

**PENGARUH PERMAINAN KARTU KUARTET TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI KENTUNGAN SEMESTER I
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Psikologi**



Oleh:

**Adi Ardiansyah
NIM. 11710008**

Pembimbing:

R. Rachmy Diana, S. Psi., M. A

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Assalamua'alaikum Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adi Ardiansyah

NIM : 11710008

Prodi : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Kartu Kuartet Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Siswa Kelas VI SDN Kentungan Semester I Tahun Ajaran 2015/2016” merupakan hasil karya peneliti sendiri dan bukan merupakan plagiasi dari hasil karya orang lain. Bila dikemudian hari ditemukan plagiasi, saya siap menerima konsekwensi yang diberikan.

Wasaalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Desember 2015

Yang Menyatakan,



Adi Ardiansyah
Nim. 11710008

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, memberi petunjuk, serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Adi Ardiansyah

NIM : 11710008

Prodi : Psikologi

Judul : Pengaruh Permainan Kartu Kuartet Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Siswa Kelas VI SDN Kentungan Semester I Tahun Ajaran 2015/2016.

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu psikologi.

Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Desember 2015

Pembimbing



R. Rachmy Diana, S. Psi., M. A
NIP. 19750910 200501 2 003



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/DSH/PP.00.9/68/2016

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH PERMAINAN KARTU KUARTET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI KENTUNGAN SEMESTER I TAHUN AJARAN 2015/2016**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ADI ARDIANSYAH
Nomor Induk Mahasiswa : 11710008
Telah diujikan pada : Senin, 15 Februari 2016
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Rachmy Diana, S. Psi., M.A
NIP. 19750910 200501 2 003

Penguji I

Miftahun Ni'mah Suseno, M.A
NIP. 19770313 200912 2 001

Penguji II

Lisnawati, S.Psi., M.Psi
NIP. 19750810 201101 2 001

Yogyakarta, 15 Februari 2016
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
DEKAN



Dr. H. Kamsi, M.A.
NIP. 19570207 198703 1 003

MOTTO

"Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagi mu dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagi mu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui"

(Q. S. Al-Baqarah: 216)

"Kamu adalah makanan, kamu yang masak, kamu yang makan, boleh bagi-bagi"

(Adi Ardiansyah, 2015)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis yang sangat sederhana ini secara khusus saya persembahkan sebagai salah satu bakti seorang anak dan sebagai simbol ucapan terima kasih yang sudah pasti tidak akan mampu membalas segala pengorbanan, perjuangan serta doa

Mama, **Faturiasa** dan Bapak, **Drs. Dahimin Anwar, M. Pd.**

Karya tulis ini juga saya persembahkan untuk Fahmi, Idul, dan Rama, yang sering bertanya, “Kapan pulang?”. Jadilah adik-adik yang lebih baik dan lebih hebat, dengan cara kalian sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah Robbil ‘Alamin*, peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang dengan kerendahan hatinya menyampaikan kebenaran bagi umat manusia.

Skripsi merupakan salah satu syarat yang harus dilakukan untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu (S-1). Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan ataupun saran yang dapat membangun untuk kedepannya.

Dalam penulisan karya ini, peneliti menyadari, banyak pihak yang terlibat dalam memberikan bantuan dalam penyelesaian karya ini. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

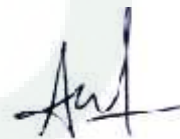
1. Bapak Dr. H. Kamsi, M. A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Benny Herlena, M. Si., selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang senantiasa membantu, memberi dukungan, dan membagi ilmu, cerita serta pengalaman yang bermanfaat bagi peneliti.

3. Ibu Sara Palila, S. Psi., M. A., Psi., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang senantiasa menuntun, memberikan masukan serta nasihat yang sangat berarti bagi peneliti.
4. Ibu R. Rachmy Diana, S. Psi., M. A., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar membimbing dan memberikan masukan kepada penulis hingga selesainya penulisan skripsi ini.
5. Ibu Miftahun Ni'mah Suseno, M. A., dan Ibu Lisnawati, M. Psi., selaku tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran-saran untuk menyempurnakan penelitian ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Psikologi dan seluruh karyawan di Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, atas segala kesempatan, ilmu pengetahuan, dan fasilitas yang telah diberikan.
7. Ibu Sri Haryati, S. Pd. SD selaku kepala sekolah SD Negeri Kentungan dan Ibu Ika Kusumawati, S. Pd selaku walikelas Kelas VI yang telah membantu dan memberikan izin dalam melakukan penelitian ini.
8. Siswa dan siswa kelas VIA dan VIB SD Negeri Kentungan yang sudah bersedia menjadi subjek penelitian, tanpa partisipasi yang baik dari adik-adik penelitian ini tidak akan berjalan lancar.
9. Ibu Faturiasa dan Bapak Drs. Dahimin Anwar M. Pd yang telah ikhlas memberikan waktu, tenaga, dukungan dan doa serta pikiran untuk anak mu ini. Semoga Allah SWT, membalas dengan kebahagiaan dan kesehatan melalui anak-anak yang telah dititipkan-Nya.

10. Fahmi, Idul, dan Rama, terima kasih untuk pertanyaan-pertanyaan kalian yang selalu mengingatkan pada rumah dan pada tugas yang harus diselesaikan agar bisa pulang walau jarang.
11. Sahabat-sahabat terbaik, Yudi, Oki, Yanti, Luthfi, Aan, Luhung, Putri, Tyas, Ayu, Neneng. Semoga kita bisa membangun semua mimpi dan cita-cita yang sudah kita bagi.
12. Teman-teman Logika '11, Geng Tarzan, Anak-anak Ruang Baca Psikologi, Psikologi 2011 dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya peneliti sampaikan rasa terima kasih yang dalam kepada teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan, bantuan dan perhatian kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.

Yogyakarta, 28 Desember 2015



Adi Ardiansyah
Nim. 11710008

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTARCT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Keaslian Penelitian.....	13
BAB II LANDASAN TEORI	21
A. Motivasi Belajar	21
1. Pengertian Motivasi Belajar	21
2. Aspek-aspek Motivasi Belajar	22
3. Faktor-faktor Motivasi Belajar.....	27
B. Permainan Kartu Kuartet.....	30
1. Pengertian Permainan Kartu Kuartet	30
2. Aspek-aspek Permainan Kartu Kuartet.....	32
3. Manfaat Permainan Bagi Perkembangan Anak	33
C. Hubungan Antar Variabel	36

D. Hipotesis.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Identifikasi Variabel.....	43
B. Definisi Operasional Variabel.....	43
1. Motivasi Belajar	43
2. Permainan Kartu Kuartet.....	44
C. Populasi dan Sampel	46
1. Populasi	46
2. Sampel.....	46
D. Rancangan Eksperimen.....	46
1. Desain Eksperimen.....	46
2. Prosedur Eksperimen	47
E. Metode Pengumpulan Data	49
F. Validitas dan Reliabilitas	51
1. Validitas	51
2. Seleksi Aitem	51
3. Reliabilitas	51
G. Metode Analisis Data	53
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Orientasi Kancan.....	54
B. Persiapan Penelitian	56
1. Proses Perizinan	56
2. Pelaksanaan Uji Coba	57
3. Hasil Uji Coba.....	58
a. Skala Motivasi Belajar	57
b. Uji Validitas	60
c. Uji Reliabilitas	61
d. Uji Coba Modul	62
C. Pelaksanaan Penelitian.....	63
D. Analisis Data	64
1. Kategorisasi Individu pada Skala.....	64

2. Uji Hipotesis	72
E. Pembahasan.....	74
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	86
DAFTAR LAMAN	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	90



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	47
Tabel 3.2. Jadwal Pelaksanaan.....	49
Tabel 3.3. <i>Blue Print</i> Skala Motivasi Belajar	50
Tabel 4.1. Perkembangan Jumlah Murid dalam 3 Tahun Terakhir.....	55
Tabel 4.2. Sebaran Aitem Skala Motivasi Belajar sebelum Uji Coba	59
Tabel 4.3. Distribusi Uji Reliabilitas Skala Motivasi Belajar setelah Uji Coba .	59
Tabel 4.4. Distribusi Skala Motivasi Belajar dengan Nomor Baru.....	60
Tabel 4.5. Koefisien Reliabilitas Skala Motivasi Belajar	61
Tabel 4.6. Jumlah Populasi Penelitian Berdasarkan Kelas dan Jenis Kelamin...	63
Tabel 4.7. Deskriptif Statistik Skor Skala Penelitian	64
Tabel 4.8. Rumus Diskripsi Statistik Nilai	68
Tabel 4.9. Kategorisasi Subjek Skala Motivasi Belajar Populasi	64
Tabel 4.10. Deskriptif Statistik Skor Skala Penelitian Pada Kelompok Eksperimen.....	66
Tabel 4.11. Kategorisasi Subjek Skala Motivasi Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	66
Tabel 4.12. Kategorisasi Subjek Skala Motivasi Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	67
Tabel 4.13. Deskriptif Statistik Skor Skala Penelitian Pada Kelompok Kontrol	69
Tabel 4.14. Kategorisasi Subjek Skala Motivasi Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	69
Tabel 4.15. Kategorisasi Subjek Skala Motivasi Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	69
Tabel 4.16. Hasil Analisis <i>Wilcoxon</i> pada Kelompok Eksperimen	72
Tabel 4.17. Hasil Analisis <i>Mann Whitney U</i>	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Dinamika Variabel	41
Gambar 4.1. Diagram Kategorisasi Subjek Skala Motivasi Belajar Populasi	65
Gambar 4.2. Grafik Perolehan Kategorisasi Kelompok Eksperimen saat <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	68
Gambar 4.3. Grafik Perolehan Kategorisasi Kelompok Kontrol saat <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	70
Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Skor Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen saat <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71
Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Skor Motivasi Belajar Kelompok Kontrol saat <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71

DAFTAR LAMPIRAN

- A. Skala *Try Out*
- B. Tabulasi Data *Try Out* Skala Motivasi Belajar
- C. Validitas Aitem Skala Motivasi Belajar
- D. Reliabilitas Skala Motivasi Belajar
- E. Alat Ukur/ Skala Penelitian
- F. Tabulasi Data Penelitian
 - 1. Data Skala Motivasi Belajar *Pretest*
 - 2. Data Skala Motivasi Belajar *Posttest*
- G. Uji Hipotesis
 - 1. *Wilcoxon*
 - 2. *Mann Whitney U*
- H. Modul Penelitian
- I. Kartu Kuartet
- J. Verbatim Wawancara
- K. Catatan Observasi
- L. Dokumentasi
- M. Informed Consent
- N. Surat Perizinan

**PENGARUH PERMAINAN KARTU KUARTET TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI KENTUNGAN SEMESTER I
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Adi Ardiansyah
Prodi Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas VI sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *true eksperimental* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas VI SD Negeri Kentungan yang berasal dari kelas A dan kelas B. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria subjek memiliki motivasi belajar yang tergolong sedang ke bawah.

Metode pengumpulan data menggunakan skala motivasi belajar. Analisis data menggunakan *Wilcoxon* dan *Mann Whitney U*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini tidak diterima, dimana tidak ada pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas VI SD Negeri kentungan dimana motivasi belajar tidak meningkat dengan adanya permainan kartu kuartet. Hasil analisis *Wilcoxon* dengan taraf signifikansi sig. (2-Tailed) sebesar 0,440 ($p > 0,05$) yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA. Hasil analisis *Mann Whitney U* menunjukkan indeks perbedaan sebesar 42,500 dan $p = 0,088$ ($p > 0,05$) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan motivasi belajar mata pelajaran IPA pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan permainan kartu kuartet.

Tidak signifikannya hasil penelitian ini disebabkan karena keterbatasan perlakuan dalam memenuhi aspek yang dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterbatasan alat ukur dalam mengukur motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Permainan Kartu Kuartet, Motivasi Belajar

**THE EFFECT OF QUARTET CARD GAME TO SCIENCE SUBJECTS
LEARNING MOTIVATION AT SIXTH GRADE STUDENTS OF SD NEGERI
KENTUNGAN FIRST SEMESTER ACADEMIC YEAR 2015/2016**

Adi Ardiansyah
Psychology of Sunan Kalijaga State Islamic University
Yogyakarta

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of quartet card game to science subjects learning motivation in the sixth grade of elementary school students. This research is true experimental design pretest-posttest with control group design. The subjects of this research were 24 students in the sixth grade of SD Negeri Kentungan coming from class A and class B. The sampling technique used purposive sampling with the subject criteria have learning motivation were classified from middle to lower.

The data were collected with the scale of learning motivation. The data were analyzed using Wilcoxon and Mann-Whitney U. The results showed that the hypothesis is not accepted, where there is no effect of quartet card game to science subjects learning motivation in the sixth grade of SD Negeri Kentungan where the learning motivation is not increased with quartet card game. Wilcoxon analysis results in significance level sig. (2-tailed) in 0.440 ($p > 0.05$), which indicates that there is no effect of quartet card game to science subjects learning motivation. Mann-Whitney U analysis results showed a difference index in 42,500 and $p = 0.088$ ($p > 0.05$), which states that there is no difference in science subjects learning motivation in the experimental group and the control group after being given the quartet card game.

Not accepted of the hypothesis in this study due to the limitations of treatment in fulfilling aspects needed to increase the learning motivation and the limitations of the measuring instrument in measuring the learning motivation of students.

Key Words: Quartet Card Game, Learning Motivation

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan jaman menuju era globalisasi seperti yang terjadi saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi sebuah tolak ukur keberhasilan sebuah bangsa. Salah satu cara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1, menjelaskan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Syah, 2010). Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa tujuan pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses belajar yang secara aktif mampu mengembangkan potensi yang dimiliki individu.

Setiap individu dalam masa hidupnya akan melalui beberapa fase perkembangan, salah satunya adalah masa anak-anak yaitu pada usia 5-12 tahun. Pada masa anak-anak ini salah satu keterampilan yang dikuasai adalah keterampilan bermain atau disebut sebagai “usia berkelompok”. Individu cenderung berminat melakukan sesuatu dengan teman-temannya serta ingin menjadi bagian dari kelompok dimana individu diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan pola perilaku kelompok (Jahja, 2011).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Anies Baswedan (Gabrilin, 2014) menjelaskan bahwa pendidikan harus membuat siswa menjadi ketagihan untuk ke sekolah. Hal ini bisa dilakukan dengan cara mengembalikan sekolah menjadi taman, taman yang tidak membuat anak-anak takut, taman yang menyenangkan untuk belajar dan bermain, sebagaimana konsep pendidikan yang ditulis oleh Ki Hajar Dewantara dalam bukunya yang berjudul *Tut Wuri Handayani*. Konsep pendidikan tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak sehingga anak-anak akan selalu memiliki motivasi untuk belajar.

Kenyataannya pada saat ini metode pembelajaran di Indonesia masih terlalu kaku dimana metode yang digunakan adalah metode satu arah, siswa duduk rapi, tangan dilipat dimeja, dan mendengarkan guru yang menjelaskan. Metode pembelajaran seperti ini adalah yang paling banyak dipakai oleh guru tanpa harus memperhatikan kebutuhan murid sesuai fase perkembangannya sehingga murid tidak memiliki motivasi untuk belajar, takut untuk bertanya, dan takut untuk menghadapi ujian. Hal ini berbanding terbalik dengan beberapa negara yang dalam sistem pendidikannya sudah menerapkan metode pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan oleh muridnya sehingga murid-murid senang untuk belajar, senang ketika mendapatkan kuis dan mengerjakan soal-soal (Khafifah, 2013).

Santrock (2008) menjelaskan motivasi sebagai proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Motivasi belajar adalah

energi yang menggerakkan individu untuk belajar, mengarahkan individu pada proses belajar, dan menjaga keberlangsungan proses belajar pada individu.

Salah satu fakta mengenai rendahnya motivasi belajar siswa dapat dilihat dari rendahnya kemampuan siswa Indonesia dalam bidang sains. Hal ini berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2012, yang dipublikasikan *The Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*, Indonesia berada di posisi ke 64 dalam bidang sains dari 65 negara yang berpartisipasi dalam tes tersebut. PISA merupakan studi internasional yang dilakukan tiap 3 tahun sekali dan Indonesia mulai tergabung sejak tahun 2000 dan tidak mengalami peningkatan peringkat setiap tahunnya. Khusus untuk bidang sains pada tahun 2000 Indonesia menduduki peringkat 38 dari 41 peserta, tahun 2003 mendapatkan peringkat 38 dari 40 peserta, tahun 2006 peringkat 50 dari 57 peserta dan pada tahun 2009 menempati peringkat 60 dari 65 peserta (litbang.kemdikbud.go.id, 2013).

Menanggapi hasil tersebut, Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), Ramon Mohandas, menjelaskan, salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa pada tiga bidang tersebut perlu dilakukan perubahan dalam metode pembelajaran di kelas, antara lain dengan memperbanyak praktek (Sidiknas, 2013).

Upaya perbaikan kurikulum dan metode pembelajaran di kelas mulai menunjukkan beberapa hasil positif, salah satunya adalah Indonesia berhasil mengumpulkan 23 medali dari dalam ajang 12th International Mathematics and Science Olympiad (IMSO), 1-7 November 2015, di Thailand. 23 medali tersebut

terdiri atas 2 medali emas, 12 perak, dan 9 perunggu. Dari 24 peserta yang dikirim hanya 1 peserta yang tidak mempersembahkan medali (Zubaidah, 2015).

Metode praktek sebagai metode pembelajaran di kelas semakin sering dilakukan oleh para guru, khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) sebagai mata pelajaran sains di sekolah dasar. Sebagaimana dijelaskan oleh guru kelas Kelas VI SD Negeri Kentungan dalam wawancara yang dilakukan pada 2 Februari 2015.

Metode pembelajaran dengan cara praktek mampu membuat siswa merasa senang ketika belajar. Namun, guru kelas sebagai pengajar mata pelajaran IPA menjelaskan bahwa siswa masih membutuhkan sebuah metode pembelajaran yang lebih memudahkan siswa untuk memahami pelajaran dan bisa dilakukan oleh siswa baik di lingkungan sekolah atau pun di lingkungan rumah sehingga siswa tetap memiliki dorongan untuk belajar. sebagai contoh ketika materi tentang anatomi tubuh, siswa lebih tertarik dengan alat peraga yang digunakan seperti bagaimana bentuk dan letak jantung pada tubuh manusia dan tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan kegunaan ataupun cara kerja. Siswa akan terlihat sibuk sendiri ketika guru menjelaskan, seperti berbicara, mengganggu temannya, dan bermain dengan alat peraga.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nugroho (2013) yang menjelaskan bahwa siswa akan cenderung merasa bosan dengan metode pembelajaran yang didominasi oleh guru, dalam hal ini adalah metode ceramah. Guru lebih banyak berperan sebagai informan bagi siswa. Materi-materi yang dirasa penting dicatatkan oleh guru dipapan tulis. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

Seharusnya materi pelajaran tidak begitu saja ditransfer oleh guru ke dalam pikiran siswa tetapi harus dikonstruksi di dalam pikiran itu sendiri dengan cara memberikan pengalaman yang nyata sebagai bentuk kegiatan yang menarik dalam belajar dan mampu menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.

Preliminary research yang dilakukan pada Siswa kelas VIA SD Negeri Kentungan dalam rangka mencari tahu permasalahan siswa dalam belajar yang dilaksanakan pada tanggal 24 April 2015 ditemukan bahwa siswa-siswa menyukai metode praktek pada matapelajaran IPA seperti pada materi mengenai batuan dan katrol sehingga ada dorongan lebih untuk belajar, sedangkan ketika belajar menggunakan metode ceramah atau membaca buku secara mandiri cenderung mengalami penurunan bahkan kehilangan semangat untuk belajar. Penurunan semangat belajar ini ditandai dengan kurangnya siswa yang mempelajari kembali materi yang telah diajarkan ataupun mempelajari terlebih dahulu materi yang akan disampaikan di kelas dengan alasan para siswa tidak menyukai membaca teori-teori yang ada didalam buku. Selain itu, kegiatan belajar yang dilakukan siswa tidak bertahan lama, dari dua puluh enam siswa hanya tiga siswa yang mengulang kembali matapelajaran IPA di rumah walaupun demikian masih dalam intensitas yang jarang dengan durasi waktu 10-15 menit. Sedangkan siswa lainnya mengulang pelajaran ketika ada ujian ataupun untuk mengerjakan tugas.

Kiswoyowati (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Motivasi Belajar dan Kegiatan Belajar Siswa terhadap Kecakapan Hidup Siswa” menjelaskan bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar di dalam dirinya antara lain siswa tersebut tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi

kesulitan, lebih mandiri, dapat mempertahankan pendapatnya, dan dapat memecahkan permasalahan yang sedang dihadapinya. Mengacu pada ciri-ciri tersebut dapat dikatakan bahwa siswa kelas VIA SD Negeri Kentungan memiliki motivasi belajar yang kurang dimana siswa masih kurang ulet dan tekun dalam belajar, siswa jarang mengulang kembali pelajaran IPA di rumah . Siswa memiliki ketahanan yang rendah ketika belajar IPA dimana durasi waktu yang digunakan siswa adalah 10-15 menit. Selain itu, siswa kelas VIA bisa dikatakan kurang mandiri dalam melakukan kegiatan belajar IPA. Dari 26 siswa hanya 3 siswa yang mengulang kembali dan mencari tahu sendiri apa yang sudah dipelajarinya di rumah.

Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Uno (2007) mengenai aspek-aspek motivasi belajar, antarai lain (1) Motivasi intrinsik, dengan indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan. (2) Motivasi ekstrinsik, dengan indikator adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan aspek motivasi belajar menurut Uno tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VI Sd Negeri Kentungan memiliki masalah dalam memenuhi motivasi intrinsik, yaitu dorongan dan kebutuhan dalam belajar dimana berdasarkan hasil wawancara hanya 3 siswa yang mengulang kembali pelajaran IPA di rumah dan dengan durasi belajar yang singkat, sekitar 10-15 menit. Sisanya hanya belajar ketika ada ulangan. Dalam memenuhi motivasi ekstrinsik juga masih terbatas dalam memenuhi kegiatan belajar yang menarik. Walaupun

sekolah sudah memperbanyak kegiatan belajar dengan praktek namun masih dirasa kurang oleh siswa maupun guru. Metode praktek yang dilaksanakan disekolah dirasa masih kurang mampu menghidupkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan sebuah metode pembelajaran dengan media belajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar dengan cara memenuhi kebutuhan dalam belajar, seperti mudah untuk dipahami, bisa dilakukan dimana saja, kapan pun dan dengan siapa pun, sehingga semangat dan ketahanan siswa untuk belajar tetap terjaga. Salah satu metode yang mampu memenuhi kebutuhan siswa tersebut adalah metode bermain sambil belajar dengan memanfaatkan permainan-permainan sebagai media pembelajaran.

Permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran harus mampu memenuhi kebutuhan dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Siswa dengan gaya belajar visual lebih menyukai belajar menggunakan catatan yang berisi banyak simbol dan gambar. Siswa dengan gaya belajar auditorial lebih efektif jika belajar dengan cara mendengarkan, baik dari rekaman ataupun mendengarkan informasi berulang-ulang dari orang lain. Siswa dengan gaya belajar kinestetik menyukai cara belajar dengan gerakan, dimana gerakan tersebut diasosiasikan dengan informasi ataupun fakta-fakta (DePorter, 2000). Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda adalah permainan kartu kuartet.

Permainan kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dalam kartu tersebut berisi keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar dalam kartu. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisan lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan yang menerangkan gambar ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna. Permainan kartu kuartet dimainkan oleh 2-4 orang secara berkelompok (Kamil, 2012).

Saptawulan (2012) menjelaskan bahwa melalui permainan kartu kuartet siswa tidak hanya sekedar bermain, tetapi secara tidak langsung juga belajar. Belajar sambil bermain memiliki beberapa manfaat, seperti:

1. Menyenangkan.
2. Siswa belajar tanpa gangguan emosi negatif dan bergairah.
3. Tiada tekanan karena proses bermain terjadi secara terbuka dan spontan.
4. Berusaha untuk menang sehingga siswa termotivasi dan hal ini dapat memberi dampak kepada peningkatan hasil belajar.
5. Dapat mengingat konsep secara tidak langsung.

Permainan kartu kuartet sebagai media dalam pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan oleh Sudjana (1992), antara lain dapat menumbuhkan minat belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian, makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta

pencapaian tujuan pengajaran, metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata, dan siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Beberapa penelitian juga menjelaskan bahwa permainan memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Rachma Nur Kartika Arum dan Achmad Lutfi dalam *Unesa Journal of Chemical Education*, Vol. 1, No. 1, 174-179 Mei 2012 dengan judul “Memotivasi Siswa Belajar Asam Basa Melalui Media Permainan *Ranking One Chemistry Quiz*”. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa media permainan *Ranking One Chemistry Quiz* dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa sehingga terjadi peningkatan prestasi yang lebih baik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo & Daru Wahyuningsih dalam *Jurnal Pendidikan Fisika*(2013) Vol.1 No.1 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media yang memberikan rata-rata penilaian sebesar 87,778% dan hasil angket siswa awal dan akhir yang memberikan rata-rata peningkatan sebesar 6,943%.

Selain itu Uji-T berpasangan terhadap data masing-masing kelompok uji coba untuk mengetahui signifikansi dari peningkatan motivasi belajar siswa.

Secara khusus beberapa penelitian juga membuktikan bagaimana permainan kartu kuartet mampu menjadi permainan yang menyenangkan sebagai media belajar dan mampu meningkatkan minat serta kemampuan siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Aquillaningtyas Saptawulan dengan judul, *“Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemantapan Konsep secara Mandiri melalui Blog”*. Penelitian ini mampu membuktikan bahwa permainan kartu kuartet dapat dijadikan media belajar, aktif, kreatif, menyenangkan dan efektif bagi siswa. Penelitian lain juga dilakukan oleh Fatimah (2013) dengan judul *“Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Ragam Alat Musik”*. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa permainan kartu kuartet mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ragam alat musik.

Selain hasil penelitian yang berhasil membuktikan kemampuan kartu kuartet sebagai media belajar, terdapat beberapa alasan lain yang mendukung kenapa permainan kartu kuartet digunakan dalam penelitian ini. Secara fisik kartu kuartet memiliki kelebihan, (1) Praktis, mudah dibawa kemana saja; (2) Mudah dalam penyajiannya; (3) Mudah dimainkan dimana saja; (4) Mudah disimpan; (5) Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kecil; (6) Selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan dalam penyajiannya (Kamil, 2009). Alasan yang paling utama digunakan permainan kartu kuartet dalam penelitian ini adalah permainan kartu kuartet terdiri atas gambar dan kata-kata sebagai penjelasannya

sehingga memungkinkan untuk memasukkan mater-materi mata pelajaran IPA, baik gambar maupun penjelaannya.

Penelitian yang dilakukan Fatimah (2013) menjelaskan kelebihan lain dari permainan kartu kuartet, dimana seluruh modalitas belajar siswa (visual, audio, dan kinestetik) tercakup di dalam permainan kartu kuartet. Jika dibandingkan dengan permainan *Ranking One Chemistry Quiz* atau pun permainan ular tangga yang hanya memenuhi kebutuhan visual dan kinestetik.

Berdasarkan manfaat bermain sambil belajar dan kelebihan dari permainan kartu kuartet, maka tidak salah jika dilakukan suatu pembuktian melalui penelitian ilmiah untuk menguji pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar siswa, khususnya pada siswa kelas VI SD Negeri Kentungan yang masih membutuhkan sebuah metode pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan memenuhi kebutuhan serta gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Selain itu, siswa kelas VI SD Negeri Kentungan cenderung mengalami penurunan motivasi belajar ketika menggunakan metode ceramah. Hal tersebut pula yang mendorong peneliti untuk mengangkat skripsi dengan judul, "Pengaruh Permainan Kartu Kuartet Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Siswa Kelas VI SD Negeri Kentungan Semester I Tahun Ajaran 2015/2016".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan maka peneliti berfokus pada dua konsep variabel yaitu permainan kartu kuartet dan motivasi belajar. Penelitian ini merumuskan pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) pada siswa kelas VI SD Negeri Kentungan semester I tahun ajaran 2015/2016.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) pada siswa kelas VI SD Negeri Kentungan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu menyumbang sebuah metode pembelajaran dan media pembelajaran yang bisa dilaksanakan di

sekolah dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

b. Bagi Guru

Membuka cakrawala berpikir guru-guru dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

c. Bagi Siswa

Siswa diharapkan semakin menyukai mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan memiliki motivasi belajar yang semakin meningkat.

d. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan penelitian serta menambah wawasan mengenai pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas VI.

E. Keaslian Penelitian

Berdasarkan jurnal penelitian sebelumnya telah ditemui perbedaan pada penelitian kali ini, yaitu pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) pada siswa kelas V SD Negeri Kentungan Adapun jurnal ilmiah yang menjadi bukti keaslian penelitian adalah:

1. JURNAL MEDTEK, volume 1, Nomor 2, Oktober 2009 yang dituliskan oleh Muh. Yusuf Mapease yang berjudul *“Pengaruh Cara dan Motivasi*

Belajar terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makasar”. Dalam penelitian ini motivasi belajar menjadi variabel bebas dan variabel terganggunya adalah hasil belajar. Teori motivasi belajar yang digunakan adalah teori dari Sardiman yang menjelaskan motivasi sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang tersebut mau dan ingin melakukan sesuatu. Penelitian ini merupakan *ex-post facto* yang bersifat korelasional dan menggunakan dua teknik analisis data. Pertama, analisis deskriptif untuk mendeskripsikan tingkat cara belajar dan motivasi belajar siswa. Kedua, analisis inferensial dengan menggunakan analisis korelasi parsial untuk mencari hubungan antara variabel bebas dengan variabel terganggunya dan regresi ganda untuk mencari hubungan antara variabel (X_1) variabel (X_2) secara bersama-sama terhadap variabel (Y). Pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi dengan jumlah subjek 44 orang, yaitu semua siswa kelas III Jurusan Listrik yang aktif pada semester ganjil 2009/2010. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan: 1) Terdapat pengaruh positif jika cara dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar PLC, 2) Terdapat pengaruh positif cara belajar terhadap hasil belajar PLC, tetapi tidak berarti, 3) Terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap hasil belajar.

2. Jurnal Psikologi Udayana 2013, Vol. 1, No. 1, 203-212 yang dituliskan oleh Anak Agung Putu Chintya dan Nicholas Simarmata yang berjudul “*Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kecemasan pada Siswa Kelas VI*

Sekolah Dasar di Denpasar Menjelang Ujian Nasional”. Dalam penelitian ini motivasi belajar menjadi variabel bebas dan variabel tergantungnya adalah kecemasan pada siswa. Teori motivasi belajar yang digunakan adalah teori dari Uno yang membagi motivasi belajar menjadi dua dimensi yaitu dimensi intrinsik dan dimensi ekstrinsik. Dimensi intrinsik terdiri atas beberapa indikator, yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya penghargaan dan cita-cita masa depan. Dimensi ekstrinsik terdiri atas beberapa indikator, yaitu: (1) adanya penghargaan dalam belajar, (2) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (3) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala motivasi belajar yang terdiri dari 19 aitem pernyataan dan skala kecemasan yang terdiri dari 40 aitem pernyataan. Subjek dalam penelitian merupakan 100 siswa kelas VI di salah satu sekolah dasar di Denpasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara motivasi belajar dan kecemasan pada siswa kelas VI sekolah dasar di Denpasar menjelang ujian nasional.

3. eJournal UNS yang dituliskan oleh Fatimah, Ngadino Y dan Karsono yang berjudul *“Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Ragam Alat Musik*”. Kartu kuartet adalah permainan kartu berpasang empat. Dimainkan oleh 4 orang anak. Permainan ini terdiri 8 himpunan dengan total sebanyak 32 kartu (32 alat musik). Permainan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan 4 kartu

dengan tema yang sama sehingga menghasilkan pasangan yang anggotanya 4 kartu kuartet. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, tes, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 01 Jatisawit. Validitas data yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi sumber data dan triangulasi metode serta teknik analisis data menggunakan metode analisis interaktif milik Miles dan Huberman, metode analisis tersebut terdiri dari alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: kegiatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik dalam pembelajaran SBK pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatisawit, Jatiyoso, Karanganyar tahun ajaran 2012/2013.

4. Jurnal Pendidikan Penabur No. 18/ Tahun Ke-11/ Juni 2012 yang dituliskan oleh Aquillaningtyas Saptawulan yang berjudul *“Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemantapan Konsep secara Mandiri melalui Blog”*. Metode bermain kuartet dapat menjadi alternatif metode pembelajaran. Melalui metode ini, siswa di ajak ke dalam suasana belajar sambil bermain. Dengan bermain mereka akan dapat menguasai (mempelajari) konsep Biologi dalam suasana yang menyenangkan. Seluruh modalitas belajar siswa (visual, audio, dan kinestetik) tercakup di dalam metode bermain kuartet. Keterlibatan berbagai indera di dalam proses ini pun cukup tinggi, artinya melalui

metode ini akan menguasai hasil belajar dengan optimal. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 9 SMPK 4 BPK PENABUR Bandung. Berdasarkan hasil analisis data didapatkan hasil bahwa metode bermain kuartet dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan dan efektif bagi siswa. Pengucapan secara berulang-ulang konsep Biologi yang ada di dalam kartu kuartet selama permainan berlangsung membuat siswa mampu untuk mempelajari dan mengingat konsep tersebut, dengan demikian hasil belajar siswa pun akan meningkat.

5. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1, April 2011 yang ditulis oleh Ghulam Hamdu & Lisa Agustina yang berjudul, "*Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*". Dalam penelitian ini motivasi belajar menjadi variabel bebas dan diukur menggunakan skala *likert* yang dibuat berdasarkan teori dari Abin Syamsudin sebanyak 20 aitem. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini berarti bahwa jika siswa memiliki motivasi belajar maka prestasi belajarnya pun akan baik (tinggi). Sebaliknya jika siswa memiliki motivasi belajar yang rendah maka prestasi belajarnya pun akan buruk (rendah).
6. Journal of Computers & Education 2008.06.008 ditulis oleh Hakan Tuzun, Meryem Yilmaz-Soylu, Turkan Karakus, dkk. Dengan judul "*The Effects of Computer Games on Primary School Students' Achievement and*

Motivation in geography Learning. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa *computer games* dapat digunakan sebagai ICT dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dan dapat menunjang siswa dalam kegiatan belajar geografi, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

7. Journal Computers & Education 52 (2009) 1-12 yang ditulis oleh Marina Papastergiou dengan judul “*Digital Game-Based Learning in High School Computer Science Education: Impact in Educational Effectiveness and Student Motivation*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam *High School Computer Science*, Permainan komputer dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pendidikan yang efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa tanpa membedakan jenis kelamin siswa.

Berdasarkan telaah dari penelitian sebelumnya terdapat perbedaan yang mendasar terkait penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

1. Tema

Penelitian ini mengangkat tema pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA. Permainan kartu kuartet sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel tergantung. Pada penelitian sebelumnya motivasi belajar lebih sering dijadikan variabel bebas untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel lain. Contohnya adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Hamdu (2011) yang melihat bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar

IPA di sekolah dasar. Pada penelitian yang dilakukan oleh Tuzun (2008) juga mengangkat tema permainan dan motivasi belajar. Namun, dalam penelitian tersebut menggunakan permainan komputer dan motivasi belajar mata pelajaran geografi.

Penelitian dengan tema permainan kartu kuartet juga sudah dilakukan sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Fatimah (2013) dimana permainan kartu kuartet digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik. Penelitian yang dilakukan oleh Saptawulan (2012) juga mengangkat tema permainan kartu kuartet. Namun, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan konsep belajar biologi yang menyenangkan.

2. Teori

Beberapa penelitian sebelumnya menggunakan teori yang berbeda-beda untuk menjelaskan motivasi belajar seperti penelitian yang dilakukan oleh Hamdu (2011) menggunakan teori dari Sardiman. Pada Peneliti ini menggunakan teori yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Chintya (2012) yaitu menggunakan teori dari Uno.

3. Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan alat ukur berupa skala motivasi belajar yang dibuat sendiri oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek motivasi belajar menurut Uno. Penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Chintya (2012) juga menggunakan aspek-aspek motivasi belajar menurut Uno sebagai dasar penyusunan skala motivasi belajar.

4. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Kentungan dimana subjek dalam penelitian ini belum pernah digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya.

Dengan demikian terdapat perbedaan mendasar terkait judul, tema, teori, alat ukur, dan subjek penelitian. Penelitian yang akan dilakukan memiliki judul Pengaruh Permainan Kartu Kuartet terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Siswa Kelas VI SD Negeri Kentungan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu: Tidak ada pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) pada siswa kelas VI SD Negeri Kentungan dimana motivasi belajar tidak meningkat dengan adanya permainan kartu kuartet

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, maka saran-saran yang diajukan antara lain:

1. Bagi Sekolah

Sebagai sekolah dasar dengan misi menumbuhkan motivasi belajar siswa, sekolah harus mampu memanfaatkan dan memahami hal-hal yang disukai oleh siswa sebagai media atau pun metode pembelajaran yang membuat siswa merasa senang untuk belajar. Seperti menggunakan permainan-permainan yang mampu meningkatkan semangat anak untuk belajar atau pun mempermudah anak dalam memahami mata pelajaran. Sebagaimana hasil dari penelitian ini sekolah dapat memanfaatkan permainan kartu kuartet dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman mengenai mata pelajaran IPA.

2. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian, permainan kartu kuartet belum terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, namun sukses dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai mata pelajaran IPA. Sehingga guru dapat memanfaatkan permainan kartu kuartet dalam membantu proses belajar siswa. Selain itu, guru dapat memodifikasi peraturan permainan sesuai dengan keadaan dan kondisi siswa, sehingga diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar pada siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian menjelaskan bahwa permainan kartu kuartet mampu memenuhi gaya belajar dari setiap siswa, baik visual, audio, atau kinestetik. Peneliti berharap siswa mampu memahami gaya belajar yang dimilikinya dari permainan ini, sehingga siswa lebih mudah dalam memenuhi kebutuhan belajarnya. Dan diharapkan dengan semakin mudahnya siswa memahami pelajaran IPA maka siswa akan semakin termotivasi untuk belajar.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat memperbaiki desain penelitian dengan menambahkan tantangan yang mampu menumbuhkan kebutuhan belajar siswa. Seperti ketika ada pemain yang telah mengumpulkan 1 set kartu dengan tema yang sama pemain lain dapat merebutnya dengan cara menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemilik kartu dan perebut

harus menjawabnya. Pemiliki kartu dapat memberikan pertanyaan sesulit mungkin dan perebut harus menjawab dengan benar, dengan demikian siswa akan memiliki kebutuhan belajar untuk membuat pertanyaan yang sulit ataupun untuk menjawab pertanyaan dari lawan dan merebut kartunya.

Peneliti selanjutnya juga dapat memperbaiki alat ukur atau pun menggunakan alat ukur yang lebih mampu membuktikan perubahan motivasi belajar pada siswa. Sehingga penelitian mengenai pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas VI sekolah dasar dapat menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arum, R. N. K., Lutfi, A. (2012). Memotivasi Siswa Belajar Asam Basa Melalui Media Permainan Ranking One Chemistry Quiz. *Unesa Journal of Chemical Education*, Vol. 1, No. 1, 174-179.
- Azwar, S. (2005). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2011). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- DePorter, B., Reardon, M. & Nourie, S. S. (2007). *Quantum Teaching: Mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas*. Bandung: Kaifa
- Firsal., Kasih, F., & Zaini, A. (2014). Faktor penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP 10 Sijunjung. *Jurnal Pelangi Volume II No.2. Genap 2013-2014. ISSN: 2085-1057. 1-13*.
- Hamdu, G., & Agustina L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1. 81-86*.
- Hasan, A.(2007). *KBBI, edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hurlock, E. B. (1997). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Jahja, J. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Kamil, R. I. (2009). *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa*. Surakarta: PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kiswoyowati, A. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kegiatan Belajar Siswa terhadap Kecakapan Hidup Siswa. *Edisi Khusus No. 1 ISSN 1412-565x, 120-126*.
- Latipun. (2011). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press
- Mappease, M. Y. (2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makasar. *Jurnal MEDTEK, Volume 1, Nomor 2, Oktober 2009*.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*(2013) Vol.1 No.1
- Ormrod, J. E. (2009). *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang* jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Papasterigou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in High School Computer Science Education: Impact in Educational Effectiveness and Student Motivation. *Journal Computers & Educations* 52 (2009) 1-12.
- Prasetyono, D. S. (2007). *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Yogyakarta: Think.
- Purwanto, M. N. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rohmah, N. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Sukses offset.
- Santrock, J. W. (2008). *Edisi Kedua: Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saptawulan, A. (2012). Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemantapan Konsep secara Mandiri Melalui Blog. *Jurnal Pendidikan Penabur – No. 18/ Tahun Ke-11/Juni 2012*.
- Sardiman, A. M. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Schunk, D. (2012). *Teori-teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sternberg, R. J. (2008). *Psikologi Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suardana, A. A. P. C., & Simarmata, N. (2013). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kecemasan pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Denpasar Menjelang Ujian Nasional. *Jurnal Psikologi Udayana* 2013, Vol.1, No. 1, 203-212.
- Sudjana, N. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Supangat, A. (2007). *Statistika: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametrik*. Jakarta: Kencana.
- Suryabrata, S. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Suseno, M. N. (2012). *Statistika: Teori dan Aplikasi untuk Penelitian Sosial dan Humaniora*. Yogyakarta: Ash-Shaff.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: ROSDA.

- Syahputra, A. (2012). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Unimed*, Vol. 1, No. 2
- Tuzun, H., Soylu, M. Y., Karakus, T., dkk. (2008). The Effects of Computer Games on Primary School Students' Achievement and Motivation in geography Learning. *Journal Computers & Education* 2008.06.08.
- Uno, H. B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel, W. S. (2012). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wlodkowski, R. J. & Jaynes, J. H. (2004). *Motivasi Belajar*. Depok: Cerdas Pustaka.
- Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychology Active Learning Edition Bagian Kedua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

DAFTAR LAMAN

- Fatimah., Ngadino & Karsono. (2013). Penggunaan Media Kuartet Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Ragam Alat Musik. <http://eprints.uns.ac.id/id/print/14126> diunduh 13 Desember 2014.
- Gabrilin, A. (2014). *Anies Baswedan: Pendidikan Harus Membuat Siswa Ketagihan Bersekolah*. <http://edukasi.kompas.com/read/2014/12/01/11490691/anies.baswedan.pendidikan.harus.membuat.siswa.ketagihan.bersekolah>. Diunggah 1 Desember 2014 11:49 WIB. Diunduh pada 8 Desember 2014 20.15 WIB.
- Khafifah, N. (2014). *Dino Patti Sebut Metode Belajar Mengajar di Indonesia Masih Kaku*. <http://detik.com/news/read/2014/03/13/144158/2524743/Dino-Patti-Sebut-Metode-Belajar-Mengajar-di-Indonesia-Masih-Kaku>. Diunggah 13 Maret 2014 14:41 WIB. Diunduh 8 Desember 2014 21.00 WIB.
- Litbang. (2013). *Tentang PISA: PISA (Programme for International Student Assesment)*. <http://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/survei-internasional-pisa>. Diunduh 20 Februari 2015 22.30 WIB.
- Sidiknas. (2013). *Kemampuan Siswa Dapat Ditingkatkan Dengan Mengubah Metode Pengajaran*. <http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/node/1924>. Diunggah 12 November 2013 19.00 WIB. Diunduh 9 Desember 13.00 WIB.
- Zubaidah, N. (2015). *Siswa Nasional Indonesia Raih 23 Medali di Olimpiade Matematika dan Sains*. <http://m.okezone.com/read/2015/11/0865/1245635/siswa-indonesia-raih-23-medali-di-olimpiade-matematika-sains?page=1>. Diunggah 8 November 2015 13.10 WIB. Diunduh 20 Februari 2015 22.30 WIB.



LAMPIRAN

A. SKALA TRYOUT

B. Tabulasi Data <i>Try Out</i> Skala Motivasi Belajar												
Subjek	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7	MB8	MB9	MB10	MB11	MB12
TO1	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	1	4
TO2	3	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3	4
TO3	2	4	4	4	2	3	3	3	4	3	2	4
TO4	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3
TO5	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3
TO6	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3
TO7	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3
TO8	2	2	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3
TO9	3	3	4	4	2	3	2	4	4	4	3	3
TO10	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2
TO11	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3
TO12	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3
TO13	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4
TO14	4	3	4	1	3	4	3	4	4	3	3	4
TO15	2	3	4	3	2	4	4	2	3	2	2	4
TO16	3	2	3	3	2	3	2	2	4	2	3	2
TO17	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	2	4
TO18	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3
TO19	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3
TO20	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4
TO21	3	3	4	2	2	2	2	2	3	2	2	3
TO22	3	2	4	2	2	3	3	3	1	2	3	3
TO23	2	3	4	2	4	2	2	2	4	3	2	2
TO24	2	3	3	2	2	4	2	2	3	2	2	3
TO25	3	3	4	2	2	3	2	3	4	3	3	4
TO26	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3
TO27	3	2	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3
TO28	3	4	4	3	3	3	3	3	1	3	3	4
TO29	2	2	3	3	2	3	1	2	3	3	2	2
TO30	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3
TO31	3	4	4	3	3	3	3	4	1	3	3	4
TO32	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3	2	4
TO33	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3
TO34	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3
TO35	3	2	4	2	2	4	2	3	4	1	3	3
TO36	3	3	3	3	4	2	2	3	2	4	2	3
TO37	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3
TO38	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3
TO39	3	3	4	3	4	4	3	2	4	2	3	1
TO40	4	2	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3
TO41	3	3	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2
TO42	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2
TO43	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	3	3
TO44	2	2	3	2	2	4	3	2	3	2	3	2
TO45	3	3	4	2	2	3	2	2	3	2	2	4
TO46	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3
Subjek	MR1	MR2	MR3	MR4	MR5	MR6	MR7	MR8	MR9	MR10	MR11	MR12

MB13	MB14	MB15	MB16	MB17	MB18	MB19	MB20	MB21	MB22	MB23	MB24
2	1	2	4	2	1	2	2	3	1	4	1
4	3	4	2	3	1	4	4	3	3	3	3
3	2	3	4	4	2	2	3	4	4	3	3
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2
4	4	4	3	3	1	4	4	4	2	4	3
2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2
3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	4	3
2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3
3	2	4	4	4	1	3	4	4	1	4	4
2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3
4	3	4	2	4	1	4	3	4	3	3	4
4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3
3	1	4	3	2	1	4	3	3	2	3	2
4	3	4	2	4	1	4	4	4	3	4	3
4	3	4	3	3	2	3	2	3	2	4	2
3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	4	3
2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2
2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2
3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2
4	3	3	2	3	3	4	4	4	2	4	4
3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2
4	2	4	2	3	1	3	3	4	2	3	3
1	2	4	3	3	1	4	3	3	3	4	3
2	2	4	3	1	3	2	4	2	1	4	2
2	3	4	3	2	3	3	3	4	2	4	3
2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2
3	3	3	2	3	2	4	4	3	3	3	3
2	3	4	2	4	4	3	3	3	1	3	4
2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	4	4
3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3
4	4	4	2	4	1	4	4	4	3	4	4
3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3
3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	4	2
3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
2	2	4	2	4	1	3	3	3	3	1	1
4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3
3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	4	3
3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	2
4	3	4	3	4	2	4	4	3	2	4	3
3	4	3	2	4	2	4	4	4	1	4	3
3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3
2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3
3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
4	2	4	3	3	3	3	3	4	1	4	3
3	2	4	3	3	1	2	4	2	2	4	2
3	4	4	2	4	1	4	3	4	3	4	2
MR12	MR14	MR15	MR16	MR17	MR18	MR19	MR20	MR21	MR22	MR23	MR24

MB25	MB26	MB27	MB28	MB29	MB30	MB31	MB32	MB33	MB34	MB35	MB36
1	1	4	1	3	4	1	3	4	4	3	1
4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3
4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	2
3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4
2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3
4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	1
1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3
3	4	3	4	1	3	1	2	4	4	4	1
2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	4
4	3	4	4	4	3	2	4	3	2	4	3
3	2	4	2	3	3	3	4	3	3	4	1
4	4	3	4	4	4	1	4	3	2	1	1
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
3	4	3	4	3	4	3	2	4	1	3	3
3	1	3	4	3	3	2	3	3	3	4	2
1	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	2
2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	1
3	4	3	4	3	3	2	3	2	2	4	1
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3
3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	3
4	4	4	3	3	3	2	4	4	1	3	1
2	4	3	2	2	4	3	2	3	2	4	2
3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3
2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2
3	4	3	4	3	3	3	4	3	1	3	3
4	4	4	3	4	4	2	4	3	3	4	1
2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3
4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3
4	1	4	4	1	4	4	4	4	1	4	1
4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3
3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3
4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
3	4	3	3	1	2	2	2	3	1	4	2
4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3
3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2
3	4	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3
3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	2
3	4	4	4	2	2	3	4	4	3	4	3
3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3
4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3
3	4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	3
3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3
MR25	MR26	MR27	MR28	MR29	MR30	MR31	MR32	MR33	MR34	MR35	MR36

MB37	MB38	MB39	MB40	MB41	MB42	MB43	MB44	MB45	MB46	MB47	MB48
2	1	4	1	3	4	4	3	4	1	3	1
4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4
3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	2	1
3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4
3	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4
2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2
3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4
2	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3
2	3	4	4	2	4	1	3	4	3	3	4
2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3
4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
2	3	3	3	3	4	1	2	4	1	1	4
3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4
3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2
2	3	3	2	2	4	1	3	3	3	2	3
2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1
2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3
2	2	3	2	3	4	3	2	3	2	2	2
3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	2	3
3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3
3	3	4	3	2	3	2	4	4	4	2	3
2	2	3	2	3	4	2	3	2	1	4	1
2	2	3	2	2	4	2	4	2	2	3	2
3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3
2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3
3	3	2	2	4	4	2	3	4	2	3	2
3	3	3	3	2	4	1	3	2	2	3	3
3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	4
4	4	3	3	4	3	2	4	2	1	2	4
3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4
2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	4
3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3
2	2	3	2	3	4	1	3	3	1	2	1
2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3
2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3
3	3	3	2	3	4	2	4	3	4	3	4
4	4	4	4	4	4	1	3	4	2	3	4
2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3
3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3
2	2	2	2	2	4	2	4	3	4	4	3
2	3	2	1	3	4	1	3	3	2	3	3
3	4	3	1	3	3	2	4	4	3	3	3
MR37	MR38	MR39	MR40	MR41	MR42	MR43	MR44	MR45	MR46	MR47	MR48

Jumlah
119
161
151
136
162
118
144
123
148
119
158
146
138
168
143
131
109
109
119
151
132
142
131
123
147
119
142
147
123
146
152
153
131
131
119
147
126
120
156
158
131
127
140
144
134
155
Jumlah

C. Validitas Aitem Skala Motivasi Belajar

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Aitem 1	134.83	218.014	.497	.908
Aitem 2	134.87	218.783	.413	.908
Aitem 3	134.11	217.343	.594	.907
Aitem 4	135.09	218.570	.400	.909
Aitem 5	135.17	216.369	.515	.907
Aitem 6	134.57	216.518	.485	.908
Aitem 7	134.98	218.066	.431	.908
Aitem 8	134.91	213.059	.611	.906
Aitem 9	134.35	222.099	.182	.911
Aitem 10	134.98	220.333	.317	.909
Aitem 11	135.11	219.077	.484	.908
Aitem 12	134.50	223.100	.166	.911
Aitem 13	134.65	211.032	.669	.905
Aitem 14	135.00	214.178	.571	.907
Aitem 15	134.17	218.102	.513	.908
Aitem 16	135.02	227.355	-.028	.913
Aitem 17	134.59	214.826	.554	.907
Aitem 18	135.54	229.543	-.119	.915
Aitem 19	134.54	211.898	.668	.905
Aitem 20	134.59	214.959	.574	.907
Aitem 21	134.46	214.254	.656	.906
Aitem 22	135.41	223.537	.160	.911
Aitem 23	134.20	220.561	.306	.910
Aitem 24	134.85	215.865	.495	.908
Aitem 25	134.52	209.855	.673	.905
Aitem 26	134.26	218.997	.263	.911
Aitem 27	134.17	215.925	.643	.907
Aitem 28	134.30	215.505	.507	.907

Aitem 29	134.83	218.191	.374	.909
Aitem 30	134.43	220.162	.356	.909
Aitem 31	135.02	221.800	.218	.911
Aitem 32	134.54	213.720	.583	.906
Aitem 33	134.37	219.483	.421	.908
Aitem 34	135.00	220.533	.225	.911
Aitem 35	134.24	214.675	.533	.907
Aitem 36	135.17	225.214	.046	.913
Aitem 37	134.96	213.865	.686	.906
Aitem 38	134.85	214.799	.599	.907
Aitem 39	134.46	221.098	.335	.909
Aitem 40	135.07	218.062	.387	.909
Aitem 41	134.93	218.951	.442	.908
Aitem 42	134.11	224.143	.187	.910
Aitem 43	135.41	227.848	-.053	.913
Aitem 44	134.52	217.055	.544	.907
Aitem 45	134.48	216.122	.487	.908
Aitem 46	135.00	217.244	.365	.909
Aitem 47	134.85	222.887	.217	.910
Aitem 48	134.61	213.488	.473	.908

D. Reliabilitas Skala Motivasi Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.932	36



E. Alat Ukur/ Skala Penelitian

1. Data Skala Motivasi Belajar *Pretest*

Subjek	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7	MB8	MB9	MB10	MB11	MB12
PRE1A	2	3	3	2	2	3	3	4	3	1	2	1
PRE4A	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3
PRE6A	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2
PRE7A	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4
PRE8A	2	2	3	3	1	2	3	2	3	3	2	2
PRE10A	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3
PRE13A	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	1
PRE15A	2	3	4	3	2	4	4	2	2	2	4	3
PRE16A	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2
PRE17A	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2
PRE18A	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2
PRE19A	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2
PRE22B	3	2	4	2	2	3	3	3	2	3	4	2
PRE23B	2	3	4	2	4	2	2	2	3	2	1	2
PRE24B	2	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2
PRE25B	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3	2	3
PRE26B	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3
PRE29B	2	2	3	3	2	3	1	2	3	2	2	2
PRE33B	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
PRE35B	3	2	4	2	2	4	2	3	1	3	2	2
PRE37B	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3
PRE38B	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2
PRE43B	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3
PRE44B	2	2	3	2	2	4	3	2	2	3	4	2
Subjek	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7	MB8	MB9	MB10	MB11	MB12

MB13	MB14	MB15	MB16	MB17	MB18	MB19	MB20	MB21	MB22	MB23	MB24
2	2	2	2	3	4	1	1	4	1	3	4
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3
4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3
3	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	3
3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	1
4	2	4	3	3	3	2	4	3	4	4	4
4	3	3	2	3	4	2	3	3	4	3	4
3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3
3	3	2	2	2	3	2	1	3	3	2	3
3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2
3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3
4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3
4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3
4	1	2	4	2	4	2	2	3	2	2	4
4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3
2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3
3	2	2	2	3	4	4	2	3	2	2	3
3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	3	3
4	4	3	3	3	1	1	3	3	3	1	2
3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	3	4	2	3	2	4	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4
MB13	MB14	MB15	MB16	MB17	MB18	MB19	MB20	MB21	MB22	MB23	MB24

MB25	MB26	MB27	MB28	MB29	MB30	MB31	MB32	MB33	MB34	MB35	MB36
3	4	3	2	1	4	1	3	3	4	1	1
3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4
3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2
3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4
2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3
3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3
4	3	1	2	3	3	3	3	2	4	1	4
2	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	2
3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3
2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2
3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3
4	4	3	2	2	3	2	3	3	2	1	1
2	3	4	2	2	3	2	2	4	2	2	2
2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3
2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3
3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3
3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	2	4
2	3	4	2	2	3	2	3	3	3	1	1
2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3
2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3
4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3
3	4	3	2	2	2	2	2	4	3	4	3
MB25	MB26	MB27	MB28	MB29	MB30	MB31	MB32	MB33	MB34	MB35	MB36

JUMLAH

88
104
88
112
88
87
110
109
102
81
80
90
112
100
90
109
87
93
96
90
95
90
107
109

JUMLAH

2. Data Skala Motivasi Belajar *Posttest*

SUBJEK	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7
POST1A	1	4	3	4	2	4	2
POST4A	3	2	3	2	2	2	2
POST6A	3	2	3	2	2	2	2
POST7A	3	3	4	2	3	3	3
POST8A	2	2	3	3	3	2	2
POST10A	2	2	3	2	2	2	3
POST13A	4	3	4	2	2	4	3
POST15A	2	2	4	1	2	1	4
POST16A	2	3	3	3	2	3	2
POST17A	2	2	2	2	2	2	3
POST18A	2	3	3	2	2	2	2
POST19A	2	3	2	3	2	3	3
POST22B	3	3	4	2	3	2	3
POST23B	3	2	4	4	2	3	4
POST24B	2	2	3	1	2	3	2
POST25B	3	3	3	2	2	3	2
POST26B	2	2	2	2	2	3	2
POST29B	2	2	4	3	2	3	2
POST33B	2	2	4	2	2	2	2
POST35B	3	3	2	2	3	3	3
POST37B	3	3	3	2	3	3	3
POST38B	3	3	3	2	2	3	3
POST43B	3	3	3	2	3	3	3
POST44B	1	2	3	2	2	4	1
SUBJEK	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7

MB8	MB9	MB10	MB11	MB12	MB13	MB14	MB15
4	4	4	1	2	4	2	3
3	2	3	3	3	3	3	3
2	3	2	2	2	3	2	2
3	2	3	3	3	2	3	2
2	3	3	1	2	4	2	2
2	3	2	3	2	3	2	2
4	3	3	2	1	3	1	4
2	2	2	4	4	4	2	2
2	3	1	2	2	3	3	3
2	3	2	1	2	4	3	2
2	3	2	2	2	3	2	2
2	2	3	3	2	3	3	3
3	2	2	4	2	3	3	3
1	4	3	2	2	4	3	3
2	2	2	2	2	2	3	1
3	3	2	3	3	4	3	3
2	2	2	2	3	2	3	3
2	3	2	2	2	3	3	2
3	2	2	3	2	1	4	3
2	2	3	2	2	3	2	3
3	2	3	2	3	3	3	3
2	2	2	3	2	3	3	3
3	2	3	3	3	3	3	3
2	2	3	3	3	4	4	2
MB8	MB9	MB10	MB11	MB12	MB13	MB14	MB15

MB16	MB17	MB18	MB19	MB20	MB21	MB22	MB23
4	2	4	2	1	1	3	2
3	3	3	2	3	3	3	3
3	3	3	2	2	3	3	2
3	4	4	3	3	3	2	3
2	3	4	3	1	3	3	3
2	3	2	2	2	3	4	1
2	4	2	3	4	3	4	4
3	2	4	1	3	4	4	3
3	2	4	2	2	3	4	2
2	2	3	2	1	4	2	3
2	2	3	2	2	2	3	2
2	2	2	2	3	3	3	2
4	3	3	3	3	4	4	3
4	3	4	1	4	4	4	4
2	2	4	3	2	3	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	2	3	3	2	2
2	3	4	3	2	3	1	3
2	3	4	2	4	4	4	4
3	2	4	2	4	4	3	2
3	3	4	3	3	3	3	3
2	3	3	2	3	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3
1	4	4	2	4	4	4	4
MB16	MB17	MB18	MB19	MB20	MB21	MB22	MB23

MB24	MB25	MB26	MB27	MB28	MB29	MB30	MB31
2	2	3	4	3	4	4	4
3	3	3	3	2	2	3	2
3	3	3	2	2	3	3	2
4	3	4	4	3	3	4	3
3	2	3	3	2	2	3	3
2	2	3	2	2	2	3	2
2	4	3	2	2	2	4	4
2	2	3	4	2	2	3	2
3	2	3	3	1	3	4	2
3	1	2	2	2	2	3	2
2	2	2	2	2	2	3	2
3	2	3	2	2	2	3	2
3	4	3	4	3	3	3	2
4	3	3	3	4	4	4	3
4	2	3	3	2	3	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	2	2	3	2
3	3	3	3	4	2	3	3
3	3	4	4	2	4	3	2
3	2	2	2	2	3	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	3	2	3	3	2
3	3	3	3	3	3	3	2
4	4	4	4	2	3	4	3
MB24	MB25	MB26	MB27	MB28	MB29	MB30	MB31

MB32	MB33	MB34	MB35	MB36	JUMLAH
1	1	1	4	3	99
2	3	3	2	2	95
2	2	3	3	2	88
3	3	3	3	4	111
3	3	3	3	2	93
3	3	2	2	3	85
3	3	3	1	3	105
3	4	4	4	2	99
4	4	4	3	3	98
2	3	3	2	1	81
2	2	2	2	3	80
3	3	3	3	2	91
3	3	4	3	2	109
4	3	4	4	1	116
3	3	3	4	2	88
3	3	4	3	3	106
3	3	3	3	3	89
2	3	3	3	3	96
2	3	4	2	3	102
3	2	4	1	1	91
3	3	2	2	4	105
2	3	3	2	3	96
3	3	3	2	3	104
2	4	4	1	2	106
MB32	MB33	MB34	MB35	MB36	JUMLAH

G. Uji Hipotesis

1. Wilcoxon

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Sesudah Permainan - Sebelum Permainan	Negative Ranks	6 ^a	4.83	29.00
	Positive Ranks	3 ^b	5.33	16.00
	Ties	3 ^c		
	Total	12		

a. Sesudah Permainan < Sebelum Permainan

b. Sesudah Permainan > Sebelum Permainan

c. Sesudah Permainan = Sebelum Permainan

Test Statistics ^b	
	Sesudah Permainan - Sebelum Permainan
Z	-.771 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.440

a. Based on positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

2. Mann Whitney U

Ranks

Kelompok		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Motivasi Belajar	Kelompok Eksperimen	12	10.04	120.50
	Kelompok Kontrol	12	14.96	179.50
Total		24		

Test Statistics^b

	Motivasi Belajar
Mann-Whitney U	42.500
Wilcoxon W	120.500
Z	-1.705
Asymp. Sig. (2-tailed)	.088
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.089 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelompok

MODUL PELATIHAN

PERMAINAN KARTU KUARTET



**PRODI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

PELATIHAN PERMAINAN KARTU KUARTET

A. Pendahuluan

Kamil (2012) menjelaskan bahwa permainan kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dalam kartu tersebut berisi keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar dalam kartu. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisan lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan yang menerangkan gambar ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna. Permainan kartu kuartet dimainkan oleh 2-4 orang secara berkelompok. Adapun aspek-aspek dalam permainan kartu kuartet sebagaimana yang dijelaskan oleh Mutiah (2015) meliputi kegiatan yang dilakukan berdasarkan keinginan pribadi, diwarnai oleh emosi-emosi positif, fleksibel, menekankan pada proses daripada hasil dan bebas memilih.

Saptawulan (2012) menjelaskan bahwa melalui permainan kartu kuartet siswa tidak hanya sekedar bermain, tetapi secara tidak langsung juga belajar. Belajar sambil bermain memiliki beberapa manfaat, seperti:

1. Menyenangkan.
2. Siswa belajar tanpa gangguan emosi negatif dan bergairah.
3. Tiada tekanan karena proses bermain terjadi secara terbuka dan spontan.

4. Berusaha untuk menang sehingga siswa termotivasi dan hal ini dapat memberi dampak kepada peningkatan hasil belajar.
5. Dapat mengingat konsep secara tidak langsung.

Permainan kartu kuartet sebagai media dalam pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan oleh Sudjana (1992), antara lain dapat menumbuhkan belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian, makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, metode belajarnya lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata, dan siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Berdasarkan manfaat-manfaat tersebut diharapkan permainan kartu kuartet mampu meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Materi dalam permainan kartu kuartet ini diadaptasi dari buku Ilmu Pengetahuan Alam 6: Untuk SD dan MI Kelas VI BAB 1-7 karangan Heri Sulistyanto & Edi Wiyono.

B. Tujuan

Pelatihan Permainan kartu kuartet diberikan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas VI Sekolah Dasar.

C. Manfaat

Manfaat dari pelatihan permainan kartu kuartet adalah meningkatnya motivasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas VI Sekolah Dasar.

D. Cara Bermain

Cara dan peraturan permainan kartu kuartet dalam pelatihan ini mengikuti cara bermain yang telah diketahui oleh masyarakat pada umumnya dengan beberapa penyesuaian. Adapun cara dan peraturan permainannya antara lain:

1. Permainan dilakukan oleh 2-4 orang.
2. Tentukan giliran bermain (Siapa yang mendapatkan giliran pertama, kedua, dst).
3. Kocok kartu, lalu bagikan kepada setiap pemain sebanyak 4 kartu dan sisa kartu diletakkan ditengah para pemain.
4. Orang pertama (Sebut A) meminta kartu kepada orang lain untuk melengkapi kartu yang sudah dimiliki, contoh:
 - 1) “Saya minta CIRI KHUSUS HEWAN ke B...” (atau C, atau D, boleh kepada siapa saja yang A pikir pemain tersebut memiliki kartu yang dimaksud).
 - 2) B harus menjawab “Ada, saya punya”.
5. A harus menebak sub judul dari kartu yang dimiliki B dengan cara melihat sub judul lain pada kartu yang dipegangnya, yang tidak dicetak tebal dan berwarna hitam. Misalnya, Elang.

6. Jika tebakan A benar, maka B harus menyerahkan kartu dengan sub judul (yang dicetak tebal dan berwarna merah) yang telah ditebak kepada A. Sebelum menyerahkan kepada A, terlebih dahulu B membacakan keterangan sub judul kartu tersebut kepada seluruh pemain.
7. Setelah mendapatkan kartu, A dapat meminta lagi kepada B atau pemain lain kartu yang diinginkannya. Jika yang diminta A tidak dipunyai oleh pemain lain atau A salah menebak, maka giliran berpindah kepada pemain lain, dan A mengambil satu kartu ditengah.
8. Bila ada pemain yang sudah lengkap 4 kartu dalam 1 judul, maka dia harus meletakkan kartu tersebut dibawah, dan memperoleh poin 1.
9. Permainan berakhir ketika semua himpunan kartu telah terkumpul dan pemenangnya adalah yang paling banyak mengumpulkan himpunan kartu.



SESI I

Permainan Kartu Kuartet

A. Tujuan Sesi

- Siswa mampu memilih anggota kelompok bermain yang bisa dijadikan kelompok belajar.
- Siswa merasa memiliki sebuah metode belajar IPA yang menarik.
- Siswa mendapatkan pengalaman berupa pengakuan dari kelompok

B. Waktu: 35 Menit

C. Alat: Kartu Kuartet

D. Prosedur Sesi

No.	Kegiatan	Durasi
1	Pembukaan sesi dan pembagian kelompok • Trainer menjelaskan kepada siswa bahwa pada sesi ini siswa akan memainkan permainan kartu kuartet, dan sebelumnya akan dilakukan pembagian kelompok. • Trainer memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih kelompoknya masing-masing dimana setiap kelompok terdiri atas 4 orang. • Jika pada saat memilih kelompok siswa membutuhkan waktu yang lebih lama dari durasi yang telah ditentukan maka Trainer diperkenankan untuk memberi hitungan mundur mulai dari 10. • Jika sesuai waktu yang telah ditentukan masih ada siswa yang belum mendapatkan kelompok maka Trainer diperkenankan untuk membantu siswa untuk masuk ke kelompok yang masih kurang atau membentuk kelompok baru dengan ketentuan 1 kelompok terdiri atas minimal 2 siswa dan maksimal 4 siswa.	2 Menit
2	Pembacaan dan penjelasan peraturan permainan kartu kuartet • Trainer membacakan kepada siswa mengenai peraturan permainan kartu kuartet yang telah dijelaskan pada halaman sebelumnya dan menjelaskan kembali kepada siswa atau kelompok yang belum memahami. • Sebelum permainan dimulai Trainer memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal apa saja yang belum dipahami.	3 Menit
3	Permainan kartu kuartet • Cara bermain seperti telah dijelaskan pada halaman 4.	25 Menit
4.	Evaluasi dan Penutupan • Trainer menanyakan kepada siswa bagaimana perasaan para siswa selama melaksanakan permainan kartu kuartet dan apa saja yang didapatkan selama permainan. • Trainer mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa	5 Menit

SESI II

Permainan Kartu Kuartet

E. Tujuan Sesi

- Siswa mampu memilih anggota kelompok bermain yang bisa dijadikan kelompok belajar.
- Siswa merasa memiliki sebuah metode belajar IPA yang menarik.
- Siswa mendapatkan pengalaman berupa pengakuan dari kelompok

F. Waktu: 35 Menit

G. Alat: Kartu Kuartet

H. Prosedur Sesi

No.	Kegiatan	Durasi
1	Pembukaan sesi dan pembagian kelompok • Trainer menjelaskan kepada siswa bahwa pada sesi ini siswa akan memainkan permainan kartu kuartet, dan sebelumnya akan dilakukan pembagian kelompok. • Trainer memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih kelompoknya masing-masing dimana setiap kelompok terdiri atas 4 orang. • Jika pada saat memilih kelompok siswa membutuhkan waktu yang lebih lama dari durasi yang telah ditentukan maka Trainer diperkenankan untuk memberi hitungan mundur mulai dari 10. • Jika sesuai waktu yang telah ditentukan masih ada siswa yang belum mendapatkan kelompok maka Trainer diperkenankan untuk membantu siswa untuk masuk ke kelompok yang masih kurang atau membentuk kelompok baru dengan ketentuan 1 kelompok terdiri atas minimal 2 siswa dan maksimal 4 siswa.	2 Menit
2	Pembacaan dan penjelasan peraturan permainan kartu kuartet • Trainer membacakan kepada siswa mengenai peraturan permainan kartu kuartet yang telah dijelaskan pada halaman sebelumnya dan menjelaskan kembali kepada siswa atau kelompok yang belum memahami. • Sebelum permainan dimulai Trainer memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal apa saja yang belum dipahami.	3 Menit
3	Permainan kartu kuartet • Cara bermain seperti telah dijelaskan pada halaman 4.	25 Menit
4.	Evaluasi dan Penutupan • Trainer menanyakan kepada siswa bagaimana perasaan para siswa selama melaksanakan permainan kartu kuartet dan apa saja yang didapatkan selama permainan. • Trainer mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa	5 Menit

SESI III

Permainan Kartu Kuartet

I. Tujuan Sesi

- Siswa mampu memilih anggota kelompok bermain yang bisa dijadikan kelompok belajar.
- Siswa merasa memiliki sebuah metode belajar IPA yang menarik.
- Siswa mendapatkan pengalaman berupa pengakuan dari kelompok

J. Waktu: 35 Menit

K. Alat: Kartu Kuartet

L. Prosedur Sesi

No.	Kegiatan	Durasi
1	Pembukaan sesi dan pembagian kelompok • Trainer menjelaskan kepada siswa bahwa pada sesi ini siswa akan memainkan permainan kartu kuartet, dan sebelumnya akan dilakukan pembagian kelompok. • Trainer memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih kelompoknya masing-masing dimana setiap kelompok terdiri atas 4 orang. • Jika pada saat memilih kelompok siswa membutuhkan waktu yang lebih lama dari durasi yang telah ditentukan maka Trainer diperkenankan untuk memberi hitungan mundur mulai dari 10. • Jika sesuai waktu yang telah ditentukan masih ada siswa yang belum mendapatkan kelompok maka Trainer diperkenankan untuk membantu siswa untuk masuk ke kelompok yang masih kurang atau membentuk kelompok baru dengan ketentuan 1 kelompok terdiri atas minimal 2 siswa dan maksimal 4 siswa.	2 Menit
2	Pembacaan dan penjelasan peraturan permainan kartu kuartet • Trainer membacakan kepada siswa mengenai peraturan permainan kartu kuartet yang telah dijelaskan pada halaman sebelumnya dan menjelaskan kembali kepada siswa atau kelompok yang belum memahami. • Sebelum permainan dimulai Trainer memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal apa saja yang belum dipahami.	3 Menit
3	Permainan kartu kuartet • Cara bermain seperti telah dijelaskan pada halaman 4.	25 Menit
4.	Evaluasi dan Penutupan • Trainer menanyakan kepada siswa bagaimana perasaan para siswa selama melaksanakan permainan kartu kuartet dan apa saja yang didapatkan selama permainan. • Trainer mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa	5 Menit

DAFTAR PUSTAKA

- Kamil, R. I. (2009). *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa*. Surakarta: PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Saptawulan, A. (2012). Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemantapan Konsep secara Mandiri Melalui *Blog*. *Jurnal Pendidikan Penabur* – No. 18/ Tahun Ke-11/Juni 2012.
- Sudjana, N. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.



KARTU KUARTET

HEWAN & LINGKUNGAN HIDUP



Elang ● 01 ● Kelelawar
Cicak ● ● Bebek

Elang mempunyai penglihatan yang tajam untuk mencari mangsa ketika terbang di ketinggian, lalu mencengkram mangsanya dengan kuku-kuku yang tajam. Elang juga memiliki paruh yang tajam yang mampu menyobek daging.

HEWAN & LINGKUNGAN HIDUP



Elang ● 02 ● Kelelawar
Cicak ● ● Bebek

Kelelawar mengeluarkan suara ultrasonik untuk menuntun dan mencari mangsa ketika terbang di malam hari.

HEWAN & LINGKUNGAN HIDUP



Elang ● 03 ● Kelelawar
Cicak ● ● Bebek

Cicak akan memutuskan ekornya ketika merasa terancam yang disebut dengan autotomi

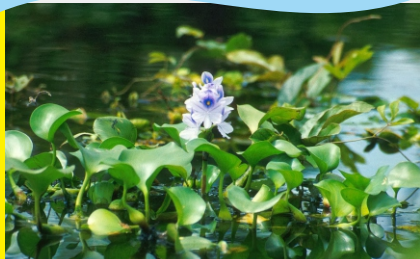
HEWAN & LINGKUNGAN HIDUP



Elang ● 04 ● Kelelawar
Cicak ● ● Bebek

Bebek memiliki selaput pada jari-jari kakinya, dengan bentuk paruh yang memungkinkan untuk mencari makan ditempat berlumpur, dan bulunya dilapisi lilin agar tidak basah jika terkena air.

TUMBUHAN & LINGKUNGAN HIDUP



Eceng Gondok ● 05 ● Kaktus
Kantong Semar ● ● Raflesia

Eceng Gondok, memiliki batang menggelembungyang merupakan rongga udara agar mengapung di air. Dan juga memiliki daun yang lebar untuk memperlambat penguapan.

TUMBUHAN & LINGKUNGAN HIDUP



Eceng Gondok ● 06 ● Kaktus
Kantong Semar ● ● Raflesia

Kaktus memiliki batang yang tebal yang di dalamnya memiliki cadangan air, serta tidak memiliki daun, kalaupun ada daunnya kecil.

TUMBUHAN & LINGKUNGAN HIDUP



Eceng Gondok ● 07 ● Kaktus
Kantong Semar ● ● Raflesia

Kantong Semar memiliki ciri khusus memakan serangga sehingga memiliki cairan dan warna yang mampu menarik perhatian serangga.

TUMBUHAN & LINGKUNGAN HIDUP



Eceng Gondok ● 08 ● Kaktus
Kantong Semar ● ● Raflesia

Rafflesia memiliki ukuran yang besar dengan berat mencapai 7 kg dan mengeluarkan bau busuk.

PERKEMBANGAN MANUSIA



Bayi ● 09 ● Anak-Anak
Remaja ● ● Dewasa

Bayi, yaitu sejak kelahiran hingga usia 4 tahun.

PERKEMBANGAN MANUSIA



Bayi ● 10 ● Anak-Anak
Remaja ● ● Dewasa

Anak-anak, yaitu usia 5 hingga 10 tahun.

PERKEMBANGAN MANUSIA



Bayi ● 11 ● Anak-Anak
Remaja ● ● Dewasa

Remaja, yaitu usia 11 sampai 20 tahun

PERKEMBANGAN MANUSIA



Bayi ● 12 ● Anak-Anak
Remaja ● ● Dewasa

Dewasa, yaitu mulai dari usia 21 tahun

PERKEMBANGBIAKAN HEWAN



Vivipar ● 13 ● Ovipar
Ovovivipar ● ● Membelah Diri

Vivipar, yaitu hewan yang berkembangbiak dengan cara melahirkan anaknya. Contohnya adalah kucing, kelelawar, kerbau dan sapi.

PERKEMBANGBIAKAN HEWAN



Vivipar ● 14 ● Ovipar
Ovovivipar ● ● Membelah Diri

Ovipar, yaitu hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur. Contohnya adalah ayam, ikan, penyu dan kupu-kupu.

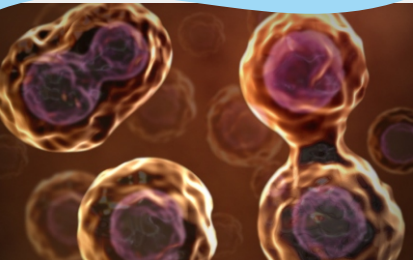
PERKEMBANGBIAKAN HEWAN



Vivipar ● 15 ● Ovipar
Ovovivipar ● ● Membelah Diri

Ovovivipar, yaitu hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur namun telurnya menetas dalam tubuh induk betina. Contohnya adalah kadal, hiu, dan beberapa jenis ular.

PERKEMBANGBIAKAN HEWAN



Vivipar ● 16 ● Ovipar
Ovovivipar ● ● Membelah Diri

Membelah diri, yaitu perkembangbiakan yang terjadi pada hewan yang bersel satu, contohnya adalah amoeba, protozoa, dan paramecium.

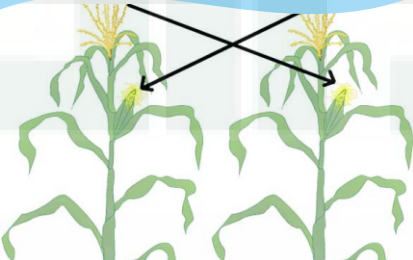
PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN



Penyerbukan Sendiri ● 17 ● Penyerbukan Silang
Umbi Batang ● ● Mencangkok

Penyerbukan sendiri merupakan perkembangbiakan generatif pada tumbuhan dimana serbuk sari jatuh ke kepala putik bunga itu sendiri.

PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN



Penyerbukan Sendiri ● 18 ● Penyerbukan Silang
Umbi Batang ● ● Mencangkok

Penyerbukan silang merupakan perkembangbiakan generatif pada tumbuhan dimanaserbuk sari jatuh ke kepala putik bunga lain yang berbeda pohon tetapi masih satu jenis.

PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN



Penyerbukan Sendiri ● 19 ● Penyerbukan Silang
Umbi Batang ● ● Mencangkok

Umbi Batang merupakan perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif alami. Umbi batang adalah batang yang tumbuh di dalam tanah dan ujungnya menggelembung menjadi umbi. Contoh: Kentang.

PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN



Penyerbukan Sendiri ● 20 ● Penyerbukan Silang
Umbi Batang ● ● Mencangkok

Mencangkok merupakan perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif buatan. Mencangkok dilakukan dengan cara memotong dahan tumbuhan induknya. Biasanya dilakukan pada tumbuhan dikotil seperti jambu dan mangga.

PERUBAHAN EKOSISTEM



Secara Alamiah ● 21 ● Perbuatan Manusia
Bahan Kimia ● ● Perburuan

Secara alamiah, contohnya adalah ketika gunung meletus sehingga tumbuhan dan hewan di gunung tersebut banyak yang akan mati.

PERUBAHAN EKOSISTEM



Secara Alamiah ● 22 ● Perbuatan Manusia
Bahan Kimia ● ● Perburuan

Akibat perbuatan manusia seperti pemanfaatan alam dan lingkungan yang berlebihan dapat menyebabkan perubahan ekosistem. Contohnya adalah penggundulan hutan.

PERUBAHAN EKOSISTEM



Secara Alamiah ● 23 ● Perbuatan Manusia
Bahan Kimia ● ● Perburuan

Penggunaan bahan kimia, contohnya adalah penggunaan pupuk yang berlebihan sehingga mengendap di dalam tanah dan terbawa oleh air menuju sungai yang menyebabkan tak terkendalinya pertumbuhan tanaman air seperti enceng gondok.

PERUBAHAN EKOSISTEM



Secara Alamiah ● 24 ● Perbuatan Manusia
Bahan Kimia ● ● Perburuan

Perburuan hewan memiliki pengaruh yang besar dalam perubahan ekosistem dimana populasi hewan yang diburu akan berkurang bahkan punah.

MENCEGAH KEPUNAHAN



Suaka Margasatwa ● 25 ● Cagar Alam
Hutan Lindung ● ● Kultur Jaringan

Suaka margasatwa merupakan penetapan daerah yang digunakan untuk melindungi hewan-hewan yang sudah langka.

MENCEGAH KEPUNAHAN



Suaka Margasatwa ● 26 ● Cagar Alam
Hutan Lindung ● ● Kultur Jaringan

Cagar Alam merupakan tempat perlindungan, pelestarian hewan, tumbuhan, tanah dan air.

MENCEGAH KEPUNAHAN



Suaka Margasatwa ● 27 ● Cagar Alam
Hutan Lindung ● ● Kultur Jaringan

Hutan Lindung merupakan tempat untuk melindungi air atau daerah resapan air dengan cara memperbanyak dan menjaga tumbuhan yang menyerap dan menahan air hujan.

MENCEGAH KEPUNAHAN



Suaka Margasatwa ● 28 ● Cagar Alam
Hutan Lindung ● ● Kultur Jaringan

Kultur jaringan merupakan usaha memperbanyak tumbuhan dengan cara perkembangbiakan buatan atau dengan bantuan manusia untuk mempercepat ataupun menciptakan jenis baru.

KONDUKTOR & ISOLATOR



Aluminium ● 29 ● Besi
Karet ● ● Plastik

Aluminium, merupakan konduktor karena mampu menghantarkan listrik dengan baik dan biasanya digunakan pada alat elektronik.

KONDUKTOR & ISOLATOR



Alumunium ● 30 ● Besi
Karet ● ● Plastik

Besi, merupakan konduktor karena mampu menghantarkan panas dengan baik dan biasanya dijadikan peralatan memasak seperti panci.

KONDUKTOR & ISOLATOR



Alumunium ● 31 ● Besi
Karet ● ● Plastik

Karet, merupakan isolator karena sukar dalam menghantarkan listrik sehingga biasanya digunakan sebagai lapisan luar kabel.

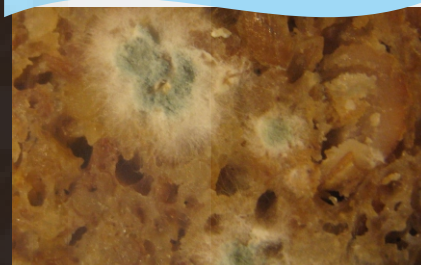
KONDUKTOR & ISOLATOR



Alumunium ● 32 ● Besi
Karet ● ● Plastik

Plastik merupakan isolator karena sukar dalam menghantarkan panas sehingga sering digunakan sebagai pelapis pada gagang panci.

PERUBAHAN PADA BENDA



Pembusukan ● 33 ● Pelapukan
Perkaratan ● ● Pencegahan

Pembusukan biasanya terjadi pada bahan makanan yang disebabkan karena adanya makhluk hidup yang berukuran sangat kecil, seperti bakteri dan jamur.

PERUBAHAN PADA BENDA



Pembusukan ● 34 ● Pelapukan
Perkaratan ● ● Pencegahan

Pelapukan, biasanya terjadi pada kayu. Namun batuan yang keras juga mengalami pelapukan. Pelapukan terjadi karena kondisi lingkungan seperti udara yang lembap dan kandungan air yang banyak.

PERUBAHAN PADA BENDA



Pembusukan ● 35 ● Pelapukan
Perkaratan ● ● Pencegahan

Perkaratan terjadi pada besi yang terkena udara yang mengandung oksigen dan lingkungan basah yang mengandung mineral seperti garam.

PERUBAHAN PADA BENDA



Pembusukan ● 36 ● Pelapukan
Perkaratan ● ● Pencegahan

Pencegahan perubahan pada benda seperti pembusukan, pelapukan dan perkaratan bisa dilakukan dengan cara disimpan pada tempat yang sesuai, seperti di tempat yang kering dan bukan di ruangan terbuka.

PERUBAHAN ENERGI



Listrik - Kalor ● 37 ● Listrik - Cahaya
Gerak - Listrik ● ● Kimia - Listrik

Listrik – Kalor, perubahan energi listrik menjadi energi panas/kalor digunakan pada setrika, kompor listrik, dan solder.

PERUBAHAN ENERGI



Listrik - Kalor ● 38 ● Listrik - Cahaya
Gerak - Listrik ● ● Kimia - Listrik

Listrik – Cahaya, perubahan energi listrik menjadi energi cahaya bisa dilihat pada lampu neon dan bola lampu.

PERUBAHAN ENERGI



Listrik - Kalor ● 39 ● Listrik - Cahaya
Gerak - Listrik ● ● Kimia - Listrik

Gerak – Listrik, perubahan energi gerak menjadi listrik dapat dilihat pada turbin yang gerakan oelh air pada kincir air sehingga menghasilkan listrik.

PERUBAHAN ENERGI



Listrik - Kalor ● 40 ● Listrik - Cahaya
Gerak - Listrik ● ● Kimia - Listrik

Kimia – Listrik, perubahan energi kimia menjadi listrik bisa dilihat pada baterai dan aki.

CARA BERMAIN

- Permainan dilakukan oleh 2-4 orang.
- Tentukan giliran bermain (Siapa yang mendapatkan giliran pertama, kedua, dst).
- Kocok kartu, lalu bagikan kepada setiap pemain sebanyak 4 kartu dan sisa kartu diletakkan ditengah para pemain.
- Orang pertama (Sebut A) meminta kartu kepada orang lain untuk melengkapi kartu yang sudah dimiliki, contoh:
1) " Saya minta H E W A N & LINGKUNGAN HIDUP ke B..." (atau C, atau D, boleh kepada siapa saja yang A pikir pemain tersebut memiliki kartu yang dimaksud).
- A harus menebak sub judul dari kartu yang dimiliki B dengan cara melihat sub judul lain pada kartu yang dipegangnya, yang tidak dicetak tebal dan berwarna hitam. Misalnya, Elang.

CARA BERMAIN

- Jika tebakan A benar, maka B harus menyerahkan kartu dengan sub judul (yang dicetak tebal dan berwarna merah) yang telah ditebak kepada A. Sebelum menyerahkan kepada A, terlebih dahulu B membacakan keterangan sub judul kartu tersebut kepada seluruh pemain.
- Setelah mendapatkan kartu, A dapat meminta lagi kepada B atau pemain lain kartu yang diinginkannya. Jika yang diminta A tidak dipunyai oleh pemain lain atau A salah menebak, maka giliran berpindah kepada pemain lain, dan A mengambil satu kartu ditengah.
- Bila ada pemain yang sudah lengkap 4 kartu dalam 1 judul, maka dia harus meletakkan kartu tersebut dibawah, dan memperoleh poin 1.
- Permainan berakhir ketika semua himpunan kartu telah terkumpul dan pemenangnya adalah yang paling banyak mengumpulkan himpunan kartu.

❖ VERBATIM WAWANCARA

Interviewee : Guru Kelas V Tanggal Wawancara : 2 Februari 2015
 Waktu : Pagi hari Jam : 10.15 – 10.30 WIB
 Wawancara : Wawancara ke- : 1
 Lokasi : Ruang Guru
 Wawancara
 Tujuan : Menggali
 Wawancara : Permasalahan
 Jenis Wawancara : Bebas Terstruktur.

KODE : S1-W1

No.	Catatan Wawancara	Analisis Gejala
1	Begini bu, sebelumnya	
2	perkenalkan saya mahasiswa	
3	psikologi dari UIN Sunan Kalijaga	
4	Iya mas	
5	Boleh tidak saya wawancara	
6	dengan ibu sebentar, bukan	
7	wawancara sih ya ngobrol ngobrol	
8	tentang pengajaran disini aja sih	
9	bu.	
10	Maksudnya buat penelitian?	
11	Memangnya ini penelitian buat apa,	
12	tugas kuliah kah atau bagaimana?	
13	Tadi saya juga sudah menjelaskan	
14	kepada ibu kepala sekolah. Saya	
15	sedang melakukan penelitian buat	
16	skripsi saya bu.	
17	Itu penelitiannya tentang apa mas?	
18	Penelitiannya itu tentang metode	
19	pembelajaran buat mata pelajaran	
20	IPA bu, saya ingin melakukan	
21	penelitian tentang metode	
22	pembelajaran yang bisa	
23	memotivasi siswa untuk terus	
24	belajar tapi ini khusus di mata	
25	pelajaran IPA saja bu.	
26	Jadi sebelumnya saya ingin tahu	
27	seperti apa sih metode	

28	pembelajaran disini?	
29	Kalau disini ya mas, buat mata	
30	pelajaran IPAny kita sudah	
31	memperbanyak prakteknya,	
32	menggunakan alat peraga untuk	
33	memudahkan siswa dalam belajar.	
34	Misalnya pelajaran anatomi tubuh	
35	kita pakai rangka-rangka seperti itu	
36	buat alat peraganya.	
37	Lalu bagaimana antusias siswa	
38	ketika menggunakan alat peraga	
39	seperti itu bu?	
40	Ya siswanya terlihat senang ketika	
41	belajar dengan alat peraga tapi kita	
42	sebenarnya juga masih membutuhkan	
43	alat pembelajaran yang lebih	
44	memudahkan siswa dalam	
45	memahami pelajaran.	
46	Lalu apakah ada siswa yang	
47	bertanya atau menjawab	
48	pertanyaan ketika ditanya guru	
49	setelah menyampaikan materi?	
50	Kalu pengalaman saya dulu sih bu,	
51	pas ditanya gurunya langsung	
52	pada diam, jangankan anak SD,	
53	mahasiswa sekarang aja masih	
54	kaya gitu, pas dosennya nanya	
55	langsung pada nunduk diam.	
56	Apakah disini juga masih kaya	
57	gitu bu?	
58	Kalau disini kita caranya umpan	
59	balik mas, misalnya kalau ada murid	
60	yang bertanya kita suruh, kita beri	
61	kesempatan murid lainnya untuk	
62	menjawab.	
63	Misalnya kalau tidak ada murid	
64	yang berani menjawab atau tidak	
65	bisa menjawab bu?	
66	Sebisa mungkin agar muridnya lebih	
67	aktif sekarang kan kurikulumnya	
68	kaya gitu mas.	
69	Begini bu, dengan metode yang	
70	digunakan sekarang ini apakah ibu	
71	masih merasa ada sesuatu yang	
72	kurang? Sekarang kan metode	
73	pengajarannya memperbanyak	

74	praktek dengan alat peraga, tapi	
75	itu kan, semua materi pelajaran	
76	tidak bisa menggunakan alat	
77	peraga misalnya teori-teori yang	
78	harus dihafal seperti pengertian-	
79	pengertian.	
80	Kalau kita disini lebih	
81	mengutamakan pemahaman siswa	
82	mas, yang penting bagaimana siswa	
83	mampu memahami materi yang	
84	diajarkan.	
85	Misalnya di materi anatomi tubuh	
86	bu, biasanya kan alat peraga buat	
87	prakteknya itu menggunakan	
88	tengkorak atau kerangka-	
89	kerangka gitu kan ya bu, jadinya	
90	siswa aka mudah memahami letak-	
91	letaknya dan bentuk-bentuknya	
92	misal jantung dimana, hati	
93	dimana, tapi kan pengertian	
94	jantung atau apa itu jantung kan	
95	biasanya harus dihafal oleh siswa.	
96	iya mas	
97	atau biasanya yang harus dihafal	
98	oleh siswa itu kan seperti sistem	
99	pernafasan mulai dari hidung,	
100	terus kemana-kemananya lagi itu	
101	kan harus dihafal.	
102	Iya mas, memang dengan alat peraga	
103	itu masih kurang membantu pada	
104	saat mengajarkan hal-hal yang terlalu	
105	teoritis seperti pengertiannya. Jadi	
106	kita juga senang jika masnya bisa	
107	membantu kita memberikan metode	
108	pembelajaran yang baru.	
109	Kira-kira ya bu, bagaimana minat	
110	siswa ketika belajar hal-hal seperti	
111	pengertian-pengertian tanpa	
112	menggunakan alat peraga?	
113	Ya kalau anak-anaknya sih lebih	
114	senang ketika menggunakan alat	
115	peraga, ketika praktek. Alat	
116	peraganya ini juga kan terbatas	
117	sehingga anak-anak juga dianjurkan	
118	untuk memiliki buku mata pelajaran	
119	sehingga mereka juga bisa belajar	

120	dari buku dan juga bisa digunakan	
121	untuk belajar di rumah.	
122	Menurut ibu metode pembelajaran	
123	seperti apa sih yang mampu	
124	meningkatkan minat belajar di	
125	kelas ibu?	
126	Ya seperti tadi mas metode belajar	
127	yang lebih ke praktek langsung	
128	daripada anak-anak hanya	
129	mendengarkan penjelasan dari	
130	gurunya atau menyuruh anak-anak	
131	untuk membaca buku.	
132	Secara nyata ya bu, biasanya	
133	perbedaan respon siswa ketika ibu	
134	mengajar dengan metode ceramah	
135	dan mengajar dengan alat peraga	
136	itu seperti apa bu? Biasanya kalo	
137	saya pribadi kalo dosennya atau	
138	guru pake metode ceramah itu	
139	muridnya malah ada yang sibuk	
140	sendiri, ngobrol sendiri beda kalau	
141	lagi praktikum biasanya murid-	
142	muridnya lebih aktif buat belajar.	
143	Sama sih mas, kalau guru cuman	
144	ceramah di depan kelas anak-anak	
145	ada beberapa yang sibuk sendiri atau	
146	mengganggu temannya yang lain.	
147	Apakah ibu tau bagaimana anak-	
148	anak dikelas ibu belajar atau	
149	tidaknya di rumahnya masing-	
150	masing? Bagaimana ya istilahnya?	
151	Oh iya iya mas, sebenarnya sih saya	
152	tidak mencari tau secara langsung	
153	apakah siswa-siswa belajar di	
154	rumahnya, tapi kan secara tidak	
155	langsung akan kelihatan di kelas	
156	mana anak-anak yang belajar dan	
157	mana anak-anak yang tidak belajar,	
158	yang namanya guru atau pengajar	
159	pasti bisa membedakannya.	
160	Menurut ibu apa sih yang	
161	membuat anak-anak tidak belajar	
162	di rumahnya?	
163	Yang pertama sih pengawasan dari	
164	orang tua bagaimana pun juga kan	
165	guru hanya mengajarkan di sekolah	

166	selebihnya anak-anak memiliki	
167	waktu yang lebih banyak dari orang	
168	tua untuk mengajarkan atau pun	
169	mengawasi di rumah. Selain itu juga	
170	anak-anak sekarang lebih senang	
171	main kalau pun di rumah lebih	
172	senang nonton tv.	
173	Kira-kira minat anak pada mata	
174	pelajaran misalnya disini mata	
175	pelajaran IPA, seorang anak yang	
176	memiliki minat pada mata	
177	pelajaran IPA akan belajar di	
178	rumahnya kalau tidak ada	
179	minatnya mereka juga tidak akan	
180	belajar.	
181	Bisa jadi seperti itu juga mas, apalagi	
182	kan tidak semua anak suka	
183	membaca, biasanya kalau di rumah	
184	anak-anak hanya bisa membaca buku	
185	paket.	
186	Iya ya bu, kalau pun	
187	mengandalkan alat peraga buat	
188	praktek itu adanya cuman di	
189	sekolah. Sedangkan di rumah	
190	anak-anak cuman bisa baca buku	
191	dan semua anak juga belum tentu	
192	suka membaca, paling pas ulangan	
193	baru benar-benar dibaca.	
194	Iya mas	
195	Berarti kalau pun disimpulkan	
196	anak-anak di kelasnya ibu lebih	
197	berminat pada saat praktek atau	
198	menggunakan alat peraga	
199	daripada harus membaca buku	
200	atau pun menggunakan metode	
201	ceramah.	
202	Mungkin untuk sementara ini itu	
203	saja dulu bu, terima kasih banyak	
204	atas waktunya.	
	Sama-sama mas.	

❖ CATATAN OBSERVASI PERMAINAN KARTU KUARTET

Observer	: Peneliti	Tanggal Observasi	: 1 Oktober 2015
Waktu Observasi	: Pagi hari	Jam	: 10.35 – 11.00 WIB
Lokasi Observasi	: Ruang Kelas VIA	Observasi Hari Ke-	: 1

KODE : 01-P1

No.	CATATAN OBSERVASI
1	Sebelum memulai permainan siswa diperintahkan untuk memilih
2	kelompok bermainnya sendiri. Siswa diberikan waktu 1 menit untuk
3	membentuk kelompok dan ternyata siswa membutuhkan waktu yang
4	lebih untuk membentuk kelompok bermain kartu kuartet.
5	<i>Trainer</i> kemudian membagi 1 set kartu pada tiap kelompok dan
6	memberikan intruksi untuk mengocok kartu dan membagi kepada setiap
7	anggota kelompok masing-masing 4 kartu. Kemudian <i>trainer</i>
8	membacakan cara dan peraturan permainan dan menanyakan apakah
9	sebelumnya sudah ada yang pernah memainkan kartu tersebut dan
10	hampir 95% siswa mengatakan bahwa mereka mengetahui permainan
11	tersebut dan pernah memainkannya.
12	5 menit pertama berlangsungnya permainan <i>trainer</i> dan asisten <i>trainer</i>
13	mendatangi satu per satu kelompok dan mengawasi apakah setiap
14	kelompok sudah bermain sesuai peraturan permainan kartu kuartet
15	yang telah di desain dalam penelitian.
16	Beberapa kelompok masih melakukan kesalahan dalam melaksanakan
17	permainan dimana pemain memberikan kartu kepada pemain lain
18	karena memiliki kartu dengan judul yang sesuai dengan yang
19	disebutkan oleh lawan main, sedangkan peraturan permainan adalah
20	pemain memberikan kartu yang sesuai dengan judul dan subjudul yang
21	disebutkan oleh lawan main. Perhatikan kesalahan tersebut <i>trainer</i> dan
22	asisten <i>trainer</i> kembali menjelaskan cara dan peraturan permainan pada
23	tiap-tiap kelompok.
24	Selama berlangsungnya permainan kartu kuartet <i>trainer</i> dan asisten
25	<i>trainer</i> tetap mengawasi tiap-tiap kelompok. Hingga separuh waktu
26	permainan, sekitar 10-15 menit bermain, <i>trainer</i> dan asisten <i>trainer</i>
27	melihat bahwa kelompok yang diisi oleh siswa laki-laki tidak
28	membacakan penjelasan subjudul dalam kartu dengan alasan sudah
29	dibacakan jadi tidak perlu dibacakan lagi.
30	Hingga permainan berakhir masih terdapat kelompok siswa laki-laki
31	yang tidak membacakan penjelasan pada kartu ketika merasa tidak
32	diawasi dan bahkan ada yang tidak membacakan penjelasan kartu
33	walaupun sedang diawasi dan ketika ditanyakan masih dengan jawaban

34 yang sama yaitu mereka sudah membacakannya tadi dan mereka merasa
35 tidak perlu membacanya lagi. Asisten *trainer* pun menjelaskan kembali
36 bahwa mereka harus tetap membacakannya walaupun sebelumnya
37 sudah dibacakan. Namun kelompok tersebut tetap tidak
38 membacakannya ketika merasa sedang tidak diawasi.
39 Menit ke 20, 2 kelompok siswa perempuan dan 2 kelompok laki-laki
40 sudah menyelesaikan 1 sesi permainan dan mereka meminta izin untuk
41 memulai permainan baru dengan pertimbangan sambil menunggu
42 kelompok lainnya selesai dan waktu permainan yang masih tersisa 5
43 menit mereka diijinkan untuk memulai permainan baru namun tidak
44 harus selesai. Ketika jatah waktu bermain habis kelompok yang tersisa
45 juga sudah menyelesaikan permainannya.
46 Setelah memberikan permainan kartu kuartet *trainer* melakukan evaluasi
47 kepada seluruh siswa. *Trainer* menanyakan bagaimana perasaan siswa
48 selama memainkan permainan kartu kuartet dan seluruh siswa
49 menjelaskan bahwa mereka senang memainkannya dan bahkan ada
50 siswa yang bertanya dimana yang menjual permainan kartu tersebut.
51 *Trainer* juga menanyakan mengenai isi materi dari permainan kartu
52 kuartet. *Trainer* meminta siswa menjelaskan apa saja yang dipelajari
53 dari permainan kartu kuartet dan semua siswa mengangkat tangan
54 meminta untuk menjelaskan dan *trainer* menunjuk siswa yang dianggap
55 kurang mampu memahami mata pelajaran IPA dan siswa tersebut
56 mampu menjelaskan dengan baik isi materi dari permainan kartu kuartet
57 bahkan untuk materi yang belum diajarkan.
58 *Trainer* akhirnya menutup sesi pada hari itu dan siswa terus
59 menanyakan kapan mereka dapat memainkan permainan kartu kuartet
60 kembali.

No.	CATATAN OBSERVASI
1	Sesi ke 2 dari permainan kartu kuartet dilakukan setelah upacara
2	bendera. Pada sesi ke 2 ini <i>trainer</i> memberikan instruksi untuk
3	membentuk kelompok bermain yang berbeda dari kelompok bermain
4	pada sesi sebelumnya. Pada sesi ini pun siswa masih kesulitan
5	menentukan kelompok bermain sehingga masih membutuhkan arahan
6	dari <i>trainer</i> dan asisten <i>trainer</i> .
7	Setelah kelompok bermain terbentuk, <i>trainer</i> kembali mengingatkan
8	mengenai cara dan peraturan permainan kartu kuartet dan menegaskan
9	bahwa penjelasan dalam kartu kuartet harus tetap dibacakan sebelum
10	diberikan kepada lawan main walaupun sebelumnya sudah pernah
11	dibacakan. Dan <i>trainer</i> kembali menanyakan apakah semua siswa sudah
12	memahaminya atau belum dan siswa-siswa menjawab bahwa mereka
13	sudah paham.
14	Sekitar 7 menit berlangsungnya permainan kartu kuartet, <i>trainer</i>
15	menjelaskan kepada siswa-siswa bahwa <i>trainer</i> harus mengikuti rapat
16	guru dan kelas akan diawasi oleh asisten <i>trainer</i> .
17	Selama berlangsungnya permainan masih terdapat kelompok yang tidak
18	membacakan penjelasan kartu. Pada sesi ini ada 3 kelompok yang tidak
19	membacakan, 2 kelompok siswa laki-laki dan 1 kelompok siswa
20	perempuan. Ketika ditanyakan oleh asisten <i>trainer</i> kepada kelompok
21	siswa perempuan mereka menjelaskan bahwa kartu tersebut sudah
22	dibacakan sebelumnya sehingga mereka merasa tidak perlu untuk
23	membacakannya kembali. Begitupun pada kelompok siswa laki-laki, 1
24	kelompok memiliki jawaban dengan kelompok perempuan dan
25	kelompok yang satunya lagi menjelaskan bahwa mereka sudah paham
26	dengan materi-materi yang ada didalam kartu jadi mereka merasa tidak
27	perlu untuk membacakannya lagi dan jika mereka ditanyakan mengenai
28	isi materi kartu mereka merasa bisa untuk menjelaskannya.
29	Pada sesi ini terlihat bahwa para siswa lebih mempercepat tempo
30	permainan dan berusaha untuk tidak membacakan penjelasan kartu
31	dengan tujuan mempersingkat waktu bermain sehingga mereka bisa
32	bermain dua kali pada sesi ini. Hal ini ditunjukkan dengan pertanyaan
33	beberapa siswa yang menanyakan apakah mereka bisa mengulang

34	permainan jika sudah menyelesaikan permainan yang sekarang.
35	Terbukti dalam waktu 15 menit waktu permainan seluruh kelompok
36	sudah menyelesaikan permainan kartu kuartet. Namun, sebelum para
37	siswa mengulang permainan asisten <i>trainer</i> terlebih dahulu melakukan
38	evaluasi mengenai permainan kartu kuartet yang baru saja diselesaikan.
39	Seperti menanyakan bagaimana perasaan mereka selama bermain dan
40	para siswa menjelaskan bahwa mereka sangat menyukai permainan
41	tersebut, bahkan ada yang meminta untuk memainkannya setiap
42	pelajaran IPA.
43	Selanjutnya asisten <i>trainer</i> menanyakan apa saja yang sudah mereka
44	pelajari, dan seluruh siswa menjawab secara bersamaan mengenai
45	materi yang mereka ingat dan mereka pahami dari penjelasan kartu
46	kuartet sehingga kelas menjadi ribut. Setelah menenangkan suasana
47	kelas asisten menunjuk siswa yang mendapat skor kategori sangat
48	rendah pada pretest motivasi belajar dan siswa tersebut dapat
49	menjelaskan dengan baik penjas-penjasan kartu kuartet yang sudah
50	dimainkan walaupun tidak semuanya dijelaskan namun siswa
51	tersebut mampu menjelaskan materi-materi yang belum diajarkan di
52	kelas.
53	Asisten <i>trainer</i> juga menanyakan pendapat para siswa mengenai metode
54	belajar dengan permainan kartu kurtet, dan mereka sepakat bahwa
55	mereka lebih senang untuk memainkan permainan kartu kuartet dan
56	mereka merasa tidak perlu belajar karena mereka merasa kesulitan
57	ketika harus belajar.
58	Bahkan ada siswa yang berkata bahwa kalau bisa semua mata pelajaran
59	pake permainan kartu kuartet saja sehingga mereka tidak perlu belajar,
60	tidak perlu membaca buku.
61	Akhirnya sesi ke 2 ditutup oleh asisten <i>trainer</i> dan sambil menunggu
62	jam pelajaran selesai siswa diijinkan untuk memainkan permainan kartu
63	kuartet.

❖ CATATAN OBSERVASI PERMAINAN KARTU KUARTET

Observer	: Peneliti	Tanggal Observasi	: 7 Oktober 2015
Waktu Observasi	: Pagi hari	Jam	: 10.00 – 10.35 WIB
Lokasi Observasi	: Ruang	Observasi Hari Ke-	: 3
	Kelas VIA		

KODE : 03-P3

No.	CATATAN OBSERVASI
1	Sesi ke-3 dilakukan setelah jam istirahat, pelaksanaan sesi ini sempat
2	terlambat beberapa menit karena masih ada siswa yang belum masuk
3	dan beberapa siswa yang ijin ke kamar kecil.
4	Setelah semua siswa masuk ke dalam kelas, <i>trainer</i> kemudian
5	memberikan instruksi untuk membentuk kelompok bermain yang
6	berbeda dari 2 sesi sebelumnya. Walaupun masih membutuhkan waktu
7	lebih namun pada sesi ini siswa-siswa tidak membutuhkan bantuan
8	<i>trainer</i> ataupun asisten <i>trainer</i> untuk membentuk kelompok.
9	Sebelum memulai permainan <i>trainer</i> membacakan peraturan dan cara
10	bermain permainan kartu kuartet. Setelah <i>trainer</i> selesai menjelaskan,
11	asisten <i>trainer</i> menambahkan dan menekankan bahwa penjelasan dari
12	kartu harus tetap dibacakan sebelum memberikan kartunya kepada
13	lawan walaupun sudah dibacakan sebelumnya. Kemudian asisten
14	<i>trainer</i> menanyakan apakah semuanya sudah paham? Dan semua siswa
15	menjawab sudah.
16	Permainan pun dimulai. Sekitar 5 menit berlangsungnya permainan
17	beberapa siswa sudah ada yang mengumpulkan 2-3 tema kartu.
18	Kemudian mulai terlihat beberapa siswa yang tidak membacakan
19	keterangan kartu sebelum memberikan kartunya kepada lawan dan
20	bahkan ada yang melarang temannya untuk membacakan. Dan ketika
21	ditanya siswa tersebut menjelaskan bahwa dia sudah hafal dengan
22	penjelasan kartu tersebut jadi tidak perlu dibacakan lagi.
23	Begitupun dengan beberapa kelompok lainnya masih terdapat beberapa
24	siswa yang tidak membacakan penjelasan kartu dengan alasan yang
25	sama seperti pada sesi-sesi sebelumnya, bahwa sudah dibacakan
26	sebelumnya atau mereka sudah paham dengan penjelasan kartu jadi
27	tidak perlu dibacakan lagi.
28	Pada sesi ini juga terlihat beberapa siswa yang membacakan penjelasan
29	tanpa melihat kartu. Siswa tersebut menyerahkan kartu kepada lawan
30	sambil menjelaskan isi penjelasan kartu seperti sedang menghafalkan.
31	Sekitar 20-25 menit bermain seluruh kelompok sudah menyelesaikan
32	permainan kartu kuartet.
33	Berikutnya dilakukan evaluasi, asisten <i>trainer</i> menanyakan bagaimana

34	perasaan para siswa ketika memainkan permainan kartu kuartet, semua
35	siswa menjelaskan bahwa mereka merasa senang ketika memainkannya
36	dan lebih menyukainya bila dibandingkan harus belajar seperti
37	mendengarkan penjelasan guru atau pun membaca buku di rumah.
38	Ketika asisten <i>trainer</i> menanyakan kira-kira apa manfaat yang
39	dirasakan oleh para siswa dengan adanya permainan kartu kuartet ini.
40	Kemudian ada satu orang siswa yang selama permainan kartu terlihat
41	mengikuti peraturan dan cara bermain kartu kuartet dengan cukup baik
42	berkata bahwa tidak perlu belajar lagi cukup main kartu kuartet saja.
43	Dan beberapa siswa lain terlihat membenarkan pernyataan siswa
44	tersebut.
45	Setelah evaluasi selesai asisten <i>trainer</i> mempersilahkan <i>trainer</i> untuk
46	menutup sesi terakhir pada hari itu.

DOKUMENTASI**Pretest: 30 September 2015****Sesi 1: 1 Oktober 2015**

Sesi 2: 5 Oktober 2015

Sesi 3: 7 Oktober 2015

Posttest: 7 Oktober 2015



INFORMED CONSENT
Persetujuan Partisipasi dalam Penelitian

Judul Penelitian: Pengaruh Permainan Kartu Kuartet Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Siswa Kelas VI SD Negeri Kentungan Semester I Tahun Ajaran 2015/2016.

Undangan:

Saya ingin meminta kesediaan Adik-adik berpartisipasi dalam penelitian ini. Silakan membaca lembar persetujuan ini. Jika ada pertanyaan, tidak perlu merasa sungkan atau ragu untuk menanyakannya.

Tujuan Penelitian:

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kartu kuartet terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA siswa kelas VI sekolah dasar.

Keterlibatan Partisipan:

Dalam partisipasi adik-adik selama penelitian ini, saya membutuhkan kesediaan adik-adik untuk meluangkan waktu. Peneliti akan menemui Adik-adik dengan maksud:

- 1) Meminta adik-adik membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi dalam penelitian
- 2) Melakukan observasi di lingkungan kelas adik-adik
- 3) Melakukan wawancara apabila diperlukan
- 4) Memberikan skala penelitian
- 5) Memberikan permainan kartu kuartet

Jika ada sesuatu yang membuat Adik-adik merasa terganggu selama penelitian, Adik-adik berhak dan bisa mengundurkan diri.

Jaminan Kerahasiaan:

Kerahasiaan Adik-adik akan saya jaga. Saya tidak akan menyebutkan nama Adik-adik. Saya hanya akan memberikan nama samaran atau inisial dalam proses pengolahan data. Semua informasi yang Adik-adik berikan akan saya jaga kerahasiaannya dan identitas Adik-adik tetap saya lindungi. Semua informasi menjadi rahasia peneliti. Hasil penelitian ini hanya akan dipublikasikan sebagai tugas akhir/ skripsi.

Hak untuk Berpartisipasi dan Mengundurkan Diri:

Adik-adik dengan sepenuh hati berpartisipasi dalam penelitian ini. Sewaktu-waktu, Adik-adik bisa menarik diri dari keterlibatan dalam penelitian ini. Jika ada pertanyaan, Adik-adik tidak perlu merasa sungkan atau ragu untuk bertanya. Fotokopi (salinan) dari surat persetujuan ini akan menjadi milik Adik-adik.

Saya, selaku partisipan telah memahami semua informasi di atas dan dengan ini menyatakan kesediaan berpartisipasi dalam penelitian ini.

Yogyakarta, 30 September 2015



Ika Kusumawati, S. Pd

Nama & Tandatangan Partisipan

(Diwakilkan Wali Kelas)



Adi Ardiansyah

Mahasiswa Peneliti



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI KENTUNGAN KEC DEPOK
Jl. Kaliurang Km. 6,5 Yogyakarta Telp. 0274 889525 Kode Pos : 55283

Nomor : 047/Kent/X/2015

Lamp. : -

Hal : Keterangan Pelaksanaan Penelitian

Kepada :

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Assalamu'alaikum wr. wb

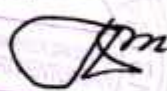
Bersama ini kami memberikan keterangan bahwa:

Nama	:	Adi Ardiansyah
No. Induk	:	11710008
Semester	:	IX / 2015/2016
Prodi	:	Psikologi

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "PENGARUH PERMAINAN KARTU KUARTET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) PADA SISWA KELAS VI SDN KENTUNGAN SEMESTER I TAHUN AJARAN 2015/2016"

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum wr. wb.

Depok, 7 Oktober 2015
Kepala Sekolah

Sri Haryati, S.Pd.SD
NIP 19570110 197803 2 003



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/356/9/2015

Membaca Surat : **KEPALA BAGIAN TATA USAHA FAK. ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA** Nomor : **UIN.02/TU.SH/TL.00/1142/2015**
Tanggal : **28 SEPTEMBER 2015** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **ADI ARDIANSYAH** NIP/NIM : **11710008**
Alamat : **FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**
Judul : **PENGARUH PERMAINAN KARTU KUARTET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAPEL IPA PADA SISWA KELAS VI SDN KEUNTUNGAN SEMESTER 1 TAHUN AJARAN 2015/2016**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **28 SEPTEMBER 2015 s/d 28 DESEMBER 2015**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **28 SEPTEMBER 2015**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Era Puji Astuti, M.Si
NIP. 19590524 198503 2 006

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI SLEMAN C.Q KA. BAKESBANGLINMAS SLEMAN
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. KEPALA BAGIAN TATA USAHA FAK. ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3414 / 2015

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/3334/2015 Tanggal : 29 September 2015
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ADI ARDIANSYAH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11710008
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta
Alamat Rumah : Sarae Rasanae Barat Bima NTB
No. Telp / HP : 087866853856
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGARUH PERMAINAN KARTU KUARTET TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) PADA
SISWA KELAS VI SDN KENTUNGAN SEMESTER I TAHUN AJARAN
2015/2016**
Lokasi : SDN Kentungan Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 29 September 2015 s/d 29 Desember 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 29 September 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Depok
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Depok
6. Ka. SDN Kentungan Sleman
7. Dekan Fak. Ilmu Sosial & Humaniora UIN Suka Yk



CURRICULUM VITAE

Data Pribadi:

Nama Lengkap : Adi Ardiansyah
Nama Panggilan : Adi
Tempat Tanggal Lahir : Bima, 28 Oktober 1993
Agama : Islam
Golongan Darah : AB
Alamat Asal : Sarae, Rasana'e Barat, Kota Bima, NTB
Alamat Tinggal : Jln. Anggajaya II, Gang Gayam, Condongcatur,
Depok, Sleman, DIY
Telepon : 081327163654 / 087866953856
Email : adiardiansya1425@gmail.com
Hobi : Membaca, mendengarkan musik

Riwayat Pendidikan

SMA Negeri 1 Kota Bima	2008-2011
MTs Negeri Kota Bima	2005-2008
MIN Tolobali Kota Bima	1999-2005