

Penerapan Model Pembelajaran *Fan-N-Pick* Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 4 Tikala

Chrisdayanti Ramba¹, Reni Lolotandung², Theresyam Kabanga³

^{1,2,3} Universitas Kristen Indonesia Toraja

E-mail: crisdayantirambar@gmail.com, renilolotandung@ukitoraja.ac.id, theresyam@ukitoraja.ac.id

Article History:

Received: 25 Februari 2025

Revised: 30 Maret 2025

Accepted: 07 April 2025

Keywords: Model

Pembelajaran *Fan-N-Pick*,
kartu kuartet, motivasi belajar

Abstract: Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet di SD Negeri 4 Tikala. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 4 Tikala, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 14 siswa. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus, siklus I sebanyak 4 kali pertemuan dan siklus II sebanyak 4 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 4 Tikala pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet mengalami peningkatan, dimana pada siklus I memperoleh rata-rata skor sebesar 75% dan pada siklus II mencapai 83,85%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 4 Tikala.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas dan potensi yang dimiliki siswa. Siswa diharapkan memiliki keterampilan berbahasa baik itu menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Namun, pada kenyataannya pelajaran Bahasa Indonesia di SD sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena terkesan mencatat materi dan jarang dipraktikkan sehingga tidak cukup berhasil mencetak generasi yang cinta dan terampil dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar (Dewi, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh fakta-fakta dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 4 Tikala bahwa: 1) keterampilan membaca siswa

masih sangat rendah yang mengakibatkan siswa selalu menganggap soal-soal Bahasa Indonesia terlalu panjang sehingga sebagian besar siswa malas untuk membacanya, 2) model pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak bervariasi dan hanya menerapkan metode ceramah, 3) guru kurang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, 4) kurangnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa dimana pada saat pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang bercerita dengan temannya, melamun, mengantuk, cepat merasa bosan, serta tidak aktif terlibat didalam proses pembelajaran, 5) penggunaan media pembelajaran yang masih jarang dilakukan. Hal itulah yang mengakibatkan rendahnya nilai Bahasa Indonesia karena pada dasarnya soal-soal Bahasa Indonesia cenderung berbasis teks. Disamping itu, hasil wawancara awal dengan guru kelas III yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 4 Tikala bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Di kelas III SD Negeri 4 Tikala jumlah keseluruhan siswanya yaitu 14 dan jumlah siswa yang kurang motivasi belajar yaitu 9 siswa.

Keberhasilan belajar Bahasa Indonesia sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yang sangat memengaruhi hasil belajar khususnya belajar Bahasa Indonesia adalah motivasi belajar, sikap bahasa, dan kebiasaan membaca. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses kegiatan perubahan tingkah laku peserta didik ialah faktor motivasi yang berfungsi sebagai usaha dalam pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam proses belajar akan mendapatkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, jika ada usaha yang tekun serta dilandasi motivasi yang kuat, maka seseorang yang belajar akan mendapatkan prestasi yang baik.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Siswa yang termotivasi cenderung lebih terlibat dalam pembelajarannya, memiliki sikap positif terhadap pembelajaran, dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar karena berbagai faktor seperti lingkungan belajar, metode pengajaran, dan tekanan akademik. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan menemukan cara-cara efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu hal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu pemilihan model pembelajaran yang tepat dan menarik. Model pembelajaran adalah pola kegiatan yang secara terstruktur membimbing dan mengarahkan jalannya proses pembelajaran, sehingga peserta didik akan mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan terciptanya pembelajaran yang menarik. Yang dimaksud dengan penerapan model pembelajaran adalah untuk menumbuhkan serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung mereka tidak jenuh dalam pembelajaran.

Model pembelajaran Cooperative Learning tipe *Fan-n-Pick* termasuk faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yang berasal dari luar diri siswa, karena pembelajaran Cooperative Learning tipe *Fan-N-Pick* memiliki kelebihan di mana para siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar. Model pembelajaran *Fan-N-Pick* mempunyai fungsi membentuk kelompok, keterampilan dalam bersosialisasi dan dapat membangun pemahaman siswa serta kemampuan berpikir (Petrus 2017). Dalam model pembelajaran *Fan-N-Pick* setiap siswa mendapat kesempatan yang sama dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan kesempatan untuk menentukan benar atau tidaknya suatu jawaban, dengan demikian siswa tidak merasa dibeda-bedakan dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran kooperatif model *Fan-N-Pick* dapat meningkatkan motivasi, interaksi, dan hasil belajar siswa jika dilakukan dengan baik dan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran

kooperatif, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi tatap muka, keterampilan sosial, dan evaluasi proses kelompok (Vegetari et al., 2021).

Model pembelajaran *Fan-N-Pick* adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu soal sebagai media belajar. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Secara umum fungsi media adalah alat bantu penyampai pesan pembelajaran (Akbar, S, 2015 : 119). Media merupakan kata jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar; kata pembelajaran berarti suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar. Media belajar yang dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan akademik siswa yaitu dengan menggunakan media permainan, media permainan dalam belajar yang bisa menunjang motivasi belajar siswa adalah dengan media permainan kartu kuartet (Lestari et al., 2020). Kelebihan kartu kuartet menurut Sulastri et al (2020), yaitu membuat siswa mudah mengingat pembelajaran, dapat melatih kognitif dimana cara bermainnya membutuhkan strategi, dengan permainan kartu kuartet akan membuat siswa menjadi aktif, membangkitkan minat siswa, dan membuat suasana belajar menjadi menarik. Karena menurut pendapat Aryani (2018), menyatakan bahwa penggunaan media kartu kuartet mampu mengurangi kebosanan atau kejenuhan peserta didik serta meningkatkan keterampilan sosial peserta didik selama pelajaran berlangsung.

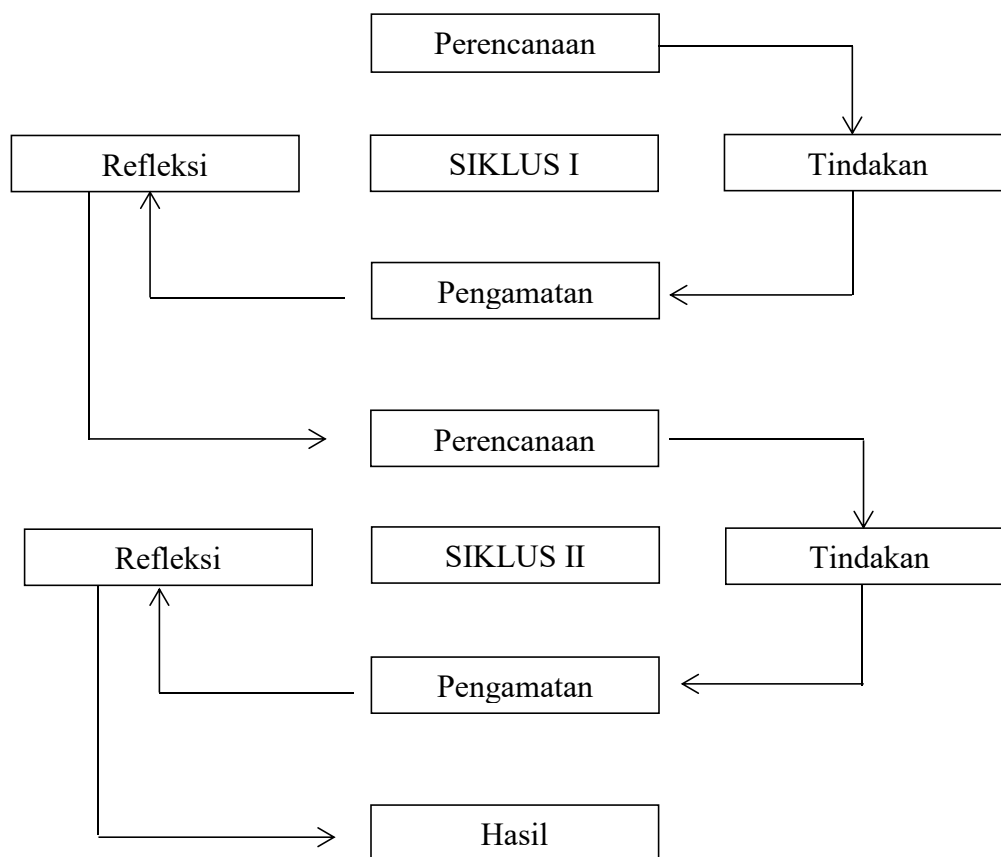
Kartu kuartet adalah beberapa kumpulan kartu-kartu yang di dalamnya bermuatan tulisan yang menjelaskan gambar tersebut. Kartu kuartet biasa dimainkan oleh anak-anak namun isinya biasanya hanya berupa tokoh-tokoh kartun yang mungkin kurang bermanfaat untuk anak-anak karena hanya menimbulkan rasa senang. Peneliti bermaksud mengembangkan kartu kuartet yang bermuatan edukatif dengan mengubah konten yang ada dalam kartu kuartet yang diadaptasi dengan konten-konten yang ada didalam materi pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga diharapkan apabila media kuartet ini dimanfaatkan untuk media pembelajaran selain menimbulkan rasa senang, mudah digunakan oleh siswa juga ada muatan edukatif yang terdapat didalamnya.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Frianto (2016) tentang *The Implementation of Cooperative Learning Model Team Game Tournament and Fan-N-Pick to Enhance Motivation and Social Studies Learning Outcomes*. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* dan *Fan-N-Pick* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Yudiati (2017) tentang *Penggunaan Fan-N-Pick Sebagai Penunjang Motivasi Belajar Dan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris*. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran *Fan-N-Pick* dapat menunjang motivasi belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Lolotandung (2020) tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN 2 Buntao'. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif sangat baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan model pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus dimana siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 4 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2014). Adapun Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dimulai dari awal januari 2025-akhir januari 2025.

Data penelitian yang dikumpulkan melalui angket motivasi siswa, tes hasil belajar dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan pada siklus I digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II.



Gambar 1. Model Desain Skema PTK (Arikunto, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam bagian ini dipaparkan data hasil penelitian tindakan kelas melalui penerapan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 4 Tikala.

Paparan Data Siklus I:

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap Perencanaan pembelajaran, penulis mempersiapkan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet dengan melakukan hal-hal sebagai berikut: 1) Menyusun modul ajar sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran model *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet, 2) Membuat lembar observasi aktivitas mengajar guru dan lembar observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, 3) Membuat pedoman wawancara guru dan siswa, 4) Mempersiapkan media pelajaran berupa kartu kuartet yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, 5) Membuat tes motivasi belajar siswa (angket) untuk mengetahui

sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa, 6) Menentukan observer.

b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus I melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 4 Tikala dilakukan dengan 4 kali pertemuan. Pertemuan 1 sampai pertemuan 3 digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet, pada pertemuan 4 digunakan untuk kegiatan hasil belajar siswa. Pada tahap pelaksanaan dilakukan 3 kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pada siklus I sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada modul yang didasarkan pada langkah-langkah model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet.

c) Hasil Observasi

Observasi keterlaksanaan kegiatan mengajar guru selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* dilaksanakan dengan berpedoman pada lembar observasi. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada kegiatan mengajar guru ditunjukkan oleh tabel berikut:

Data observasi kegiatan mengajar guru menunjukkan bahwa skor yang dipeoleh pada pertemuan pertama yaitu 38 atau 63.33%, pertemuan kedua semua aspek terlaksana dan skor yang dipeoleh yakni 43 atau 71.66%, serta pertemuan ketiga semua aspek terlaksana dengan skor yang diperoleh 47 atau 78.33% dengan kategori cukup baik.

Hasil data observasi kegiatan belajar siswa menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama skor yang diperoleh yaitu 36 atau 60%, pertemuan kedua skor yang diperoleh yaitu 38 atau 63.33%, dan pertemuan ketiga semua spek terlaksana dengan skor yang diperoleh 45 atau 75% dengan kategori cukup baik.

d) Refleksi

Pada siklus I belum berhasil karena terdapat beberapa kelemahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran sehingga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Adapun kelemahan-kelemahan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. **Kelemahan Guru:** 1) Saat membuka pelajaran masih ada beberapa siswa yang ribut dan guru kurang memperhatikan hal tersebut, 2) Guru belum mampu membangun hubungan timbal balik dengan siswa, 3) Guru belum bisa menguasai teknik penguasaan kelas sehingga masih ada beberapa siswa yang tidak fokus pada proses pembelajaran, 4) Guru menjelaskan materi agak cepat sehingga siswa kurang memahami penjelasan guru.
- b. **Kelemahan Siswa:** 1) Masih ada beberapa siswa yang kurang mendengarkan penjelasan materi dari guru, 2) Masih ada beberapa siswa yang hanya membaca dan tidak memahami bacaan yang diberikan oleh guru sehingga pada saat kartu kuartet dibagikan mereka kesusahan dalam menjawab pertanyaan dan merespon jawaban. 3) Terdapat beberapa siswa yang kurang semangat dalam menjawab salam dari guru, 4) Terdapat beberapa siswa yang kurang mampu menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pelaksanaan Siklus II

Pada tahap ini, umumnya langkah-langkah yang dilakukan dalam siklus II merupakan hasil refleksi Siklus I, selanjutnya dikembangkan/dimodifikasikan tahapan-tahapannya pada Siklus II dengan beberapa perbaikan sesuai dengan kenyataan yang ada.

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II dimulai dengan mempersiapkan hal-hal yang

merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian, maka beberapa rencana tindakan yang diberikan disiklus II yaitu: 1) Menyusun modul ajar sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran model *Fan-N-Pick*, 2) Mempersiapkan media pelajaran berupa kartu kuartet yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, 3) Menentukan observer.

b) Tahap Pelaksanaan

Pertemuan 1 sampai pertemuan 3 digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet, pada pertemuan 4 digunakan untuk kegiatan hasil belajar siswa. Pada tahap pelaksanaan dilakukan 3 kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pada siklus II sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada modul yang didasarkan pada langkah-langkah model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet.

c) Hasil Observasi

Observasi keterlaksanaan kegiatan mengajar guru selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* dilaksanakan dengan berpedoman pada lembar observasi. Data observasi kegiatan mengajar guru menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama semua aspek terlaksana dengan skor 49 atau 81.66%, pertemuan kedua semua aspek terlaksana 52 atau 86.66% dan pertemuan ketiga semua aspek terlaksana dengan skor yang diperoleh 54 atau 90% dengan kategori sangat baik.

Hasil data observasi kegiatan belajar siswa menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama semua aspek terlaksana dengan skor yang diperoleh 47 atau 78.33%, pertemuan kedua semua aspek terlaksana dengan skor yang diperoleh 52 atau 86.66%, dan pertemuan ketiga semua aspek terlaksana dengan skor yang diperoleh 53 atau 88.33% dengan kategori sangat baik.

d) Angket

Tabel. 1 Data Hasil Angket Siswa Belajar Siswa

No.	Skor Penilaian	Kriteria Motivasi	Siklus I	Siklus II
1.	81%-100%	Sangat Tinggi	5	10
2.	61%-80%	Tinggi	6	4
3.	41%-60%	Sedang	3	-
4.	21%-40%	Rendah	-	-
5.	0%-20%	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			14	14

Data angket motivasi belajar siswa kelas III SDN 4 Tikala pada siklus I melalui penerapan Model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet mendapatkan hasil rata-rata motivasi belajar siswa, pada mata pelajaran bahasa Indonesia yakni 75%. Dimana ada 5 siswa yang berada pada kategori Motivasi Sangat Tinggi, ada 6 siswa yang berada pada kategori Tinggi, dan ada 3 siswa yang berada pada kategori Motivasi Sedang. Dari data tersebut dapat dikategorikan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia belum tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, pembelajaran dilanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki pembelajaran tindakan siklus II.

Data angket motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 4 Tikala pada siklus I melalui penerapan Model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet mendapatkan hasil rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni 83.85%. Dimana ada 10 siswa yang berada pada kategori Motivasi

Sangat Tinggi dan ada 4 siswa yang berada pada kategori Motivasi Tinggi. Dari data tersebut dapat dikategorikan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sudah tercapai secara maksimal.

e) Wawancara

1) Wawancara Guru

Wawancara guru dilakukan oleh penulis kepada wali kelas III SDN 4 Tikala yang dilakukan pada akhir dari siklus II. Pada kegiatan wawancara guru ini, tanggapan guru sangat positif. Dimana guru memberi tanggapan bahwa saat penulis menerapkan Model pembelajaran Fan-N-Pick berbantuan media kartu kuartet dalam pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia sangat melatih siswa untuk bisa membaca dan memahami bacaan dengan baik, serta siswa lebih aktif dalam pembelajaran khususnya berani berbicara dan juga berani maju kedepan. Dikarenakan sebelum-sebelumnya ada beberapa siswa yang sangat sulit untuk mau maju kedepan, berbicara dan menjawab pertanyaan yang saya berikan. Namun, pada saat Model pembelajaran Fan-N-Pick berbantuan media kartu kuartet diterapkan, siswa lebih aktif dalam berbicara dan juga menjawab pertanyaan serta mau maju kedepan. Selain itu, Siswa juga lebih antusias dalam pembelajaran dimana beberapa siswa selalu meminta agar pembagian kelompok dan juga kartu kuartet bisa cepat untuk dibagikan kepada siswa.

2) Wawancara Siswa

Wawancara siswa dilakukan oleh penulis kepada salah seorang siswa kelas III SDN 4 Tikala yang dilakukan pada akhir siklus II dan setelah melakukan wawancara pada guru. Pada kegiatan wawancara, siswa ini memiliki tanggapan positif. Dimana siswa memberi tanggapan bahwa ia merasa senang belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan kartu kuartet karena bisa membuat siswa lebih serius dalam membaca bacaan yang diberikan oleh guru, dan ia juga sangat senang apabila bisa menjawab pertanyaan yang ada pada kartu kuartet. Siswa juga mengatakan bahwa sebelum belajar menggunakan kartu kuartet pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan karena kami hanya diarahkan untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada buku LKS dan juga mendengarkan penjelasan dari Ibu Guru. Namun setelah belajar menggunakan kartu kuartet kami lebih senang belajar Bahasa Indonesia.

Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Sesean dengan menerapkan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan Media Kartu Kuartet untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

1. Penerapan Model Pembelajaran Fan-N-Pick Berbantuan Media Kartu Kuartet dikelas III SDN 4 Tikala.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 4 Tikala. Peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SDN 4 Tikala dengan penerapan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet yang disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Fan-N-Pick* sehingga membuat siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia terutama siswa mampu meningkatkan motivasi belajar melalui perasaan senang, perhatian, dan ketertarikan. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet: 1) pertama-tama siswa memegang kartu kuartet yang dibentuk seperti kipas “pilihlah kartunya, yang mana saja”, 2) Siswa kedua memilih kartu kuartet dan membacakan pertanyaan dengan

keras kemudian menyediakan waktu untuk berpikir, 3) Siswa ketiga menjawab pertanyaan, 4) Siswa keempat merespon jawaban untuk membenarkan/menyalahkan jawaban, 5) siswa bergiliran searah jarum jam untuk memulai babak baru. Sintaks dari model pembelajaran Fan N Pick terdiri dari lima langkah kegiatan. Langkah-langkah kegiatan menggunakan model kooperatif tipe *Fan-N-Pick* sangat memungkinkan siswa dapat melakukan diskusi dengan baik, karena dapat memancing keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan atau memberikan komentar terhadap jawaban dan pendapat yang disampaikan oleh siswa lain. (Riska, 2021).

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet. Pembelajaran kooperatif model *Fan-N-Pick* adalah salah satu strategi pembelajaran yang melibatkan kerjasama antara siswa dalam kelompok-kelompok kecil (Nugraha et al., 2019). Melalui penerapan model pembelajaran *Fan-N-Pick* dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan lebih semangat dalam belajar (Ningsih & Purwandari, 2021). Pembelajaran kooperatif model *Fan-N-Pick* dapat meningkatkan motivasi, interaksi, dan hasil belajar siswa jika dilakukan dengan baik dan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi tatap muka, keterampilan sosial, dan evaluasi proses kelompok (Denitrus., 2021).

2. Peningkatan Motivasi Belajar pada siswa kelas III SDN 4 Tikala

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Setelah diterapkannya model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 4 Tikala, maka secara perlahan motivasi siswa dalam pembelajaran dapat meningkat. Keberhasilan dalam meningkatnya motivasi siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa. Motivasi belajar sangatlah penting bagi siswa karena akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya. Oleh karena itu, motivasi belajar harus diberikan sejak dini agar siswa dapat berhasil dalam kegiatan belajarnya disekolah maupun dilingkungannya.

Setelah diterapkannya model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 4 Tikala, maka secara perlahan motivasi siswa dalam pembelajaran dapat meningkat. Keberhasilan dalam meningkatnya motivasi siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Pada siklus I tingkat penguasaan guru dalam pembelajaran masih berada pada kategori cukup baik. Hal ini disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran belum dilaksanakan dengan maksimal walaupun sudah melakukan persiapan sebelumnya. Begitupun dengan hasil observasi kegiatan belajar siswa, tingkat penguasaan siswa masih berada pada kategori baik. Hal ini disebabkan karena masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran.

Pada pembelajaran siklus II telah menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang maksimal. Tingkat penguasaan guru dalam pembelajaran sudah berada pada kategori sangat baik. Hal ini disebabkan karena guru sudah menerapkan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet dengan baik dan guru mampu membangun rasa antusias, perhatian dan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa

menjadi aktif dan tidak bosan dalam pembelajaran. Begitupun dengan hasil observasi kegiatan belajar siswa, tingkat penguasaan siswa sudah berada pada kategori sangat baik. Hal ini disebabkan karena siswa sudah antusias dalam proses belajar dengan menyimak penjelasan guru, percaya diri, berani serta aktif dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Fan-N-Pick berbantuan media kartu kuartet.

Berdasarkan tes angket pada akhir pelaksanaan siklus, ditemukan pada dasarnya model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet memiliki kualitas yang baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini ditunjukkan pada Siklus I nilai rata-rata yang didapatkan oleh peserta didik yaitu 75% yang dikategorikan Baik dari taraf keberhasilan minimal yang diharapkan adalah 70%-84%, dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83.85% dengan kategori Baik. Pada siklus II dapat dikategorikan berhasil karena mencapai taraf keberhasilan minimal yang diharapkan 70%-84%. Dengan demikian model pembelajaran Fan-N-Pick merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Fan-N-Pick* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Model pembelajaran *Fan-N-Pick* mengajak siswa bermain menggunakan kartu kuartet dengan tugas yang berbeda-beda. Model pembelajaran *Fan-N-Pick* akan memotivasi siswa untuk menguasai materi yang dipelajari dan siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Motivasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena motivasi belajar sangat mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar.

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas III SDN 4 Tikala pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat melalui penerapan Model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet dan telah Berhasil.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dikelas III SDN 4 Tikala, dapat disimpulkan bahwa melalui Model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari observasi dan tes angket dari siklus I dan II yang mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil dari kegiatan belajar sebesar 78% yang terdiri dari 3 orang siswa belum mencapai ketuntasan pada hasil angket motivasi siswa mencapai 73,8. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan hasil observasi kegiatan belajar menjadi 100% dengan tingkat ketuntasan pada hasil angket motivasi belajar yakni 83,8.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryani, W. D. (2018). Implementasi TGT berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII A SMPN 1 Kandeman. *Harmony - Jurnal Pelajaran IPS dan PKN*, 3 (2), 115-133. <https://doi.org/10.15294/harmony.v3i2.28159>

- Dewi, N.P.Y., I Nengah S., and I Nyoman S. 2020. “Pengaruh Motivasi Belajar, Sikap Bahasa, Dan Kebiasaan Membaca Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 9 (1): 1–12. <https://doi.org/10.23887/jppbi.v9i1.3204>.
- Petrus, L.R., Budi, E.S., Ach. A., “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Talking Chips Dan Fan-N-Pick Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 2 Nomor: 9 Bulan September Tahun 2017. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/> EISSN: 2502-471X.
- Frianto., Soetjipto, B.E., Amirudin, A. 2016. The Implementation of Cooperative Learning Model Team Game Taurnament and Fan-N-Pick To Enhance Motivation and Social Studies Learning Outcomes. *IOSR Journal of Humanities and Social (IOSR-JHSS)*. 21 (5):27—42.
- Lestari, Oky & Priscylio, G & Copriady, J. & Holiwarni, B. (2020). The use of quartet card game on hydrocarbon to improve learning outcomes ten-grade students. *Journal of Physics: Conference Series*. 1567. 032096. 10.1088/1742-6596/1567/3/032096.
- Lolotandung, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN 2 Buntao’. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 9(1), 15-19.
- Rini, Y., Ach. A., “Penggunaan Fan-N-Pick Sebagai Penunjang Motivasi Belajar Dan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris” *MAHAROT: Journal of Islamic Education* <http://ejournal.idia.ac.id/index.php/maharot>.
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4 (3), 486–492. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>
- Vegetari, A. G., Widiati, U., & Soetjipto, B. E. (2021). Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Penerapan Model Fan N Pick dan Inside Outside Circle di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(10), 1446-1452.