

**APPLICATION OF QUARTET CARD GAME MEDIA TO IMPROVE
LEARNING OUTCOMES IN HYDROCARBON SUBJECT IN DAREL
HIKMAH BOARDING SCHOOL PEKANBARU**

Oktri Lestari^{*}, Jimmi Copriady^{}, Betty Holiwarni^{***}**

Email : *oktrilestari@gmail.com , No. Hp : 082171980990;

** jimmiputra@yahoo.com ; *** holi_warni@yahoo.com

Chemistry Study Program
The Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau

Abstract: *This research aims to determine the effect of applying quartet card game media in learning outcomes of students on the subject of Hydrocarbons in the classroom Hikmah X MA Darel Pekanbaru . This type of research is experimental by Design Randomized Control group pretest-posttest. The population is all class Hikmah X Darel Pekanbaru that consists of 7 classes. Sample in this research consisted of two grade obtained after the test of normality and homogeneity, are class X₅ and X₇. The experimental class was applied with quartet card game media and control class by traditional learning. The data was analysed used t-test with significance level ($\alpha=0,05$) and $dk=44$, based on the analysis and processing of data obtainable $t_{count} > t_{table}$ is $2.82 > 1.68$, this mean that the application of the media can improve the quartet card game student learning outcomes on the subject of Hydrocarbons in the of X class of Darel Hikmah Pekanbaru. The effect of applying media quartet card game for learning outcomes on the subject of hydrocarbons in the classroom Hikmah x MA Darel Pekanbaru 15.3%*

Key words : *Hydrocarbons, Learning outcomes, Media Quartet Card game,*

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU KWARTET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN HIDROKARBON DI MA DAREL HIKMAH PEKANBARU

Oktri Lestari^{*}, Jimmi Copriady^{}, Betty Holiwarni^{***}**

Email : *oktrilestari@gmail.com , No. Hp : 082171980990;

** jimmi putra@yahoo.com ; *** holi_warni@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media permainan kartu kwartet terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *Desain Randomized Control Group Pretest-Posttest*. Populasi dari penelitian ini adalah kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru yang terdiri dari 7 kelas. Sampel penelitian terdiri dari 2 kelas yang diperoleh setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, yaitu kelas X₅ dan X₇. Kelas eksperimen adalah kelas yang diterapkan media permainan Kartu kwartet dan kelas kontrol diberi pembelajaran tradisional. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji-t dengan taraf signifikansi ($\alpha=0,05$) dan $dk=44$, berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,82 > 1,68$, artinya penerapan media permainan kartu kwartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru. Pengaruh penerapan media permainan kartu kwartet terhadap hasil belajar pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru sebesar 15,31%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Hidrokarbon, Media Permainan Kartu Kwartet

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dengan sengaja direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu usaha untuk meningkatkan sumber daya manusia ialah melalui proses pembelajaran di sekolah (Sahertian,2000). Proses pembelajaran atau belajar mengajar merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sardiman, 2010). Salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah proses pembelajaran yang lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara optimal sehingga metode dan media pembelajaran tidak semata-mata menyangkut kegiatan guru mengajar, akan tetapi menitik beratkan pada aktivitas belajar siswa. Guru hanya bertugas membantu siswa memahami konsep-konsep mata pelajaran dalam proses pembelajaran yang diberikan di sekolah(Dimiyati dan Mudjiono,2009).

Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah, salah satunya pada mata pelajaran kimia. Mata pelajaran kimia merupakan matapelajaran wajib untuk kelas IPA di SMA. Salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran kimia yang dipelajari di kelas X SMA adalah Hidrokarbon. Pokok bahasan Hidrokarbon bersifat hafalan dan berisi materi yang abstrak sehingga membutuhkan pemahaman konsep yang lebih. Materi yang bersifat hafalan dan abstrak pada umumnya membuat siswa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada pokok bahasan Hidrokarbon materi yang dipelajari adalah Penggolongan Senyawa hidrokarbon, Tata Nama Senyawa Alkana, Alkena, dan Alkuna Isomer serta Reaksi Senyawa Hidrokarbon. Materi-materi yang membutuhkan pemahaman mendalam tersebut menuntut siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga konsep yang dijelaskan dapat dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara di MA Darel Hikmah Pekanbaru, diperoleh informasi dari salah seorang guru mata pelajaran kimia di MA Darel Hikmah Pekanbaru, bahwa hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon tahun ajaran 2014/2015 masih kurang memuaskan. Rata-rata nilai ulangan siswa pada pokok bahasan hidrokarbon adalah 69, sementara Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan adalah 78. Masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) disebabkan pada proses pembelajaran siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran kimia, terutama pemahaman siswa terhadap materi hidrokarbon masih kurang. Siswa kurang memahami materi karena kurangnya aktivitas dan keterlibatan siswa dalam mencari informasi yang relevan mengenai materi hidrokarbon. Proses pembelajaran materi hidrokarbon biasanya dilakukan menggunakan metode konvensional atau metode diskusi kelompok, namun dalam proses diskusi kelompok hanya siswa yang pandai dan rajin membaca yang aktif dan terlibat. Siswa yang lain masih terlihat sulit untuk menyampaikan ide dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi hidrokarbon. Hal ini dibuktikan pada waktu guru bertanya mengenai materi yang disampaikan, banyak siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan, karena siswa kurang mengerti dengan materi yang telah disampaikan. Hal ini disebabkan pada proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada pokok bahasan hidrokarbon ini dilaksanakan dengan menggunakan metode konvensional dan berpusat hanya pada guru. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung bosan sehingga tidak begitu menguasai materi sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan dan menyebabkan kurangnya

ketertarikan siswa pada pembelajaran kimia. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang bisa membuat siswa menjadi lebih aktif dan tertarik pada pokok bahasan Hidrokarbon. Memperhatikan berbagai masalah yang ada, maka diperlukan media pembelajaran untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa sehingga membangkitkan minat belajar siswa khususnya pada pokok bahasan hidrokarbon. Media pembelajaran juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan akan lebih meningkat.

Sekamelang (dalam Medisty, 2013) 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. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan gambar ditulis dua atau empat baris secara vertikal ditengah-tengah antara judul dan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna.

Kelebihan media gambar kartu kuartet adalah tidak membutuhkan alat pendukung penyajian gambar yang lain. Kartu kuartet, seperti namanya, kuartet yang berarti "berjumlah 4", maka permainan kartu ini adalah membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan. Di dalam setiap lembar kartu komposisinya terdiri dari gambar dan sebuah tema utama yang dituliskan di bagian tengah atas. Di bawah tulisan tema tersebut tertulis 4 anggota kelompok tema, dengan aturan susunan, tulisan yang paling atas dan dicetak tebal (atau diberi warna lain) adalah nama dari gambar tersebut. Aturan permainan kartu kuartet menurut Karsono, dkk (2014), yaitu :

1. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok di mana setiap kelompok terdiri dari 4 orang.
2. Setiap kelompok diberi satu set kartu kuartet bertema tentang materi pelajaran.
3. Setiap pemain dalam satu kelompok berusaha mengumpulkan dan mencari pasangan dari tema kartu yang dimilikinya yang belum lengkap. Pemain tersebut boleh bertanya kepada lawan yang duduk di depannya, atau yang duduk disamping kanan dan kirinya.
4. Bila nama kartu yang dimaksud tepat maka lawan harus memberikannya kepada si peminta kartu, namun jika salah permainan dilanjutkan pada urutan penanya berikutnya.
5. Bila sudah terkumpul 4 kartu berpasangan maka kartu tersebut harus ditumpuk berjajar rapi di depan pemain.
6. Setelah semua kartu habis dan terkumpul maka diadakan penghitungan akhir siapa yang terbanyak dan siapa yang paling sedikit mengumpulkan kartu.
7. Lebih menarik lagi jika pemenang diberikan penghargaan dan yang kalah diberi hukuman yang sifatnya lucu tapi mendidik.

Peneliti melakukan beberapa modifikasi permainan kartu kuartet sebagai berikut :

1. Membentuk kelompok belajar yang heterogen berdasarkan nilai materi prasyarat yang terdiri dari 4 siswa dalam 1 kelompok.
2. Masing-masing pemain berpindah secara acak pada kelompok lain untuk melaksanakan kompetisi permainan kartu kuartet.
3. Kartu di kocok oleh satu pemain

4. Kartu dibagikan ke setiap pemain, masing-masing pemain mendapatkan empat kartu, dan sisanya diletakkan di tengah-tengah area permainan
5. Setiap pemain harus bisa menjaga isi kartunya agar tidak diketahui oleh pemain lain
6. Pemain yang mendapat giliran pertama meminta kartu kepada pemain lainnya dengan menyebutkan kategori yang dimiliki oleh pemain pertama, jika pemain pertama bisa menjawab pertanyaan dari kartu soal yang telah di dapat
7. Apabila dari pemain lain ada yang kategorinya sama dengan kategori yang diminta oleh pemain pertama, maka kartu itu harus diberikan kepada pemain yang meminta kategori itu
8. Apabila kategori kartu yang diminta tidak ada dari pemain yang lain, maka pemain yang meminta kategori itu harus mengambil satu buah kartu dari tumpukan kartu yang ada, begitupun dengan pemain selanjutnya
9. Apabila dari salah satu pemain sudah ada yang mengumpulkan empat buah kartu dengan kategori yang sama, maka kartu itu telah dianggap lengkap (kwartet) dan pemain tersebut berhak mendapatkan nilai.
10. Setelah semua kartu di setiap masing-masing kelompok telah habis, setiap perwakilan kelompok yang pindah diminta kembali ke kelompok asalnya
11. Masing-masing kelompok menghitung kartu kwartet yang telah mereka kumpulkan di dalam kelompoknya
12. Kelompok yang mendapatkan nilai dan kartu kwartet yang paling banyak adalah pemenang dalam permainan kartu kwartet

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan besar pengaruh peningkatan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon dengan penerapan media Permainan Kartu Kwartet sebagai media permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru semester genap, tahun ajaran 2015/2016. Waktu pengambilan data mulai dilakukan pada minggu ke empat bulan April 2016 hingga Minggu ke empat bulan Mei 2016. Populasi dalam penelitian adalah keseluruhan siswa dari 7 kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru yaitu kelas X_1 - X_7 sedangkan sampel ditentukan secara acak berdasarkan hasil tes materi prasyarat yang telah berdistribusi normal dan telah diuji homogenitasnya. Diperoleh kelas X_5 sebagai kelas eksperimen dan kelas X_7 sebagai kelas kontrol.

Bentuk penelitian adalah penelitian eksperimen yang dilakukan terhadap dua kelas dengan desain *Randomized control Group Pretest-Posttest* seperti Tabel 1.

Rancangan Penelitian Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	T_0	X	T_1
Kontrol	T_0	-	T_1

Keterangan:

T_0 : hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

X : perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan penerapan media pembelajaran
Kartu Kwartet

T_1 : hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas control

(Moh. Nazir, 2005)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah teknik *test*. Data yang dikumpulkan diperoleh dari : (1) Hasil tes materi prasyarat, (2) *Pretest*, dilakukan pada kedua kelas sebelum pembelajaran pokok bahasan hidrokarbon, dan (3) *Posttest*, diberikan pada kedua kelas setelah pembelajaran pokok bahasan hidrokarbon. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian adalah pengujian hipotesis menggunakan uji-t.

Uji normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Uji normalitas menggunakan uji *Liliefors*, dengan kriteria harga $L_{maks} < L_{tabel}(\alpha = 0,05)$, maka data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data dalam penelitian homogen. Uji homogenitas, Setelah data berdistribusi normal kemudian dilakukan uji homogenitas dengan menguji varians kedua sampel (homogen atau tidak). Kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat dikatakan kedua kelas homogen. Selanjutnya, Uji kesamaan rata-rata menggunakan uji-t dua pihak untuk mengetahui kehomogenan kedua sampel penelitian. Kriteria pengujian adalah jika t_{hitung} terletak antara $-t_{tabel}$ dan t_{tabel} ($-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$), maka kedua sampel dikatakan homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah uji yang dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis diterima/tidak. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t satu pihak. Dengan kriteria pengujian, hipotesis diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dengan $\alpha = 0,05$ untuk derajat harga t lainnya hipotesis ditolak (Sudjana, 2005)

Koefisien Pengaruh

Koefisien pengaruh adalah uji yang digunakan untuk menentukan proporsi atau persentase total variasi dalam variabel terikat yang diterangkan oleh variabel bebas (Riduwan dan Sunarto, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas Data Materi Prasyarat

Data yang digunakan adalah hasil tes materi prasyarat pada tabel 2

Tabel 2 Hasil Analisis Uji Normalitas Data Materi Prasyarat

Kelas	N	\bar{x}	S	L_{maks}	L_{tabel}
X ₅	24	70,20	8,72	0,164	0,173
X ₇	22	70,79	8,94	0,0683	0,190

Dimana: N = jumlah data pada sampel; \bar{x} = nilai rata-rata sampel; S = standar deviasi

Tabel 2 menunjukkan hasil uji normalitas materi prasyarat kelas X₅ diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,164 < 0,173$ dan kelas X₇ diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,0683 < 0,190$.

Uji Homogenitas Data Materi Prasyarat

Tabel 3 Hasil Analisis Uji Homogenitas Data Materi Prasyarat

Kelas	N	$\sum X$	\bar{x}	F_{tabel}	F_{hitung}	t_{tabel}	t_{hitung}
X ₅ dan X ₇	24	1685	70,20	2,78	1,05	2,02	-0,12
	22	1557,5	70,79				

Dimana: N = jumlah siswa; $\sum X$ = jumlah nilai materi prasyarat seluruh siswa; \bar{x} = rata-rata nilai materi prasyarat siswa

Tabel 3 menunjukkan uji homogenitas materi prasyarat untuk kelas X₅ dan X₇. Kelas X₅ dan X₇ mempunyai nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,05 < 2,78$ dan hasil perhitungan uji t dua pihak diperoleh nilai t_{hitung} terletak antara $-t_{tabel}$ dan t_{tabel} yaitu $-2,02 < -0,12 < 2,02$ sehingga kedua kelas homogen.

Uji Normalitas *Pretest-Posttest*

Hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol pada Tabel 4

Tabel 4 Hasil Analisis Uji Normalitas Data *Pretest-Posttest*

Data	Kelas	N	\bar{x}	S	L_{maks}	L_{tabel}
<i>Pretest</i>	Eksperimen	24	25,63	5,77	0,1257	0,173
	Kontrol	22	26,70	5,20	0,1293	0,190

<i>Posttest</i>	Eksperimen	24	76,87	5,07	0,1443	0,173
	Kontrol	22	70,34	10,75	0,0838	0,190

Keterangan: N = jumlah data pada sampel, \bar{x} = nilai rata-rata sampel, S = standar deviasi

Uji Hipotesis

Data yang digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. Selisih nilai *posttest* dan *pretest* menunjukkan besarnya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah belajar materi hidrokarbon dengan dan tanpa media pembelajaran Kartu Kwartet. Hasil analisis uji hipotesis disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Analisis Uji Hipotesis

Kelas	N	$\sum X$	\bar{x}	S_{gab}	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	24	1230	51,25	9,15	2,82	1,68
Kontrol	22	960	43,64			

Keterangan: N = jumlah siswa yang menerima perlakuan, $\sum X$ = jumlah nilai selisih *posttest* dan *pretest*, \bar{x} = nilai rata-rata selisih *posttest* dan *pretest*

Tabel 5 menunjukkan $t_{hitung} = 2,82$ dan $t_{tabel} = 1,68$, pada $dk = 44$ dan $t_{0,95} \cdot t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis diterima. Dengan demikian penerapan media permainan kartu kwartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru.

Koefisien Pengaruh Hasil Belajar Siswa

Data yang digunakan untuk perhitungan besarnya pengaruh penerapan media pembelajaran Kartu Kwartet terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian adalah data hasil perhitungan uji hipotesis dengan nilai $t = 2,82$ dan $n = 46$. sehingga diperoleh nilai koefisien pengaruh (K_p) adalah 15,31 %. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan kartu kwartet memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon unsur di kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru yaitu sebesar 15,31 %.

Pembahasan

Penerapan media permainan kartu kwartet dalam penelitian dilakukan setelah guru menjelaskan materi pelajaran. Pada kelas eksperimen menggunakan media permainan kartu kwartet sedangkan pada kelas kontrol tidak. Sebelum dilakukan penelitian, seluruh populasi yaitu 7 kelas dari kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru terlebih dahulu diberi tes materi *prasyarat*. Hasil analisis data tes materi *prasyarat* dilakukan dengan menggunakan uji Lilliefors. Selanjutnya, kelas yang berdistribusi normal

dilakukan uji variansi dan uji homogenitas. Uji variansi dan uji homogenitas adalah uji yang dilakukan terhadap dua kelas untuk menentukan kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Setelah dilakukan uji homogenitas maka, kelas yang digunakan sebagai sampel yaitu kelas X₅ dan X₇. Selanjutnya dilakukan penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih secara acak, kelas X₅ sebagai kelas eksperimen dan kelas X₇ sebagai kelas kontrol.

Kedua sampel diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon. Setelah itu diberikan perlakuan yang berbeda dimana kelas eksperimen dengan penerapan media permainan kartu kwartet sedangkan pada kelas kontrol tanpa penerapan media permainan kartu kwartet. Kemudian kedua sampel diberikan *posttest* untuk mengetahui selisih nilai yang diperoleh setelah diberi perlakuan. Selisih nilai *posttest-pretest* digunakan untuk uji hipotesis dan melihat koefisien pengaruh hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon.

Uji hipotesis menggunakan uji-t pihak kanan menunjukkan hasil bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian maka hipotesis “Penerapan media permainan kartu kwartet dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru” diterima. Koefisien pengaruh belajarsiswa diperoleh melalui data hasil perhitungan uji hipotesis dengan besarnya koefisien pengaruh adalah 15,31%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan Kartu Kwartet memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon unsur di kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru yaitu sebesar 15,31 %.

Siswa kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang tinggi karena adanya penerapan media permainan kartu kwartet. Media ini bersifat permainan sehingga meningkatkan motivasi dan rasa tertarik bagi siswa. Rasa motivasi ini akan menimbulkan semangat belajar pada siswa sehingga terjadi peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai rata-rata selisih *pretest – posttest* kelas eksperimen sebesar 51,26 lebih besar jika dibandingkan dengan selisih nilai rata-rata *pretest – posttest* kelas kontrol sebesar 43,63 dan meningkatnya motivasi siswa dapat dilihat pada lembar afektif siswa.

Untuk menimbulkan rasa kompetisi antar kelompok maka pada setiap pertemuan diadakan perpindahan pemain. Masing-masing pemain dari kelompok asal berpindah secara acak untuk melaksanakan kompetisi permainan kartu kwartet. Sehingga pada setiap pertemuan, masing-masing perwakilan kelompok berusaha mengumpulkan skor kartu kwartet paling banyak agar kelompok asalnya menjadi pemenang pada tiap pertemuan.

Penerapan media pembelajaran kartu kwartet dapat meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Rata-rata aspek penilaian afektif siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Siswa kelas eksperimen lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran seperti menunjukkan rasa ingin tahu dengan sering bertanya kepada guru dan aktif menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa kelas eksperimen lebih komunikatif dengan teman kelompok dan guru dibandingkan kelas kontrol terlihat dari siswa mau bertanya kepada teman sekelompok ataupun guru apabila mengalami kesulitan, siswa dapat mengeluarkan pendapat serta siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan logis. Rata-rata aspek siswa mengikuti proses pembelajaran dengan tertib dan disiplin juga terlihat lebih tinggi siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hasil pengamatan afektif siswa membuktikan adanya keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran kartu kwartet. Meningkatnya keaktifan siswa dalam belajar dapat meningkatkan hasil belajar

siswa. Seperti yang diungkapkan Dimiyati dan Mudjiono (2009) menyatakan bahwa salah satu cara yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Jika siswa belajar secara aktif, maka informasi yang diterimanya dapat tersimpan lebih lama sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan ini tercipta karena siswa tidak merasa bosan dalam belajar, dimana penerapan media permainan kartu kwartet merupakan media belajar dalam bentuk permainan. Selain itu, siswa menjadi aktif dalam mengemukakan pendapat karena siswa termotivasi mengikuti pembelajaran dan ketika siswa tersebut belum memahami materi, siswa tersebut juga bertanya kepada guru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan media pembelajaran Kartu Kwartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru.
2. Besarnya pengaruh penerapan media pembelajaran Kartu Kwartet terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas X MA Darel Hikmah Pekanbaru sebesar 15,31 %.

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan, peneliti merekomendasikan:

1. Penerapan media pembelajaran Kartu Kwartet dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas X.
2. Bagi peneliti yang ingin menindak lanjuti penelitian tersebut, dapat menggunakan media pembelajaran Kartu Kwartet pada pokok bahasan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta

Karsono dkk, 2014. Penggunaan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*. Vol. 1: No.1

Medisty. 2013. *Pengembangan Kartu Kwartet Kingdom Animalia Untuk Pembelajaran Biologi*. Universitas Jambi. Jambi

Moh. Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.

Riduwan dan Sunarto. 2010. *Pengantar Statistika*. Alfabeta. Bandung

Sahertian. 2000. *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Rineka Cipta. Jakarta

Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers. Jakarta

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Tarsito. Bandung.