



PENGEMBANGAN INOVASI PEMBELAJARAN KARTU PINTAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SD NEGERI 057204 DESA STUNGKIT

Sofia Dwi Octavia N¹⁾, Sulastr Br Sembiring²⁾
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, STKIP Al Maksum Langkat
dewijulii0990@gmail.com, sulastr.brsembiring@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of learning innovations using smart cards towards students' learning interests is to assist students in increasing student interest in learning. Innovative education using smart cards is interrelated, because children need knowledge that is easy for them to understand to be able to concentrate on learning well. Learning innovation both to support and motivate students in learning. Through this innovative education, students get learning and knowledge about how to use smart cards. Teachers as educators are required to be active, innovative, creative in teaching so that children have a great willingness to learn. This study also uses a test that is used is a performance test that is a test used to measure a person's achievement after learning something. The research used in developing smart cards for grade III elementary schools is research and development (R&D). With observations and questionnaires conducted in State Elementary School 057204 Stungkit Village. The results of the Smart Card Learning Innovation on students' interest in learning at SD Negeri 057204 Stungkit Village appeared in students after developing smart cards. This is evidenced by the data from the final measurement of the use of smart cards to students' interest in learning at grade III of Public Elementary School 057204, this Stungkit Village has a significance value of $0,000 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that smart cards have a significant influence on students' interest in learning at 057204 Public Elementary School in Stungkit Village.

Keyword: *Learning Innovations, Smart Cards, Interest in learning.*

ABSTRAK

Tujuan inovasi pembelajaran menggunakan kartu pintar terhadap minat belajar siswa adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pendidikan inovasi menggunakan kartu pintar ini saling berkaitan, dikarenakan anak-anak memerlukan pengetahuan yang mudah mereka pahami untuk bisa berkonsentrasi mengikuti pelajaran dengan baik. Pembelajaran inovasi baik untuk menunjang dan memotivasi siswa dalam belajar. Melalui pendidikan inovasi ini, siswa mendapatkan pembelajaran dan pengetahuan mengenai cara pembelajaran menggunakan kartu pintar. Guru sebagai pendidik dituntut untuk aktif, inovatif, kreatif dalam mengajar sehingga anak mempunyai kemauan yang besar untuk



belajar. Penelitian ini juga menggunakan sebuah tes yang digunakan adalah tes prestasi yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Penelitian yang digunakan dalam pengembangan kartu pintar untuk SD kelas III adalah penelitian dan pengembangan *research and development (R&D)*. Dengan observasi dan kuesioner yang dilakukan di SD Negeri 057204 Desa Stungkit. Hasil dari Inovasi Pembelajaran Kartu Pintar terhadap minat belajar siswa SD Negeri 057204 Desa Stungkit muncul pada diri siswa setelah melakukan pengembangan kartu pintar. Hal ini dibuktikan dengan data hasil pengukuran akhir penggunaan kartu pintar terhadap minat belajar siswa pada kelas III SD Negeri 057204 Desa Stungkit ini memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya kartu pintar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa SD Negeri 057204 Desa Stungkit.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Kartu Pintar, Minat Belajar.

I. PENDAHULUAN

Inovasi menurut Schumpeter memiliki arti, usaha mengkreasikan dan mengimplementasikan sesuatu menjadi satu kombinasi sehingga, dengan inovasi seseorang dapat menambahkan nilai dari produk, pelayanan, proses kerja, dan kebijakan pendidikan tidak hanya bagi lembaga pendidikan tapi juga *Stakeholder* dan masyarakat. Wina Sanjaya dalam bukunya kurikulum dan pembelajaran, inovasi diartikan sebagai sesuatu yang baru dalam situasi sosial tertentu dan digunakan untuk menjawab atau memecahkan suatu permasalahan (Wina Sanjaya,2008)

Tujuan utama dari inovasi pembelajaran adalah berusaha meningkatkan kemampuan, yakni kemampuan dari sumber-sumber tenaga, uang, sarana dan prasarana termasuk struktur dan prosedur organisasi agar semua tujuan yang telah direncanakan dapat dicapai secara optimal. Manfaat diadakannya inovasi diantaranya dapat memperbaiki keadaan sebelumnya ke arah yang lebih baik, memberikan gambaran pada pihak lain tentang pelaksanaan inovasi sehingga orang lain dapat menguji cobakan inovasi yang kita laksanakan, mendorong untuk terus mengembangkan pengetahuan dan wawasan, menumbuh kembangkan semangat dalam bekerja.

Media permainan kartu pintar dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diterima siswa-siswi terhadap materi. Hal ini dikarenakan media permainan kartu pintar, merupakan media pengembangan permainan ular tangga dengan permainan kartu yang merupakan proses pembelajaran langsung dan terdapat 5M didalamnya. Proses pembelajaran langsung menyebabkan siswa memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya (Trianto: 2007). Selain itu, media permainan kartu pintar dapat melatih pendidikan berkarakter seperti jujur, disiplin, dan menghargai prestasi. Jadi, media kartu pintar media yaitu berbagai jenis media / peralatan atau sarana untuk menyajikan pesan agar tercapai suatu informasi. Cara penggunaan kartu pintar di SD yaitu : 1) Guru membagikan masing-masing kartu pintar untuk dipelajari atau dihafal, 2) Siswa diminta berdiri



dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi, 3) Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima, 4) Untuk mengevaluasi guru memberi pertanyaan. Media kartu pintar yang digunakan sangatlah sederhana sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar kelas tinggi. Media kartu pintar yang sederhana namun menarik perhatian dan minat siswa diharapkan mampu mentransfer ilmu yang ada di dalam media dengan baik.

Menurut M. Buchori (1999:135) pengertian minat adalah kesadaran seseorang, bahwa suatu objek seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya. Jadi minat harus dipandang sebagai suatu sambutan yang sadar, kalau tidak demikian minat itu tidak memiliki arti sama sekali. Sedangkan Sardiman AM (1988:76) menyatakan, bahwa minat seseorang terhadap suatu obyek akan lebih kelihatan apabila obyek sasaran berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan. Wiliam James dalam Usman (1995:27) melihat bahwa minat belajar siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Pendapat ini memberikan pengertian, bahwa minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila berhubungan dengan keinginan atau kebutuhan sendiri, dengan kata lain ada kecenderungan apa yang dilihat dan diamati seseorang adalah sesuatu yang berhubungan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang tersebut.

Tujuan inovasi pembelajaran menggunakan kartu pintar terhadap minat belajar siswa adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pendidikan inovasi menggunakan kartu pintar ini saling berkaitan, dikarenakan anak-anak memerlukan pengetahuan yang mudah mereka pahami untuk bisa berkonsentrasi mengikuti pelajaran dengan baik. pembelajaran inovasi baik untuk menunjang dan memotivasi untuk keberhasilan anak-anak dalam belajar. Melalui pendidikan inovasi ini, siswa mendapatkan pembelajaran dan pengetahuan mengenai cara pembelajaran inovasi menggunakan kartu pintar.

Guru sebagai pendidik dituntut untuk aktif, inovatif, kreatif dalam mengajar sehingga anak mempunyai kemauan yang besar atau kenyamanan dalam belajar, tetapi berdasarkan pengamatan selama ini bahwa guru dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung monoton, tidak menarik, dan membosankan. Selain itu guru juga memiliki masalah yang sangat besar terhadap minimnya model-model pembelajaran yang menunjang keberhasilan proses mengajar, hal ini juga yang membuat guru kurang maksimal dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran Inovasi menggunakan kartu pintar merupakan salah satu upaya menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran di SD kelas III kondisi sekolah yang ada cukup kondusif untuk dilakukan proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut sudah jelas guru memerlukan inovasi dalam pengembangan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik menerima pembelajaran materi dikelas, guru memerlukan media yang lebih menarik minat anak dalam pembelajaran khususnya pendidikan inovasi di Sekolah Dasar khususnya dikelas III Maka sangatlah penting adanya pengembangan model pembelajaran inovatif yang perlu dilakukan di SD kelas III sebagai media yang menarik dan dapat membuat anak lebih tertarik dalam proses belajar.

Pada pembelajaran dengan menggunakan media kartu pintar erat kaitannya dengan komponen yang terkandung dalam pendidikan kognitif. Komponen kognitif ini siswa mampu berfikir, mengingat, dan pengetahuan peserta didik



mengenai pembelajaran yang disampaikan oleh guru akan meningkat. Pembelajaran dengan menggunakan kartu pintar dapat menjadikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pengetahuan peserta didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan formal. Menurut Aqib dalam Surahmadi (2006, hlm.18) Media pembelajaran adalah perantara, pengantar, atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik. Media yang digunakan dalam penelitian adalah media smart card (kartupintar) sebagai alat bantu dalam pembelajaran ketika penelitian dilakukan.

Menurut Surahmadi (2016, hlm.18-19) Media smart card (kartu pintar) merupakan sebuah media yang digunakan sebagai alat bantu penggunaan metode inkuiri pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan media smart card (kartu pintar), peserta akan lebih mudah mengasah daya ingatnya terhadap materi karena kartu ini berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat dalam tujuan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. Berdasarkan latar belakang, peneliti ingin mengetahui keefektifan metode pembelajaran inkuiri berbantu media smartcard (kartu pintar) apabila diterapkan dalam pembelajaran tematik kelas III dengan judul penelitian “keefektifan metode inkuiri membantu media smart card (kartupintar) terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi siswa kelas III SD pada pembelajaran tematik”

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan kartu pintar untuk SD kelas III adalah penelitian dan pengembangan *research and development/R&D*. Borg & Gall (1983:567) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan adalah model pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria efektivitas, kualitas tertentu, atau standar tertentu.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SD Negeri 057204 Desa Stungkit. Pada November 2019. Di kelas III dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 18 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Prosedur

Pengembangan Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital ini menggunakan langkah-langkah pengembangan yang dirumuskan oleh Borg and Gall (1983: 775) yang terdiri dari 10 langkah. Dari 10 langkah pengembangan, peneliti hanya melakukan 7 langkah penelitian pada penelitian ini, hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya yang menjadi kendala. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal (*research and information collecting*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 057204 Desa Stungkit dengan



menggunakan metode wawancara dan observasi. Beberapa aspek yang digali untuk menemukan data awal adalah media pembelajaran yang digunakan, media yang tersedia, materi yang mengalami kendala, dan bagaimana proses pembelajaran berlangsung.

2. Perencanaan

Tahap ini dilakukan untuk mempersiapkan pengembangan media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital. Berikut adalah tahap perencanaan pengembangan media.

a. Melakukan FGD dengan guru kelas III SD Negeri 057204 Desa Stungkit. Dalam forum tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
 - 2) Pembuatan desain awal Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital yang disesuaikan dengan pembelajaran kelas III.
 - 3) Mengumpulkan materi yang akan dimuat dalam media kartu pintar.
- b. Menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran

c. Melakukan uji coba

d. Revisi Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital

3. Pengembangan Bentuk Awal Produk (*develop preliminary form of product*)

a. Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian kartu pintar penggunaan huruf kapital.

b. Melakukan validasi instrumen kepada dosen ahli.

c. Membuat prototype kartu pintar penggunaan huruf kapital.

Desain pada kartu permainan dibuat dengan menggunakan software Powerpoint. Sebelum media tersebut diujikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan validasi ke ahli media dan ahli materi agar media tersebut sesuai dengan tujuan intruksional. Terdapat proses perbaikan yang harus dilakukan peneliti setelah proses validasi media selesai. Perbaikan mengacu pada masukan dari para ahli.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*preliminary field testing*)

Peneliti akan melakukan uji coba lapangan awal dengan subjek siswa kelas III SD sejumlah 5 orang anak. Pengambilan sampel dilakukan secara Acak. Berdasarkan teori Borg & Gall, uji coba awal dilakukan pada satu sampai tiga sekolah yang melibatkan enam sampai dua belas subjek. Langkah yang dilakukan peneliti adalah menerangkan cara penggunaan media, lalu memberi kesempatan anak untuk menggunakan media tersebut. peneliti melakukan pengamatan saat siswa menggunakan media itu. Selain melakukan pengamatan, peneliti juga memberi angket respon untuk siswa dan guru. hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan subjek terhadap media yang dikembangkan.

5. Revisi Produk (*main product revision*)

Setelah peneliti mendapatkan respon dari tahap uji coba awal, selanjutnya peneliti mengambil respon dari angket yang telah diisi oleh guru dan siswa. Lalu dianalisis kekurangan-kekurangan yang ditemui selama uji coba produk permainan *Kartu Pintar* dan segera dilakukan perbaikan.

6. Uji Coba Lapangan Utama (*main field testing*)

Peneliti melakukan uji coba lapangan kepada subjek penelitian yaitu 12 siswa pada masing-masing sekolah di kelas III SD Negeri 057204 Desa Stungkit.



Berdasarkan teori Borg & Gall, uji coba lapangan dilakukan pada lima sampai lima belas sekolah dengan melibatkan tigs puluh hingga seratus siswa.

7. Penyempurnaan produk akhir

Berdasarkan hasil uji coba lapangan dan analisis data yang diperoleh dari skala penilaian ahli materi dan ahli media, maka dilakukan perbaikan media kartu pintar penggunaan huruf kapital untuk tahap akhir. Hal ini bertujuan untuk menentukan kelayakan media tersebut agar dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif yang selanjutnya diolah menjadi data kualitatif. Adapun instrumen pengumpulan data yaitu lembar observasi dengan catatan anecdote, daftar wawancara semi terstruktur, skala penilaian ahli materi dan media, angket respon siswa dan guru mengenai produk.

Teknik Analisis Data

Dalam penilaian Kartu Pintar, pedoman yang digunakan adalah kriteria penilaian data kuantitatif yang diperoleh dari hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2012:134), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert mempunyai tingkatan dari “sangat positif” (sangat baik) sampai tingkatan “sangat negatif” (sangat kurang) yang mengacu pada kata-kata. Untuk keperluan kuantitatif, makajawaban tersebut dapat diberi skor 1-5.

Tabel 2.1 Skala Likert

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral/Biasa saja	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis menggunakan skala likert yaitu data kelayakan media dari ahli media dan materi, serta data respon guru. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Data kuesioner yang ada dianalisis dengan menghitung rata-rata skor(X) pada tiap-tiap aspek. Mencari skor (X) dapat dilakukan dengan menggunakan rumus rata-rata:

1. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

2. Menghitung rata-rata skor total dari tiap komponen.



3. Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif. Pengubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengkategorisasian menurut Eko P Widyoko (2010: 238).

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, didapatkan kategori media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital yang telah dikembangkan dari semua aspek dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila hasil keseluruhan penilaian mendapat kategori media yang “baik”. Kartu Pintar juga dinilai oleh siswa. Pada perhitungan instrumen siswa menggunakan skala guttmen dan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{n \text{ penilaian sempurna}} \times 100\%$$

X = Persentase Skor

Dari hasil perhitungan tersebut sehingga dapat diketahui kategori respon siswa terhadap kartu pintar dikatakan “layak digunakan” jika persentase skor mendapat kategori “baik”.

Tabel 2.2 Rambu – Rambu Analisis Observasi Minat Belajar

Pencapaian	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85 % - 100%	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65% - 84%	Baik (B)	Berhasil
55% - 64%	Cukup (C)	Tidak Berhasil
0% - 54%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

Tabel 2.3 Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen dan Teknik Analisis Data

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Teknik Analisis Data
1.	Kartu Pintar	Observasi, Kuesioner	Lembar Kuesioner dan pengamatan	Independent T Test
2	Minat Belajar	Kuesioner	Lembar Kuesioner	Independent T Test



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi Pembelajaran Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 057204 Desa Stungkit dengan penggunaan huruf kapital di kelas III sekolah dasar ini didasarkan pada model Borg dan Gall. Langkah-langkah pengembangan ini hanya sampai pada langkah ke tujuh yaitu penyempurnaan produk akhir, hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya peneliti untuk melakukan langkah ke delapan yaitu uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing) pada model Borg & Gall.

Pengembangan media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf capital terhadap minat belajar siswa di SD Negeri 057204 Desa Stungkit ini melalui observasi serta wawancara. Tahap selanjutnya adalah perencanaan yang dilakukan dengan melakukan FGD (Forum Group Discussion) dengan guru kelas III SD Negeri 057204, menentukan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dengan Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diambil, menentukan desain awal kartu pintar, serta mengumpulkan materi yang akan dimuat dalam Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital. Tahap ketiga yaitu pengembangan bentuk awal produk dengan menekankan pada prinsip media visual yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, warna, garis, dan kemenarikan. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi meliputi aspek materi, penyajian materi, dan kemenarika. Secara umum, materi dalam kartu pintar sudah sesuai dan baik. Hasil penilaian dari dosen validator materi diperoleh rata-rata skor 4,675 dan termasuk kriteria sangat baik.

Hasil uji validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli media meliputi tujuan dan karakteristik, segi fisik, penggunaan, warna, tulisan, dan gambar. Hasil dari validasi pertama mendapat rata-rata skor 3,52 dan masuk dalam kategori "baik". Tahap uji validasi kedua diperoleh rata-rata skor 3,75 dan masuk ke dalam kriteria "baik". Tahap uji validasi ketiga, mendapat rata-rata skor 4,19 dengan kriteria "sangat baik".

Uji homogenitas varian dapat menggunakan dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *SPSS 22.0 for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai sig. > 0,05 maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama, dan jika nilai sig. < 0,05 maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

Untuk menganalisa hasil observasi yang dilakukan pada kelas eksperimen observasi dilakukan dengan penilaian beberapa indikator minat belajar yaitu Perasaan senang terhadap sesuatu, Ketertarikan / perasaan tertarik, Perhatian siswa terhadap suatu kegiatan dan Partisipasi atau keterlibatan siswa.

Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t atau t-test. Hal ini dilakukan untuk Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independents-Sample T Test dengan bantuan program *SPSS 22.0 for Windows* dengan membandingkan hasil *posttest* Kartu Pintar terhadap Minat Belajar siswa SD Negeri 057204 Desa Stungkit. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis pengujian dua pihak dengan ketentuan sebagai berikut :



Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara kartu pintar terhadap minat belajar

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kartu pintar terhadap minat belajar.

Kriteria uji hipotesis yang digunakan adalah hasil dari penghitungan uji-t kemudian dibandingkan dengan nilai t pada Tabel dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dihitung nilai *t-test*, maka dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai sig. > 0,05 dan nilai thitung < tTabel maka Ho diterima dan Ha ditolak. Jika nilai sig < 0,05 dan nilai thitung > tTabel maka Ha diterima dan Ho ditolak.

Menerima Ho artinya hipotesis dari penelitian ini ditolak, atau dengan kata lain kartu pintar tidak memiliki pengaruh signifikan pada minat belajar siswa.

Menerima Ha artinya hipotesis dari penelitian ini diterima, atau dengan kata lain kartu pintar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar.

Jadi, hasil dari Inovasi Pembelajaran Kartu Pintar Terhadap Minat belajar Siswa SD Negeri 057204 Desa Stungkit muncul pada diri siswa setelah melakukan pengembangan kartu pintar. Hal ini dibuktikan dengan data hasil pengukuran akhir penggunaan kartu pintar terhadap minat belajar siswa pada kelas III SD Negeri 057204 Desa Stungkit ini memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya kartu pintar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa SD Negeri 057204 Desa stungkit.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Tujuan inovasi pembelajaran menggunakan kartu pintar terhadap minat belajar siswa adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pendidikan inovasi menggunakan kartu pintar ini saling berkaitan, dikarenakan anak-anak memerlukan pengetahuan yang mudah mereka pahami untuk bisa berkonsentrasi mengikuti pelajaran dengan baik. pembelajaran inovasi baik untuk menunjang dan memotivasi untuk keberhasilan anak-anak dalam belajar. Melalui pendidikan inovasi ini, siswa mendapatkan pembelajaran dan pengetahuan mengenai cara pembelajaran inovasi menggunakan kartu pintar.

Guru sebagai pendidik dituntut untuk aktif, inovatif, kreatif dalam mengajar sehingga anak mempunyai kemauan yang besar atau kenyamanan dalam belajar. penelitian ini juga menggunakan sebuah tes yang digunakan adalah tes prestasi yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.

Metode yang digunakan dalam pengembangan kartu pintar untuk SD kelas III adalah penelitian dan pengembangan *research and development/R&D*). Dengan observasi dan kuesioner yang dilakukan di SD Negeri 057204 Desa Stungkit. Hasil dari Inovasi Pembelajaran Kartu Pintar Terhadap Minat belajar Siswa SD Negeri 057204 Desa Stungkit muncul pada diri siswa setelah melakukan pengembangan kartu pintar. Hal ini dibuktikan dengan data hasil pengukuran akhir penggunaan kartu pintar terhadap minat belajar siswa pada kelas III SD Negeri 057204 Desa Stungkit ini memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya kartu pintar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa SD Negeri 057204 Desa stungkit.



Saran

Pelaksanaan Inovasi Pembelajaran Kartu Pintar hanya salah satu dari beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu model ini dapat melengkapi metode yang lain. Berdasarkan penelitian ini peneliti memberikan saran :

1. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Kepala Sekolah aktif memotivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran yang inovatif
 - b. Kepala Sekolah aktif memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran yang inovatif
2. Bagi Guru
 - a. Guru menggunakan model pembelajaran Kartu pintar sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran, karena model pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
 - b. Guru mampu mengembangkan atau memberi inovasi model pembelajaran yang lain saat pembelajaran berlangsung
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Sebagai bahan kajian untuk dapat dimanfaatkan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya.
 - b. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan tes untuk mengetahui minat belajar dan mengukur hasil belajar dengan menggunakan kartu pintar. Media kartu pintar lebih banyak digunakan pada pembelajaran menulis permulaan khususnya dikelas rendah yang baru mengenal huruf atau angka. Sedangkan penggunaan kartu pintar dikelas tinggi lebih ke pelajaran matematika, PKn, sehingga tidak berfokus kepada pelajaran bahasa indonesia saja.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 1988. *Moyivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg W.R & Gall, M.D. Gall (1983:567) *Educational Research : An Introduction, Fifth Edition. New York : Longman.*
- Marjan, J. dkk. (2014). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan IPA. Vol. IV No. 1 : 1-12.*
- Ratumanan. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran (Teoritik dan Praktik Kurikulum KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2012). *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



Surahmadi, B. (2016). Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal pendidikan Fisika. Vol. IV No. 1 : 17-25*

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Utari, U., dkk, (2016). Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. Vo. 1 No. 1 : 39-44*

Widoyoko, E.P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.