



Efektivitas Media Kartu Arisan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 4 MIN 1 Bone

Firda Yuniarti^{1*}, Syamsidar HS², Syahru Ramadan³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Bone, Watampone, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 16, 2023

Revised October 20, 2023

Accepted January 31, 2024

Available online January 31, 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Media Kartu Arisan, Hasil Belajar IPA

Keywords:

Social Gathering Card Media, Science Learning Results

This is an open access article under the

HYPERLINK

"<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>" [CC BY-SA](#) license.

Copyright © Institut Agama Islam Negeri Bone All rights reserved.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media kartu arisan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 4 MIN 1 Bone. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Bone. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa dengan menggunakan teknik penarikan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk menguji generalisasi hasil penelitian melalui pengujian hipotesis deskriptif dengan menggunakan program *Statistikal Package Social Sciens* (SPSS) Versi 29. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu arisan mampu meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 4 MIN 1 Bone. Media kartu arisan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan media kartu arisan. Nilai rata-rata *pretest* 45,00 dengan nilai tertinggi 70, sedangkan nilai rata-rata *posttest* 84,61 dengan nilai tertinggi 100. Dari hasil uji hipotesis dengan pengambilan

keputusan yaitu *Uji Paired Sample T-Test* diperoleh jika nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari data yang diperoleh bahwa nilai signifikansi) < 0.01 . artinya penggunaan media kartu arisan dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 4 MIN 1 Bone. Kemudian, efektivitas media dapat dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 73.11. hasil itu jika berdasarkan kategori tafsiran *N-Gain Score* berada pada rentan 56-75 dan termasuk dalam kategori cukup efektif.

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of social gathering card media to improve science learning outcomes in class 4 MIN 1 Bone students. This type of research is quantitative with experimental methods. The research design used was *Pre-Experimental Design* with a *One-Group Pretest-Posttest Design* model. This research was carried out at MIN 1 Bone. The population and sample in this study were 26 grade IV students using saturated sampling techniques. The data collection techniques used are observation, tests and documentation. The data analysis technique uses descriptive analysis to test the generalization of research results through descriptive hypothesis testing using the *Statistical Package Social Sciences* (SPSS) Version 29 program. The results of this research show that the learning process using social gathering card media is able to improve science learning outcomes for class 4 MIN 1 Bone students. Social gathering card media is

effective in improving science learning outcomes for students. This can be seen from the difference in science learning outcomes before and after using social gathering card media. The average pretest score is 45.00 with the highest score being 70. Meanwhile the average posttest score is 84.61 with the highest score being 100. From the results of hypothesis testing using decision making, namely the Paired Sample T-Test, it is obtained that if the significance value is <0.05 then H_0 is rejected and H_1 is accepted. If the significance value is > 0.05 then H_0 is accepted and H_1 is rejected. From the data obtained, the significance value) <0.01 . This means that the use of social gathering card media can improve science learning outcomes for class 4 MIN 1 Bone students, which can be seen from the average N-Gain Score of 73.11, based on the interpretation category, the N-Gain Score 56-75 is included in the quite effective category.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Dengan pendidikan yang diperoleh, manusia menyiapkan diri dalam menjalani hidupnya. Tantangan pendidikan saat ini adalah mampu menghasilkan individu yang mampu bersaing di era abad 21. Saat ini berbagai informasi dapat kita akses dengan bebas melalui internet dan tidak ada jaminan bahwa berita yang kita lihat tersebut adalah benar adanya. Terjadinya ledakan informasi dari berbagai sumber tersebut bisa jadi banyak yang ketinggalan zaman, tidak lengkap, atau tidak kredibel. Untuk dapat menggunakan informasi tersebut dengan baik, individu harus melakukan evaluasi terhadap data maupun sumber informasi. Pendidikan adalah usaha dan rencana guru untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa dapat belajar secara aktif dan mengembangkan potensi dirinya. Pembelajaran adalah proses belajar yang dipandang sebagai pencipta lingkungan yang memberi rangsangan bagi terciptanya pengetahuan peserta didik (Susilowati, 2019).

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Hasil belajar merupakan suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Hasil belajar digunakan sebagai kompetensi yang dapat dicapai oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian setelah proses pembelajaran berlangsung, memberi umpan balik bagi siswa agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya. Kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar. Dalam hal ini, partisipasi guru untuk mengeksplorasi pengetahuan siswa, menjadi tuntutan guru untuk meningkatkan pengetahuan siswa (Alfiah & Amir, 2022).

Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran tersebut peserta didik dapat menemukan konsep dan prinsip-prinsip yang ada pada dirinya. Pembelajaran IPA pada hakikatnya terdiri dari empat unsur utama yaitu sikap, proses, produk dan aplikasi. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa proses mempelajari IPA tidak hanya memaparkan teori, fakta serta konsep tetapi dapat dibuktikan secara ilmiah (Kumala, 2016).

Fakta yang diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran terhadap peserta didik kelas 4 di MIN 1 Bone yang dilaksanakan pada semester dua tahun pelajaran 2022/2023 bahwa ketika awal pembelajaran, peserta didik terlihat kurang antusias terhadap materi yang sedang disampaikan guru. Pada saat itu guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materinya. Ketika guru

melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang diajarkan, banyak peserta didik yang kurang semangat menjawab pertanyaan dari guru. Setelah penyampaian materi, guru memberikan latihan soal kepada peserta didik untuk dikerjakan secara individu. Terdapat beberapa peserta didik yang semangat dan berusaha mengerjakan tugas yang diberikan, tetapi beberapa peserta didik yang lain pasif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di kelas 4 MIN 1 Bone pada tanggal 21 Juli 2022 pukul 09.49 WITA, diketahui beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran, di antaranya: semenjak adanya covid-19 mata pelajaran banyak yang terlewat, beberapa siswa ada yang bermain dan kurang memperhatikan guru pada proses pembelajaran, beberapa siswa tidak pernah bertanya walaupun materi belum dipahami, serta siswa belum mampu menyimpulkan materi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang tertarik terhadap pelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran akan cepat dilupakan. Siswa kurang berani bertanya dan mengemukakan pendapat. Di dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif, suasana belajar kurang kondusif untuk mendukung pencapaian hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar rendah terutama pada pembelajaran IPA kelas 4.

Peneliti menemukan penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa yaitu minimnya penggunaan media. Guru sebagian besar hanya menggunakan media gambar atau teks yang diambil dari buku paket kemudian di *print out* sehingga siswa merasa bosan dan juga tidak tertarik dengan media yang digunakan, kemudian soal-soal hanya berpacu dari buku paket membuat siswa sering bermain-main di dalam kelas sehingga hasil belajar siswa rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti mengambil langkah yang memungkinkan siswa lebih tertarik dan aktif pada proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu arisan.

Media Kartu Arisan merupakan media yang menyenangkan, karena siswa diajak bermain sambil belajar untuk menjawab berbagai pertanyaan yang disajikan oleh guru. Bagi sebagian orang, belajar semakin efektif dan bermanfaat apabila dilakukan dengan cara bermain dengan pertanyaan (Syarifuddin & Hasan, 2023). Hal itu dikarenakan bermain sambil belajar dapat mempengaruhi semangat dan motivasi belajar siswa (Ramadan, 2024). Peneliti mengambil media kartu arisan dengan tujuan untuk dapat mengetahui hasil belajar siswa pada materi pembelajaran IPA. Dari permainan ini siswa dapat memicu cara berpikirnya karena permainannya yang menyenangkan dan dalam bentuk kelompok siswa bisa kompak bersama teman kelompoknya. Maka dari itu peneliti mengambil judul "Efektivitas Media Kartu Arisan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 4 MIN 1 Bone".

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design*. Penelitian ini tidak ada variabel kontrol sehingga tidak ada kelas kontrol, yaitu penelitian tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan kecuali dari beberapa variabel. Desain ini menggunakan satu kelompok, namun pengukurannya dilakukan dua kali yaitu diawal dan diakhir perlakuan. Adapun model yang digunakan pada penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan berupa media kartu arisan. *Posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa media kartu arisan. Hasil dari perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2017). Pelaksanaan penelitian ini dilalui dengan memberikan *pretest* kepada siswa berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir tentang hasil belajar, kemudian menggunakan media kartu arisan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah diberi perlakuan, peneliti melakukan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media kartu arisan. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest*, sehingga disebut penelitian *pre-eksperimental* karena tidak ada kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Data Deskriptif

Analisis data deskriptif dilakukan pada data yang diperoleh sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*). Data sebelum diberikan perlakuan berupa *pretest* hasil belajar IPA materi siklus hidup makhluk hidup, sedangkan data setelah perlakuan berupa *posttest* hasil belajar IPA materi siklus hidup makhluk hidup. Data *pretest* dan *posttest* digunakan untuk melihat keefektifan media kartu arisan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 4 MIN 1 Bone. Adapun nilai *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Statistik Deskripsi Nilai *Pretest*

Statistik	Nilai
Deskriptif	<i>Pretest</i>
Jumlah Sampel	26
Rata-rata	45.00
Nilai Tengah	45
Skor Terendah	10
Skor Tertinggi	70
Std. Deviation	16.31

Diolah menggunakan SPSS Versi 29

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa nilai siswa mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi sebelum menggunakan media kartu arisan. Nilai terendah adalah 10 dan nilai tertingginya 70. Dengan nilai rata-rata yaitu 45 yang berada pada kategori rendah. Kemudian, adapun data nilai *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Statistik Deskripsi Nilai *Posttest*

Statistik	Nilai
Deskriptif	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	26
Rata-rata	84.61
Nilai Tengah	80
Skor Terendah	70
Skor Tertinggi	100
Std. Deviation	9.892

Diolah menggunakan SPSS Statistic Versi 29

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa nilai siswa mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi setelah menggunakan media kartu arisan. Nilai terendah 70 sedangkan nilai tertinggi 100. Dengan nilai rata-rata yaitu 84.61 yang berada pada kategori tinggi.

Selain data *pretest* dan *posttest*, terdapat pula persentase peningkatan hasil belajar. Hal itu dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Presentase Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 4 MIN 1 Bone

Peningkatan Hasi Belajar IPA					
Interval	Interpretasi	Pre-test		Post-test	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
81 - 100	Sangat Tinggi	0	0	9	34
61 - 80	Tinggi	3	12	17	66
41 - 60	Sedang	10	38	0	0
21- 40	Rendah	10	38	0	0
0 - 20	Sangat Rendah	3	12	0	0
Jumlah		26	100	26	100

Tabel 3 distribusi frekuensi dan presentase tes hasil belajar IPA menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah penggunaan media kartu arisan. Hal itu dapat dilihat dari perolehan skor *pre-test* yang berada pada interval nilai 0-20 terdapat 3 siswa, sedangkan setelah penggunaan media kartu arisan tidak ada nilai siswa yang berada pada rentang tersebut. Untuk nilai yang berada pada interval 21-40 pada *pre-test* yaitu sebanyak 10 siswa, dan pada *post-test* yaitu tidak ada siswa yang mendapatkan nilai. Pada interval 41-60 pada *pre-test* 10 siswa dan *post-test* tidak ada siswa yang mendapatkan nilai. Untuk interval 61-80 pada *pre-test* yaitu sebanyak 3 siswa dan *post-test* terdapat 17 siswa. Lalu, untuk nilai yang berada pada interval 81-100 ada *pre-test* tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dan pada *post-test* terdapat 9 siswa.

Gambar 1. Diagram Batang Hasil *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar IPA

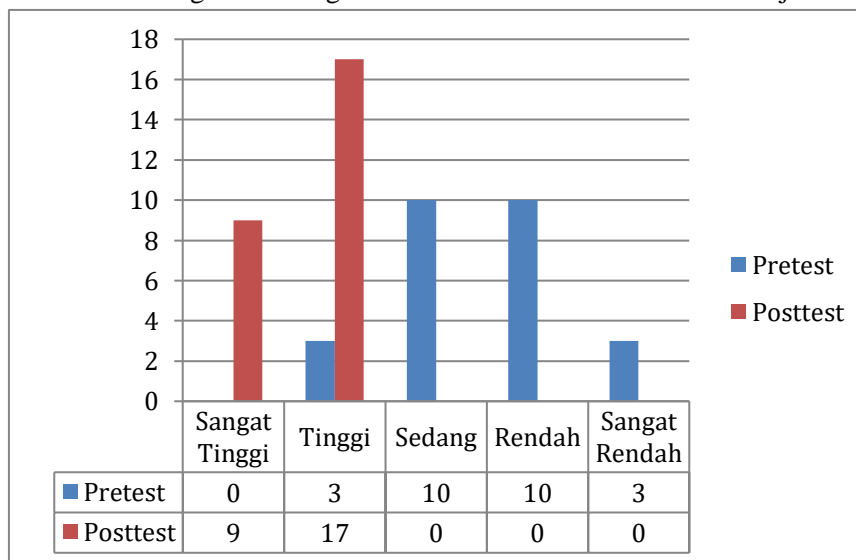


Diagram tersebut menunjukkan bahwa hasil *Pre-test* peningkatan hasil belajar IPA pada kategori sangat rendah terdapat 3 siswa, kategori rendah sebanyak 10 siswa, kategori sedang terdapat siswa 10 siswa, kategori tinggi terdapat 3 siswa dan sangat tinggi tidak ada siswa yang mendapatkan nilai. Sedangkan hasil *Post-test* peningkatan hasil belajar IPA pada kategori sangat rendah, rendah, sedang tidak ada siswa yang mendapatkan nilai, kategori tinggi terdapat 17 siswa yang mendapatkan nilai, dan kategori sangat tinggi terdapat 9 siswa. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar IPA pada siswa setelah penggunaan media kartu arisan.

Analisis Data Inferensial

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu untuk membuktikan atau menjawab hipotesis dalam penelitian ini. Uji hipotesis ini bertujuan untuk melihat apakah media kartu arisan efektif atau signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi, uji hipotesis yang digunakan oleh peneliti yaitu uji *T-test* atau uji *paired sample test* dengan menggunakan SPSS versi 29 melalui sig.(2-tailed). Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Paired Sample Test

		Paired Differences							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-39.61538	13.41067	2.63005	-45.03207	-34.19870	-15.063	25	<.001	<.001

Diolah menggunakan SPSS Statistic Versi 29

Berdasarkan tabel 4 di atas, pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari data yang diperoleh bahwa nilai signifikansi < 0.01 maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Uji Efektivitas

Uji efektivitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media kartu arisan dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa materi siklus hidup makhluk hidup kelas 4 MIN 1 Bone.

Tabel 5. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain Score*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-50	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
< 76	Efektif

Tabel 6. Uji *N-Gain Score*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>N-Gain Score</i>	26	.40	1.00	.7312	.17745
Valid (N)	26				

Diolah menggunakan SPSS Statistic Versi 29

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai mean pada *N-Gain Score* adalah .7312, nilai yang diperoleh berada pada persentase 56-75 dengan tafsiran cukup efektif.

Pembahasan

Menurut Haris (dalam Kalsum, 2017) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar merupakan suatu bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang yang menerima pembelajaran, dari kondisi tidak tahu dan tidak mengerti akan sesuatu,

karena ia belajar sehingga menghasilkan pengetahuan dan mengerti tentang hal yang ia pelajari. Hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Menurut Susanto (2015) model tipe kartu arisan adalah salah satu pembelajaran kooperatif, di mana siswa bekerja sama dalam kelompok atau individu untuk mendiskusikan kesesuaian jawaban dari setiap pertanyaan yang keluar dari dalam boks yang telah di kocok oleh guru. Strategi ini merupakan bentuk kerja sama antar kelompok yang di dalamnya sangat diperlukan komunikasi antar teman kelompoknya maupun dengan guru fasilitator.

Hasil belajar IPA pada siswa sebelum (*Pre-test*) menggunakan media kartu arisan

Berdasarkan hasil penelitian, sebelum menggunakan media kartu arisan diberikan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diperoleh dari 26 siswa dengan soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Berdasarkan tabel 1 dimana siswa memperoleh nilai minimal 10, nilai maksimal 70, nilai mean 45 dan nilai median 45 dengan kategori rendah.

Hasil belajar IPA pada siswa setelah (*Posttest*) menggunakan media kartu arisan

Berdasarkan hasil penelitian, setelah menggunakan media kartu arisan diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar IPA pada siswa yang diperoleh dari 26 siswa dengan soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Berdasarkan tabel 3 setelah menggunakan media kartu arisan ada peningkatan hasil belajar siswa. Nilai minimum 70, nilai maksimal 100, nilai mean 84,61 dan nilai median 80 dengan kategori tinggi

Efektivitas media kartu arisan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 4 MIN 1 Bone

Pada penelitian ini, peneliti melihat efektifnya penggunaan media terhadap hasil belajar siswa dengan melihat pada uji hipotesis dengan pengambilan keputusan. Jika nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari data yang diperoleh bahwa nilai signifikansi < 0.01 maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa nilai mean pada *N-Gain Score* adalah .7312, nilai yang diperoleh berada pada persentase 56-75 dengan tafsiran cukup efektif.

Hasil penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti selaras dengan penelitian Susanti (2020) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kartu Arisan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester Ganjil SD No 2 Mendoyo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V semester ganjil SD No.2 Mendoyo Dangin Tukad, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana tahun ajaran 2019/2020 melalui penerapan model pembelajaran kartu arisan. Jenis penelitian ini adalah penelitian PTK, yang dilakukan 2 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V semester ganjil SD No.2 Mendoyo Dangin Tukad Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 16 orang. Objek penelitian adalah hasil belajar siswa yang dibagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Metode pengumpulan data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan metode tes. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai ranah afektif dan psikomotor siswa, sedangkan metode tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai ranah kognitif siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa “Penerapan Model Pembelajaran Kartu Arisan” dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada guru yang mengajar di SD No 2 Mendoyo Dangin Tukad agar menerapkan model pembelajaran Kartu Arisan sesuai dengan langkah-langkah dan hasil yang ditemukan dalam penelitian ini.

Penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti selaras dengan penelitian Nurul Latifah (2019) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Melalui Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe Kartu Arisan Pada Siswa Kelas IV MI Ma'arif Tirto Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2018/2019". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui model kooperatif tipe kartu arisan dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi Sumber Energi pada siswa Kelas IV MI Ma'arif Tirto Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang Tahun 2019. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI Ma'arif Tirto Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang yang berjumlah 32 siswa meliputi 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi dan soal tes. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Data dianalisis secara statistik menggunakan rumus persentase, apabila $\geq 85\%$ siswa tuntas belajar maka siklus dihentikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif tipe kartu arisan dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi sumber energi pada siswa kelas IV MI Ma'arif Tirto Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang tahun 2019.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan media kartu arisan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 4 materi siklus hidup makhluk hidup.

SIMPULAN

Hasil belajar IPA pada siswa sebelum menggunakan media kartu arisan (*pretest*) dapat dilihat dari nilai siswa mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi. Nilai terendah 10 sedangkan nilai tertinggi 70. Dengan nilai rata-rata yaitu 45 kategori rendah.

Kemudian, hasil belajar IPA pada siswa sebelum menggunakan media kartu arisan (*posttest*) dapat dilihat dari nilai siswa mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi. Nilai terendah 60 sedangkan nilai tertinggi 100. Dengan nilai rata-rata yaitu 82.60 kategori tinggi.

Selanjutnya, keefektifan media kartu arisan dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 4 MIN 1 Bone. Dapat dilihat pada uji *Paired Sample Test*, pengambilan keputusan menggunakan program *Statistikal Package Social Sciens* (SPSS) Versi 29, jika nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari data yang diperoleh bahwa nilai signifikansi < 0.01 maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, media kartu arisan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 MIN 1 Bone. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 73,11, berdasarkan kategori tafsiran *N-Gain Score* 56-75 termasuk dalam kategori cukup efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiah, R., & Amir, F. M. (2022). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sd Melalui Penerapan Game Edukasi Android. *Ekspose: JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1), 119–132.
- Kalsum, M (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Ekspose: Studia Didaktika (Jurnal Ilmiah Bidang pendidikan)*, 11(1).
- Kumala, N, F. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Edi Ide Infografika.
- Latifah, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan Pada Siswa Kelas IV MI Ma'arif Tirto Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2018/2019 (Skripsi). 2(8), 5-12
- Ramadan, S. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7(01), 19-30. DOI: <https://doi.org/10.46963/mash.v7i01.1396>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, I. G. A. A. A., Pudjawan, K., & Riastini, P. N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kartu Arisan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester Ganjil SD No 2 Mendoyo. *Ekspose: MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). 1-2.

- Susanto. (2015). Hasil Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran STAD. Ekspose: Jurnal Pendidikan, 2(7). 5.
- Susilowati, (2019). Peningkatan Hasil belajar Siswa. Ekspose: *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 5(2), 223–231.
- Syarifuddin, S. H., & Hasan. (2023). Pendampingan Guru MI Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 491-498. DOI: <https://doi.org/10.31960/caradde.v5i3.1856>