PreNon-Test* Kelas Kontrol | 0,200 | 0,200 > 0,05 = normal |
| *Post Non-Test* Kelas Eksprimen | 0,200 | 0,200 > 0,05 = normal |
| *Post Non-Test* Kelas Kontrol  | 0,200 | 0,200 > 0,05= normal |

 Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 20* (Lampiran

 E, h.108)

 Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pre non-test* dan *post non-test* kelas eksprimen dan kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai probalitas lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kelas eksprimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

* + - 1. **Uji homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program IBM SPPS Statistic Version 20. Data yang akan diuji homogenitasnya yaitu berasal dari *Pre non-test* dan *Post Non-Test.* Data dilakukan homogen apabila nilai probalitas pada output Levene Statistic lebih besar daripada nilai $α$ yang ditentukan , yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji homogenitas *pre non-test* dan *post non-test* pada kelas eksporimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.7** Hasil Uji Homogenitas Data Angket

 pada Kelas Eksprimen dan Kelas Kontrol

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data | Nilai Probabilitas | Keterangan |
| *Pre Non-Test* Kelas Eksprimen dan Kontrol  | 0,840 | 0,840 > 0,05 = homogen |
| *Post Non-Test* Kelas Eksprimen dan Kontrol  | 0,322 | 0,322 > 0,05= homogen  |

 Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 20 (*Lampiran E, h. 109)

 Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pre non-test* kelas eksprimen dan kelas kontrol maupun *post non-test* kelas eksprimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probalitasnya lebih besar dari 0,05. Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksprimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji paramentik atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji paramentik atau uji t adalah dua kelompok data yang diuji harus homogen, namun data homogen merupakan salah satu syarat (bukan syarat mutlak) dalam uji *indepent sample t-test*.

* + - 1. **Uji hipotesis (uji perbedaan dua rata-rata)**

 Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sample t-Test*. *Independent Sample t-Test* yaitu menguji perbedaan dua rata-rata pada data *post non test* dilakukan untuk mengetahui apakah minat belajar siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang sama atau tidak. Pengujian hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample t-Test.* Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka Hoditerima dan Ha ditolak. Pada uji hipotesis ini menggunakan aplikasi SPPS- IBM Versi 20. Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian diatas maka dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis nuul (Ho) : Tidak terdapat

 perbedaan minat belajar

 IPS siswa kelas IV SDN

 17 Langnga-Langnga

 Kabupaten Pangkajene

 dan Kepulauan yang

 diajarkan dengan

 menggunakan media permainan kartu kuartet.

Hipotesis alternatif (Ha) : Terdapat perbedaan

 minat belajar IPS siswa

 kelas IV SDN 17

 Langnga-Langnga

 Kabupaten Pangkajene

 dan Kepulauan yang

 diajarkan dengan

 menggunakan media

permainan kartu kuartet.

 Adapun hipotesis statistik dalam penelitian

ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ho: μ1 = μ2

Ha : μ1 ≠ μ2

Keterangan:

Ho = Hipotesis awal

Ha = Hipotesis alternatif

μ1 = Rata-rata kelompok sebelum perlakuan

μ2 = Rata-rata kelompok setelah perlakuan

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**
2. **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN 17 Langnga-Langnga kabupaten Pangkajene dan Kepulauan akan mendeskripsikna tujuan penelitian, yaitu mengetahui gambaran penggunaan media permainan kartu kuartet pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, mengetahui gambaran minat belajar IPS setelah mengggunakan media permainan kartu kuartet di kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dan mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Tujuan Penelitian tersebut dijelaskan pada bab ini.

Data diperoleh melalui penggunaan instrumen beruoa angket yang menggunakan skala *likert* untuk mengukur perbedaan minat belajar siswa kelas eksprimen dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dan kelas kontrol tanpa menggunakan media permainan kartu kuartet pada mata pelajaran IPS. Angket ini digunakan untuk pada *pre non-test* dan *post non-test* untuk mengukur perubahan minat belajar yang terjadi pada siswa kelas eksprimen dan kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini pada kelas eksprimen yaitu 27 siswa dan kelas kontrol yaitu 26 siswa.

 Instrumen yang digunakan telah divalidasi oleh pada bidangnya yaitu Hamzah Pagggara, S,Kom., M.Pd dan Nurhidayatulllah D, S.Pd., M.Pd. yang merupakan seorang dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Setelah divalidasi, maka seluruh item angket yang berjumlah 30 butir dapat digunakan dalam penelitian yang terdiri 15 butir pernyataan *favorable* dan 15 butir *infavorable*. 30 butir pernyataan tersebut kemudian digunakan sebagai instrumen pengukur minat belajar siswa di awal sebelum penerapan *treatmen* ( *pre non-test*). Setelah diadakan *pre non-test* peneliti kemudian menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet sebagai treatmen dalam mata pelajaran IPS di kelas IV pada kelas eksprimen.

 Penelitian dilakukan kurang lebih selama 2 minggu dengan 4 kali pertemuan baik di kelas eksprimen maupun di kelas kontrol. Pada pertemuan pertama kedua kelas tersebut diberikan *pre non-test* (tes awal), selanjutnya dilakukan pembelajaran selama 2 kali pertemuan. Pada kelas eksprimen menggunakan media permainan kartu kuartet sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media permainan kartu kuartet. pertemuan terakhir pada kedua kelas kelas tersebut diberikan *post non-test* ( tes akhir) untuk mengetahui apakah ada perbedaan minat belajar pada kedua kelas tersebut.

* + - 1. **Analisis Statistik Deskritif**
				1. **Gambaran penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan**

Pelaksanaan proses pembelajaran IPS di kelas eksprimen dengan materi keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku selama 4 kali pertemuan yaitu pertemuan I dengan pemberian *pre non-test*, pertemuaan II dan III pemberian perlakuan/treatment berupa penggunaan media permainan kartu kuartet, dan *post no-test* dilakukan pada saat pertemuaan IV. *Pre non-test* dilakukan untuk mengukur minat belajar IPS siswa sebelum diberikan perlakuan *(treatment)* sedang *post non-test* dilakukan untuk mengukur minat belajar IPS siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment).*

Observasi dilakukan dengan mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.Pada pertemuan pertama dan kedua peneliti menggunakn RPP sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan media permainan kartu kuartet. Berikut dapat dilihat tabel hasil observasi keterlaksanaan media permainan kartu kuartet sebagai berikut:

**Tabel.4.1** Hasil Observasi Keterlaksanaan

 Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media

 Permainan Kartu Kuartet

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Treatment 1* | *Treatment 2* |
| Skor perolehan/ skor maskimal | 21/30 | 25/30 |
| Presentase | 70% | 83,3% |
| Kategori | Baik | Sangat Baik |

 Berdasarkan tabel 4.1, keterlaksanaan proses pembelajaran pada pemberian *treatmen* 1 mencapai presentase sebesar 70% yang berada pada kategori baik. Adapun untuk keterlaksanaan proses pembelajaran pada pemberian*treatmen 2* mencapai presentase sebesar 83,33% yang berada pada kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet pada pertemuan pertama masih banyak yang belum terlaksana dan pada pertemuan kedua sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet ini berlangsung secara baik dikarenakan kategori presentase untuk setiap pertemuan meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet pada pembelajaran IPS berlangsung dengan baik. Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang dapat berpengaruh dalam minat belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah media permainan kartu kuartet” (Meiliani, 2017, h. 50). Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran IPS dimana semua tahapan-tahapan dalam media permainan kartu kuartet sudah terlaksana.

* + - * 1. **Gambaran Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan**

**Data *Pre non-test* siswa tentang minat belajar IPS kelas eksprimen**

 *Pre non-test* minat belajar siswapada kelas eksprimen dilakukan pada hari Kamis tanggal 17 Juni 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 27 orang. Setelah data *pre non-test* diperoleh kemudian diolah meggunakan bantuan program IBM SPSS Statidtic Version 20, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pre non-test* siswa pada kelas eksprimen. Data hasil *pre non-test* kelas eksprimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2** Deskripsi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Eksprimen terhadap Minat Belajar IPS Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| **Statistik Deskriptif** | **Nilai Statistik** |
| Jumlah Sampel | 27 |
| Nilai Terendah | 56 |
| Nilai Tertinggi | 104 |
| Rata-rata (Mean) | 76,89 |
| Rentang (Range) | 48 |
| Standar Deviasi | 11,074 |

 Sumber: *IBM SPP Statistic Version 20 (*Lampiran E,

 h. 108*)*

 Berdasarkan tabel 4.2, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) pre non-test sebesar 76,89, dengan penyebaran data (standar deviasi) sebesar 11,074, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 104 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 56 dan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan terendah adalah 48. Distribusi frekuensi hasil pre-nontest minat belajar siswa kelas eksprimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3** Distribusi dan Presentase Skor Nilai *Pre*

*Non-Test* Siswa pada Kelas Eksprimen terhadap Minat Belajar IPS Siswa

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Interval Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase |
| 1 | 97, 5 < x ≤ 120 | Sangat berminat | 1 | 4% |
| 2 | 75 < x ≤ 97,5 | Berminat | 14 | 52 % |
| 3 | 52,5 < x ≤ 75  | Kurang Berminat | 12 | 44% |
| 4 | 30 < x ≤ 52,5 | Tidak Berminat | - | - |
| Jumlah | 27 | 100% |

 Berdasarkan tabel 4.3, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat berminat sebanyak 1 orang dengan presentase 4 %. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori berminat sebanyak 14 orang dengan presentase 52%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang berminat sebanyak 12 orang dengan presentase 44%. Untuk kategori tidak berminat tidak tidak terdapat siswa yang memperolehnya. Berdasarkan hasil analisis deksritif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre non-test* pada kelas eksprimen berada pada kategori berminat, hal ini dapat dilihat berdasakan nilai rata-rata (mean) minat belajar pada kelas eksprimen secara keseluruhan berjumlah 76,89.

**Data *pre non-test* siswa tentang minat belajar IPS kelas kontrol**

 *Pre non-test* minat belajarpada kelas kontrol dilakukan pada hari Kamis tanggal 18 Juni 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 26 orang. Setelah data *pre non-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPPS Stastistic Version 20, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai pre non-test siswa pada kelas kontrol. Data hasil pre non-test siswa kelas kontrol. Data hasil pre non-test kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4** Deskripsi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa

 pada Kelas Kontrol terhadap Minat Belajar IPS

 Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| **Statistik Deskriptif** | **Nilai Statistik** |
| Jumlah Sampel | 26 |
| Nilai Terendah | 48 |
| Nilai Tertinggi | 90 |
| Rata-rata (Mean) | 74,69 |
| Rentang (Range) | 42 |
| Standar Deviasi | 11,418 |

 Sumber: *IBM SPP Statistic Version 20* (Lampiran E,

 h.108)

 Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) kelas kontrol sebesar 74,46. Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 11,418, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 90 sedangkan niali terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 48 dan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 42. Distribusi frekuensi hasil *pre non-test* minat belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5** Distribusi dan Persentasi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Minat Belajar IPS Siswa

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Interval Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase |
| 1 | 97, 5 < x ≤ 120 | Sangat berminat | - |  - |
| 2 | 75 < x ≤ 97,5 | Berminat | 14 | 54% |
| 3 | 52,5 < x ≤ 75  | Kurang Berminat | 10 | 38% |
| 4 | 30 < x ≤ 52,5 | Tidak Berminat | 2 |  8% |
| Jumlah | 26 | 100% |

 Berdasarkan tabel 4.5, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat berminat tidak terdapat siswa yang memperolehnya. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh k ategori berminat sebanyak 14 orang dengan presentase 54%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang berminat sebanyak 10 orang dengan presentase 38%. Untuk kategori tidak berminat sebanyak 2 orang dengan presentase 8%. Berdasarkan hasil analisis deksritif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil pre non-test pada kelas eksprimen berada pada kategori berminat, hal ini dapat dilihat berdasakan nilai rata-rata (mean) minat belajar pada kelas eksprimen secara keseluruhan berjumlah 74,69.

**Data *post non-test* siswa tentang minat belajar IPS kelas eksprimen**

 *Post non-test* minat belajar siswa pada kelas eksprimen dilakukan pada hari Senin tanggal 23 Juni 2021 dengan jumlah subjek penelitiam sebanyak 27 orang. Setelah data *post non-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPPS Statistic Version* 20, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *post non-test* siswa pada kelas eksprimen. Data hasil post non test kelas eksprimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.6** Deskripsi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada Kelas Eksprimen terhadap Minat Belajar IPS Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| **Statistik Deskriptif** | **Nilai Statistik** |
| Jumlah Sampel | 27 |
| Nilai Terendah | 85 |
| Nilai Tertinggi | 112 |
| Rata-rata (Mean) | 97,59 |
| Rentang (Range) | 27  |
| Standar Deviasi | 7,407 |

 Sumber: *IBM SPP Statistic Version 20* (Lampiran E, h.108)

 Berdasarkan tabel 4.6, dapat dilihat rata-rata (mean) kelas eksprimen sebesar 97,59. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 7,407, nilai tertiggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 112 , sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 85 dan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 27.Distribusi frekuensi hasil post non-test minat belajar siswa kelas eksprimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7**  Distribusi dan Persentasi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada Kelas Eksprimen terhadap Minat Belajar IPS Siswa

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Interval Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase |
| 1 | 97, 5 < x ≤ 120 | Sangat berminat | 17 |  63% |
| 2 | 75 < x ≤ 97,5 | Berminat | 10 | 37% |
| 3 | 52,5 < x ≤ 75  | Kurang Berminat | - | - |
| 4 | 30 < x ≤ 52,5 | Tidak Berminat | - | - |
| Jumlah | 27 | 100% |

 Berdasarkan tabel 4.7, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat berminat sebanyak 17 orang dengan presentase sebesar 63%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori berminat sebanyak 10 orang dengan presentase 37%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang berminat tidak terdapat siswa yang memperolehnya. Untuk kategori tidak berminat tidak terdapat siswa yang memperolehnya.Berdasarkan hasil analisis deksritif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *post non-test* pada kelas eksprimen berada pada kategori sangat berminat, hal ini dapat dilihat berdasakan nilai rata-rata (mean) minat belajar pada kelas eksprimen secara keseluruhan berjumlah 97,59.

**Data *post non-test* siswa tentang minat belajar IPS kelas kontrol**

 *Post non test* minat belajar siswa apda kelas kontrol dilakukan pada hari jumat 26 Juni dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 26 orang. Setelah data *post non-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPPS Statistic Version* 20, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *post non-test* siswa pada kelas eksprimen. Data hasil post non test kelas eksprimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.8** Deskripsi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada Kelas Eksprimen terhadap Minat Belajar IPS Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| **Statistik Deskriptif** | **Nilai Statistik** |
| Jumlah Sampel | 26 |
| Nilai Terendah | 80 |
| Nilai Tertinggi | 105 |
| Rata-rata (Mean) | 90,96 |
| Rentang (Range) | 25 |
| Standar Deviasi | 5,841 |

 Sumber: *IBM SPP Statistic Version 20 (*Lampiran E, h.108)

 Berdasarkan tabel 4.8, dapat dilihat rata-rata (mean) kelas eksprimen sebesar 90,96.Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 5,841 nilai tertiggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 105, sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 80 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 25.Distribusi frekuensi hasil post non-test minat belajar siswa kelas eksprimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9** Distribusi dan Persentasi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Minat Belajar IPS Siswa

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Interval Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase |
| 1 | 97, 5 < x ≤ 120 | Sangat berminat | 6 |  23% |
| 2 | 75 < x ≤ 97,5 | Berminat | 20 | 77% |
| 3 | 52,5 < x ≤ 75  | Kurang Berminat | - | - |
| 4 | 30 < x ≤ 52,5 | Tidak Berminat | - | - |
| Jumlah | 26 | 100% |

 Berdasarkan tabel 4.9, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat berminat sebanyak 6 orang dengan presentase 23%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori berminat sebanyak 20 orang dengan presentase 77%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang berminat tidak terdapat siswa yang memperolehnya. Untuk kategori tidak berminat tidak terdapat siswa yang memperolehnya.Berdasarkan hasil analisis deksritif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil pre non-test pada kelas eksprimen berada pada kategori berminat, hal ini dapat dilihat berdasakan nilai rata-rata (mean) minat belajar pada kelas eksprimen secara keseluruhan berjumlah 90,96.

**Data dan Presentasi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Eksprimen dan Kontrol terhadap Indikator Minat Belajar IPS Siswa**

 Minat belajar IPS siswa dikategorikan ke dalam 4 indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Perasaan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari segi merasa senang saat belajar, belajar tanpa paksaan, serta merasa penasaran jika tidak mengikuti pelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dilihat dari segi kesadaran siswa tentang belajar, aktif dalam proses pembelajaran, bertanya pada guru jika tidak memahami pelajaran yang dipelajari. Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dilihat dari segi siswa memperhatikan dan melaksanakan arahan dari guru. Sedangkan ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran dilihat dari segi tertariknya siswa mengikuti proses pembelajaran, dan tertarik untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Distribusi frekuensi hasil *pre non-test* minat belajar siswa kelas eksprimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.10** Distribusi dan Persentasi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Eksprimen dan Kontrol terhadap Minat Belajar IPS Siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Frekuensi** | **Presentase** |
| Eksprimen | Kontrol | Eksprimen | Kontrol |
| **1** | Perasaan Senang Siswa | 26 | 19 | 28 % | 27% |
| **2** | Keterlib-atan Siswa | 20 | 15 | 22% | 22% |
| **3** | Perhati-an Siswa | 15 | 12 | 16% | 17% |
| **4** | Ketertarikan Siswa | 31 | 24 | 34% | 35% |
|  | **Jumlah** | 92 | 75 | 100% | 100% |

 Berdasarkan tabel 4.10, pada kelas eksprimen dapat dilihat frekuensi indikator perasaan senang siswa sebesar 26 dengan presentase 28 %, frekuensi indikator keterlibatan siswa sebesar 20 dengan presentase 22 %, frekuensi indikator ketertarikan siswa sebesar 15 dengan presentase 16% dan frekuensi indikator ketertarikan siswa sebesar 31 dengan presentase 34%. Sedangkan pada kelas kontrol dapat dilihat frekuensi indikator perasaan senang siswa sebesar 19 dengan presentase 27%, frekuensi indikator keterlibatan siswa sebesar 15 dengan presentase 22%, frekuensi indikator ketertarikan siswa sebesar 12 dengan presentase 17% dan frekuensi indikator ketertarikan siswa sebesar 24 dengan presentase 35%.Diagram batang pre non-test siswa pada kelas eksprimen dan kontrol terhadap indikator minat belajar IPS siswa.

**Tabel 4.11** Diagram batang *pre non-test* siswa pada kelas eksprimen dan kontrol terhadap indikator minat belajar IPS siswa

**Data dan Presentasi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada Kelas Eksprimen dan Kontrol terhadap Indikator Minat Belajar IPS Siswa**

Minat belajar IPS siswa dikategorikan ke dalam 4 indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Perasaan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari segi merasa senang saat belajar, belajar tanpa paksaan, serta merasa penasaran jika tidak mengikuti pelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dilihat dari segi kesadaran siswa tentang belajar, aktif dalam proses pembelajaran, bertanya pada guru jika tidak memahami pelajaran yang dipelajari. Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dilihat dari segi siswa memperhatikan dan melaksanakan arahan dari guru. Sedangkan ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran dilihat dari segi tertariknya siswa mengikuti proses pembelajaran, dan tertarik untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Distribusi frekuensi hasil *post non-test* minat belajar siswa kelas eksprimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.12** Distribusi dan Persentasi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas

 Eksprimen dan Kontrol terhadap Minat Belajar IPS Siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Frekuensi | Presentase |
| Eksprimen | Kontrol | Eksprimen | Kontrol |
| 1 | Perasaan Senang Siswa | 27 | 26 | 28% | 28% |
| 2 | Keterlib-atan Siswa | 21 | 16 | 22% | 21% |
| 3 | Perhati-an Siswa | 15 | 10 | 16% | 13% |
| 4 | Ketertarikan Siswa | 32 | 28 | 34% | 38% |
|  | **Jumlah** | 95 | 75 | 100% | 100% |

 Berdasarkan tabel 4.13, pada kelas eksprimen dapat dilihat frekuensi indikator perasaan senang siswa sebesar 27 dengan presentase 28%, frekuensi indikator keterlibatan siswa sebesar 21 dengan presentase 22%, frekuensi indikator ketertarikan siswa sebesar 15 dengan presentase 16% dan frekuensi indikator ketertarikan siswa sebesar 32 dengan presentase 34%. Sedangkan pada kelas kontrol dapat dilihat frekuensi indikator perasaan senang siswa sebesar 21 dengan presentase 28%, frekuensi indikator keterlibatan siswa sebesar 16 dengan presentase 21%, frekuensi indikator perhatian siswa sebesar 10 dengan presentase 13% dan frekuensi indikator ketertarikan siswa sebesar 28 dengan presentase 38%.Diagram batang pre non-test siswa pada kelas eksprimen dan kontrol terhadap indikator minat belajar IPS siswa.

**Tabel 4.13** Diagram batang pre non-test siswa pada kelas eksprimen dan kontrol terhadap indikator minat belajar IPS siswa

* + - 1. **Analisis Statistik Inferensial**
				1. **Pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan**
1. **Uji hipotesis**
2. **Independet sample t-test *pre non-test* kelas eksprimen dan *pre non-test* kelas kontrol**

 Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *pre non-test* kelas eksprimen dan *pre non-test* kelas kontrol dengan menggunakan bantuan program IBM SPPS Statistic Version 20. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai probalitas lebih besar dari 0,05. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksprimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil Independet Sample t-text *pre non-test* kelas eksprimen dan *pre non-test* kelas kontrol.

**Tabel 4.14** Independet Sample T-Test *Pre Non-Test* Eksprimen dan *Pre Non- Test Kontrol*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data | T | Df | Nilai probalitas | Keterangan |
| *Pre Non-Test* Kelas Eksprimen dan *Pre Non-Test* Kelas Kontrol | 0,832 | 51 | 0,409 | 0,409 < 0,05 = tidak ada perbedaan  |

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20 (Lampiran E, h. 110)

 Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai probalitas lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari minat belajar antara kelas eksprimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai t hitung sebesar 0,832 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai $α$ =5% dan df = 51, diperoleh nilai tabel sebesar 2,007. Maka t hitung memiliki nilai lebih kecil dari t tabel (0,832 < 2,007). Jika t hitung < t tabel maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

1. **Independent sample t-test *post non-test* kelas eksprimen dan *post non-test* kelas kontrol**

 Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dan kelas yang yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media permainan kartu kuartet. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *post non-test* kelas eksprimen dan *post non-test* kelas kontrol. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPPS Statistic Version 20. Syarat data dikatakan ada perbedaan apabila nilai probalitas lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *Independet Sampel T-Test* nilai *post non-test* kelas eksprimen dan *post non-test* kelas kontrol.

**Tabel 4.15** Independet Sample T-Test *Post Non-Test* Eksprimen dan *Post Non-Test Kontrol*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data | T | Df | Nilai probalitas | Keterangan |
| *Post Non-Test* Kelas Eksprimen dan *Post Non-Test* Kelas Kontrol | 3,610 | 51 | 0,001 | 0,001 < 0,05 = ada perbedaan  |

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20 (Lampiran E, h. 110)

 Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa nilai probalitas lebih kecil dari 0,05 berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Jika nilai thitung > ttabel dibandingkan maka terdapat perbedaan yang signifikan. Dari tabel 4.12 diperoleh thitung sebesar 3,610 dan nilai ttabel sebesar 2,007 dengan tingkat signifikan 0,05 df sebesar 51. Hal ini berarti bahwa thitung > ttabel (3,610 >2,007), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga.

1. **Pembahasan Penelitian**

 Penelitian dilakukan selama 2 pekan yang dimulai pada tanggal 17 Juni-02 Juli 2021 pada kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas eksprimen dan Kelas IV B sebagai kelas kontrol. Adapun pada kelas eksprimen dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang yang terdiri 13 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Kedua kelas ini tersebut diberikan *pre non-test* sebagai tes awal. Kemudian pada kelas eksprimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan kartu kuartet sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan media permainan kartu kuartet. Selanjutnya, kedua kelas diberikan *post non-test* sebagai tes akhir.

Pelaksanaan media permainan kartu kuartet dengan aturan atau langkah-langkah sebagai berikut: (1) Permainan dilakukan secara berkelompok terdiri dari 3 – 5 orang; (2) Salah seorang pemain mengocok kartu dan membagikan kepada masing – masing pemain 4 kartu; (3) Mengundi pemain pertama yang akan memulai permainan; (4) Pemain pertama menyebutkan nama kartu kepada pemain lainnya; (5) Jika pemain lainnya memiliki kartu yang tepat disebutkan pemain pertama maka pemain tersebut wajib memberikan kartunya; (6) Jika kartu yang disebutkan salah atau tidak ada pada pemain lain maka pemain pertama mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa; (7) Permainan dilanjutkan ke pemain lain searah jarum jam; (8) permainan berhenti ketika kartu pemain habis; (9) Saat permainan selesai maka pemain menghitung banyak kartu yang telah dikategorikan berdasarkan materi; (10) Siswa yang mengumpulkan kartu kategori materi terbanyak sebagai pemenang permainan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada pertemuan pertama, proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet masih ada beberapa hal yang belum terlaksana dengan presentase keterlaksanaan penggunaan media permainan kartu kuartet sebesar 70 % dengan kategori baik dikarenakan berdasarkan lembar observasi keterlakasanaan media permaian kartu kuartet pada pertemuan I dari 10 aspek yang diamati hanya aspek nomor 1 yang mendapatkan skor 3 sedangkan aspek yang lainnnya hanya mendapatkan skor 2 . Sedangkan pada pertemuan kedua presentase keterlaksaan penggunaan media permainan kartu kuartet sebesar 83,33 % dengan kategori sangat baik dikarenakan berdasarkan lembar observasi keterlakasanaan media permaian kartu kuartet pada pertemuan II dari 10 aspek yang diamati yaitu aspek nomor 1, 3, 5, 6 dan 10 yang mendapatkan skor 3 sedangkan aspek nomor 2, 4, 7, 8 dan 9 hanya mendapatkan skor 2 . Pencapaian pertemuan pertama dan kedua belum mencapai 100 % karena disebabkan beberapa situasi dan kondisi yang kurang mendukung diantaranya masih banyak siswa yang ribut dan ada beberapa kartu yang rusak. Sebagaimana sesuai dengan pendapat (Edwita, 2020: 16) adalah “(1) mudah rusak, (2) hanya berbentuk visual dan (3) tidak memiliki audio”.

 Selain, mengalami kendala dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan kartu juga memiliki keunggulan yaitu siswa sangat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Kamil (2003) yaitu: (1) praktis karena mudah dibawa kemana-mana dan mudah dimainkan kapan saja; (2) dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil; (3) selain guru, siswa juga dapat aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya; (4) permainan kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa,karena terjadi interaksi antar siswa; (5) dan dapat membantu memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Sumargono et al., 2019, h. 245-246).

Minat belajar siswa dikategorikan kedalam 4 aspek yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa. Dalam proses pembelajaran pendidik dituntut agar dapat menciptakan pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS. Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan pemberian *treatmen* di kelas eksprimen siswa antusias mengikuti pembelajaran antusias dalam proses pembelajaran. Perasaan senang dapat dilihat dari segi belajar tanpa paksaan, merasa senang saat belajar, dan perasaan bila tidak mengikuti pelajaran. Keterlibatan siswa dapat dilihat dari segi siswa bertanya pada guru bila tidak memahami pelajaran, aktif dalam proses pembelajaran, dan mengerjakan PR atau tugas dengan baik dan mengumpulkan tepat waktu. Perhatian siswa dapat dilihat dari segi mendengarkan dan memperhtikan penjelasan guru, dan mencatat penjelasan guru. Ketertarikan siswa pada mata pelajaran dapat dilihat dari segi tertarik pada bahan pelajaran, tertarik pada guru IPS, dan tertarik untuk mengerjakan soal-soal.

 Secara keseluruhan antara kelas eksprimen dan kelas kontrol terjadi perbedaan minat belajar pada masing-masing kelas. Terlihat saat siswa mengikuti pembelajaran pada setiap pertemuan yang dilakukan dan hasil pengisian angket yang telah diisi oleh siswa. Hasil pengisian angket pada kelas eksprimen yang diberikan perlakuan menggunakan media permainan kartu kuartet menunjukkan adanya minat belajar IPS siswa dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa adanya perlakuan yang diberikan saat pembelajaran berlangsung. Adapun nilai *pre non-test* kelas eksprimen berada pada kategori berminat dan nilai *pre non test* kelas kontrol berada pada kategori berminat. Sedangkan nilai *post non-test* kelas eksprimen berada pada kategori sangat berminat dan nilai *post non-test* kelas kontrol berada pada kategori berminat.

 Berdasarkan tabel distribusi dan presentase skor nilai *pre non-test* dan *post non-test* pada kelas eksprimen dan kontrol terhadap minat belajar IPS siswa dapat disimpulkan bahwa dari 4 indikator minat belajar yaitu perasaan senang siswa, keterlibatan siswa, perhatian siswa dan ketertarikan siswa yang paling terpengaruhi dalam pada saat penggunaan media paermainan kartu kuartet adalah indikator ketertarikan siswa.

 Pada analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas *pre non-test* dan *post non-test* minat belajar siswa pada kelas eksprimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Shapiro Komorlog* dengan hasil semua daat berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas antara *pre non-test* kelas eksprimen dan kontrol, dan *post non-test* kelas eksprimen dan kontrol menunjukkan hasil bahwa kedua kelompok dinyatakan homogen. Setelah dilakukan kedua uji tersebut, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independet Sample T-Test*.

Berdasarkan uji hipotesis dengan statistik infersial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa setelah penggunaan media permainan kartu kuartet pada proses pembelajaran. Hal pengujian hipotesis dilakukan dengan cara dua cara yaitu membandingkan $t\_{tabel}$ - $t\_{hitung}$ hitung serta membandingkan nilai probalitas. Hasil statistik menggunakan perhitungan manual untuk uji t *independent sample* yang dipadukan dengan bantuan program SPSS 20 diperoleh nilai $t\_{tabel}$ dengan df (51) = 2,007 sedangkan $t\_{hitung}$ hasil angket siswa 3,610, $t\_{hitung} $(3,610) > $t\_{tabel}$ (2,007) sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Sedangkan dengan cara membandingkan nilai probalitas, diperoleh nilai signifikansi hasil angket post non-test kelas eksprimen dan kelas kontrol, nilai probalitas 0,001 < 0,05 berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhada minat belajar IPS siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

 Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Asri Hidayat ( 2015) dengan judul “ Pengaruh Penerapan Media Kartu Kuartet terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Inpres BTN IKIP 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar” yang menyatakan bahwa terhadap pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap minat belajar siswa.

1. **KESIMPULAN**

 Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Gambaran penggunaan media permaian kartu kuartet pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan di kelas eksprimen berlangsung dengan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan penggunaan media permainan kartu kuartet selam 2 kali petemuan yaitu pada pemberian *treatment* 1 sebesar 70 % dengan kategori baik dan pemberian *treatment* 2 sebesar 83,3 % dengan kategori sangat baik.
2. Minat belajar siswa berdasarksan angket yang telah dilakukan bahwa pada kelas eksprimen nilai angket berada pada kategori sangat berminat sedangkan pada kelas kontrol nilai angket berada pada kategori berminat dan dari 4 indikator pada minat belajar yang paling berpengaruh pada saat penggunaan media permainan kartu kuartet adalah indikator ketertarikan siswa.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan pada nilai *post non-test* antara kelas eksprimen dengan menggunakan media permainan kartu kuaret dan kelas kontrol tanpa menggunakan media permainan kartu kuartet. Hal ini disebabkan karena nilai probalitas 0,01 < 0,05 dan thitung > ttabel (3,610 >2,007), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan

Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*, *1*(2), 109.

Guslinda dan Rita Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV.Jakad Publishing.

Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Pe rmainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1), 20.

Hendra (2017). *Pengaruh Penerapan Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SDN Lariang Bangi III Kecamatan Makassar Kota Makassar.* Makassar: Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Hidayat, M. (2016). Pengaruh Penerapana Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres BTN IKIP 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Khodijah, S. S., & Setiawan, W. (2020). Analisis Minat Belajar Matematika

Siswa Smp Kelas Ix Pada Materi Grafik Fungsi Kuadrat Berbantuan Software

Geogebra. *Journal of Honai Math*, *3*(1), 27–40.

Kurniati. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya*

*dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial*

*Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Nasution, Awal Kurnia Putra. (2019). Media

Pembelajaran Berbasi Internet. Aceh: As -Salam Press.

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, *3*(2), 333.

Rusniati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, *1*(1), 21–36.

Sadiman et.al., (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Depok: Pustekom dan PT RajaGrafindo Persada.

Sari, N. N., & Miaz, Y. (2019). *Penggunaan media peta berbasis multimedia*. *3*(3), 929–934.

Satriawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.

Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Mengingkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, *5*(1), 85–91.

Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *6*(1), 35–43.

Siska. (2016). Konsep Dasar IPS. Yogyakarta: Garudhawaca.

Sumargono, S., Lisnawati, L., Rohmayani, S., & Masdi, M. (2019). Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) Sebagai Media Edukasi Boedaya Lokal Di Smpn Bandarlampung. *HISTORIA : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, *7*(2), 243.

Sumarno. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa*. Bandung: Aditama.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana.

Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan Ips. *Jurnal*

 *Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar*, *10*(2), 182–189.