

BAB II

TINJAUN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Sadiman, Rahardjo, Haryono, dan Harjito (2018: 6) dalam bukunya “Media Pendidikan” mengungkapkan “media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Dan terkait dengan pendapat tersebut, Muhammad Hasan, dkk (2021: 10) menjelaskan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran. Selain itu, Arsyad (2015: 3) menerangkan jika “secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal”. Kemudian Hasan, dkk (2021: 10) juga berpendapat “Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Pendapat lain juga disampaikan oleh Scramm (dalam Syarifudin dan Utari, 2022: 9) yang mengemukakan bahwa “media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. Sedangkan, Syarifudin dan Utari (2022: 9) dalam bukunya “Media

Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)” menyimpulkan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik”.

Apabila dilihat dari asal katanya, media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti perantara atau pengantar. Media adalah alat perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Terkait dengan pembelajaran pendidik merupakan sumber pesan dan peserta didik adalah penerima pesan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar dapat diterima oleh peserta didik dengan lebih mudah.

b. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Hernawan, dkk (2016) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam tiga kelompok, yaitu:

1) Media Audio

Kata “audio” memiliki arti penerimaan bunyi, pendengaran. Media audio adalah media yang mengandung pesan pembelajaran yang berbentuk suara atau bunyi (hanya dapat didengar). Misalnya, tape recorder dan radio.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang berisi pesan atau informasi yang hanya dapat dilihat. Ini artinya penerima pesan yaitu peserta didik akan menerima suatu informasi melalui indera penglihatannya, karena pesan

yang akan disampaikan dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Dan media visual dikelompokkan menjadi 2, yaitu:

- a) Media visual yang diproyeksikan, merupakan media pembelajaran yang membutuhkan alat proyeksi agar pesan pembelajaran dapat dilihat peserta didik pada layar. Misalnya: OHP, *opaque projector*, atau *slide projector*.
- b) Media visual yang tidak diproyeksikan, merupakan media yang paling sering digunakan guru dalam pembelajaran. Diantaranya adalah gambar fotografi, grafis, dan media tiga dimensi.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mengandung unsur audio dan visual, artinya pesan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini dapat dipandang dan didengar oleh siswa. Yang termasuk media audio visual adalah program televisi, program video pembelajaran, dan program *Compact Disk (CD)* interaktif dalam pembelajaran.

Dalam hal ini, Suparlan (2020: 14) juga mengelompokkan jenis media pembelajaran menjadi tiga macam, diantaranya:

1) Media Grafis

Media grafis merupakan salah satu jenis media visual yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan, dengan menggunakan indera penglihatan sebagai saluran. Pesan yang hendak disampaikan diwujudkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual, yang perlu dipahami

maknanya dengan baik agar proses penyampaian pesan bisa berjalan dengan efektif dan efisien.

Selain fungsi umumnya, media grafis juga memiliki fungsi khusus untuk menarik perhatian, memperjelas ide yang disajikan, mengilustrasikan atau memperindah fakta yang mungkin terlupakan atau diabaikan jika tidak disajikan secara grafis. Selain sederhana dan murah dalam pembuatannya, media grafis juga termasuk media yang relatif terjangkau dari segi biaya.

2) Media Audio

Media audio berbeda dengan media grafis karena terkait dengan indra pendengaran. Pesan yang hendak disampaikan diwujudkan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik yang verbal (dalam bentuk kata-kata/bahasa lisan) maupun non-verbal. Media audio terdiri dari beberapa jenis, seperti radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media Proyek Diam

Media proyeksi diam memiliki kesamaan dengan media grafis dalam hal menyajikan rangsangan visual. Selain itu, banyak bahan grafis yang digunakan dalam media proyeksi diam. Perbedaan utama antara keduanya adalah bahwa media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media yang terkait, sementara pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan melalui proyektor agar bisa dilihat oleh sasaran setelah diproyeksikan terlebih dahulu.

Terkadang, jenis media ini dilengkapi dengan rekaman audio, tetapi ada juga yang hanya berisi visual saja seperti bingkai, rangkaian film, dan sebagainya.

Begitu pula Sadiman, dkk (2018: 28-80) dalam bukunya “Media Pendidikan” juga mengelompokkan jenis media yang lazim digunakan dalam belajar mengajar khususnya di Indonesia, antara lain:

1) Media grafis

Media grafis termasuk media visual. Media ini banyak jenisnya, diantaranya: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, kartun, peta dan globe, papan flannel, dan papan bulletin.

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain: radio, alat perekam, pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor terlebih dahulu agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam, antara lain: film bingkai, film

rangkai, *overhead proyektor*, *proyektor opaque*, mikrofis, film, televisi, video, permainan dan simulasi.

Heinich, Molenda, dan Russel (dalam Syarifudin dan Utari, 2022: 24) juga mengklasifikasikan jenis media yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media computer, computer multimedia, hypermedia, dan media jarak jauh. Sedangkan Hunkins dalam Marsh (dalam Aulia, 2024: 23-24) membagi media pembelajaran dalam dua bentuk, yakni:

- 1) Material cetak (*printed material*), seperti buku teks, gambar dan komik
- 2) Material non-cetak (*non-printed material*), seperti televisi, film, video, kaset dan komputer

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka berbagai jenis media apabila ditampilkan dalam tabel dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi	Jenis Media
- Media audio	- Audio Cassete, Audio Vission, Active Audio Vission
- Media visual	- Video, gambar, realita, cetak
- Media yang tidak diproyeksikan	- fotografi, grafis, dan media tiga dimensi
- Media yang diproyeksikan	- <i>Overhead Projecor (OHP)</i> , <i>Opaque Projector</i> , atau <i>slide projector</i>
- Media audio visual	- program televisi, program video pembelajaran, dan program <i>Compact Disk (CD)</i> interaktif dalam pembelajaran

Banyaknya jenis dan klasifikasi media pembelajaran menunjukkan bahwa kebutuhan peserta didik terhadap media dalam proses pembelajaran sangat beragam. Pada berbagai tingkat pendidikan dan tingkat kemampuan peserta didik, penggunaan jenis media yang sesuai akan memiliki dampak pada minat belajar yang kemudian memengaruhi kualitas hasil belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Suparlan (2020: 302) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut pendapat Nurseto (dalam Syarifudin dan Utari, 2022: 24) ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, antara lain:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar karena materi yang disampaikan lebih dapat menarik perhatian mereka
2. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata – kata verbal saja
3. Penguasaan materi menjadi lebih baik karena memungkinkan bahan pengajaran disampaikan dengan berbagai media yang dapat diakses secara berulang oleh peserta didik
4. Peserta didik menjadi lebih aktif, karena dengan hadirnya media pembelajaran yang inovatif membuat peserta didik lebih interaktif ikut serta dengan media pembelajaran yang digunakan

Selain itu Hasan, dkk (2021: 20) juga mengemukakan bahwa secara umum media mempunyai kegunaan yaitu sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra
3. Menimbulkan semangat belajar peserta didik yaitu interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
4. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
5. Memberikan perhatian yang sama agar dapat menimbulkan persepsi yang sama.

Pendapat lain dari Sadiman, dkk (2018: 17-18) menjelaskan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

1. menimbulkan kegairahan dalam belajar
2. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
3. memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Sedangkan Munadi dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran” (dalam Hasan, dkk 2021: 36) Sebuah Pendekatan Baru mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara lebihh kompleks yaitu:

- 1) Fungsi Media pembelajaran sebagai sumber belajar artinya media pembelajaran dapat berfungsi untuk menggantikan fungsi guru dalam proses pembelajaran dengan pendekatan *teacher center*.

- 2) Fungsi Semantik adalah kemampuan media pembelajaran menambah perbendaharaan arti atau makna dalam pembelajaran.
- 3) Fungsi Manipulatif pada media pembelajaran yaitu kemampuan merekam, menyimpan, meletarikan, merekonstruksi, dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek.
- 4) Fungsi psikologis dalam media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran untuk mempengaruhi kondisi mental, pikiran dan perilaku manusia.
- 5) Fungsi sosio-kultural Fungsi sosio-kultural dalam media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dalam berkomunikasi pada proses pembelajaran.

Begitu banyak manfaat media pembelajaran baik bagi pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu, selayaknya setiap pendidik mampu menyajikan media sesuai kebutuhan peserta didik. Karena dengan media, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, dan lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Yang pada akhirnya dapat diperoleh hasil belajar yang maksimal.

2. Media Kartu Kuartet

a. Pengertian Kartu Kuartet

Menurut Azhar Arsyad (2015: 115) “kartu (flash card) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik untuk sesuatu yang

berhubungan dengan gambar itu”. Dan menurut Tasrief dan Patria (2020: 17) “Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang didalamnya tertera keterangan berupa tulisan yang menjelaskan gambar tersebut”. Sedangkan menurut Defingatun (dalam Ningsih dan Gunansyah, 2023) “Media pembelajaran kartu kuartet adalah jenis media visual yang menunjang peserta didik dalam belajar materi konseptual”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet adalah sejenis alat permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang didalamnya terdapat tulisan yang menerangkan tentang gambar tersebut.

b. Langkah – langkah Bermain Kartu Kuartet

Berikut adalah langkah-langkah dalam bermain kartu kuartet menurut Karsono (dalam Tasrief dan Patria, 2020: 21-22):

- 1) Pemain terdiri dari 2-6 orang.
- 2) Pemain diberikan kartu acak masing-masing 4 dan sisa kartu diletakkan di tengah.
- 3) Pemain pertama akan bertanya pada pemain lain, apakah pemain lain tersebut memiliki kartu dengan judul dan sub-judul yang dicari. Misalnya A memiliki 1 kartu dengan judul Surabaya, A harus mencari sub judul lain dengan bertanya pada pemain lain.
- 4) Jika pemain lain memiliki kartunya, maka ia harus memberikan kartu tersebut kepada pemain pertama. Misalnya B memiliki 1

kartu dengan judul Surabaya, maka ia harus memberikan kartu tersebut pada A. Jika tidak punya, A (pemain pertama) harus mengambil kartu yang di tengah.

- 5) Langkah ke-3 dan ke-4 diulangi secara bergantian hingga salah satu pemain kehabisan kartu dan tidak ada kartu yang tersisa.
- 6) Pemenang ditentukan berdasarkan judul terbanyak yang dikumpulkan.
- 7) Apabila belum ada yang dapat mengumpulkan judul, maka pemenang dapat ditentukan dari 2-3 kartu yang dikumpulkan dengan judul yang sama.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Kartu Kuartet

1) Kelebihan Kartu Kuartet

Sunanih, dkk (dalam Samsiyah, Hermansyah, Kuswidyanarko, 2021: 121) menjelaskan mengenai kelebihan menggunakan media kartu kuartet menjadi media pembelajaran:

- a) Kartu kuartet ialah media visual berupa gambar yang mudah diakses siswa dan penggunaannya tidak menggunakan listrik.
- b) Kartu kuartet tidak membutuhkan alat pendukung yang lain.
- c) Kartu kuartet sangat sesuai dengan gaya belajar siswa Sekolah Dasar yaitu belajar selayaknya bermain.

- d) Kartu kuartet dapat dimainkan disegala tempat dan disetiap waktu dengan permainan yang menarik dan berisikan materi pembelajaran.

Sedangkan menurut Wulandari, Sekarsari, Mulyati, Ramadhani (2023: 79-80) kartu kuartet memiliki kelebihan yaitu:

- a) Mudah dibawa karena ukuran kartu kecil dan tidak memerlukan ruang yang luas sehingga dapat digunakan dimana saja, di kelas maupun di luar kelas.
- b) Media kartu kuartet pembelajaran sangat praktis karena dalam penggunaan media ini guru dan peserta didik tidak perlu memiliki keahlian khusus.
- c) Media kartu kuartet pembelajaran menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks yang cukup memudahkan peserta didik mengenali konsep pada kartu kuartet pembelajaran.
- d) Media kartu kuartet pembelajaran dalam penggunaanya melalui permainan sehingga akan menyenangkan bagi peserta didik.

Dari paparan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet termasuk salah satu jenis alat permaian yang memiliki kelebihan, antara lain:

- a) Tampilan menarik ada tulisan, gambar, dan penuh warna.
 - b) Pendidik dan peserta didik tidak perlu memiliki keahlian khusus untuk menggunakannya.
 - c) Ukuran kartu kecil sehingga mudah digunakan dimana saja, di kelas maupun di luar kelas.
 - d) Dapat dimainkan secara berkelompok sehingga lebih seru dan menyenangkan
 - e) Dapat digunakan berulang kali
- 2) Kekurangan Kartu Kuartet

Sedangkan kekurangan dari media kartu kuartet menurut Samsiyah, dkk (2021: 121) adalah:

- a) Penggunaannya kartu kuartet hanya bisa dimainkan melalui indra penglihatan saja.
- b) Keterbatasan ukuran kartu kuartet terhadap penggunaan untuk kelompok-kelompok besar.

Dan menurut Wulandari, dkk (2023: 80) adapun kekurangan dari kartu kuartet adalah sebagai berikut:

- a) Media terbuat dari benda terurai sehingga tidak tahan dalam jangka waktu yang lama
- b) Suasana pembelajaran yang kurang kondusif

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan kekurangan kartu kuartet, yaitu:

- a) Akan rusak apabila terlalu sering digunakan karena terbuat dari bahan yang mudah terurai
- b) Sebagai media pembelajaran hanya dapat mengcover materi tertentu
- c) Jika terlalu sering digunakan akan menyebabkan kebosanan sehingga pembelajaran menjadi kurang kondusif

3. Mata Pelajaran IPAS

a. Pengertian Mata Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mempelajari kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Ilmu pengetahuan mencakup ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial.

Dalam Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik mengembangkan keingintahuan mereka terhadap fenomena di lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk memahami bagaimana manusia dapat berinteraksi dengan alam semesta dalam kehidupan di muka bumi. Pemahaman ini dapat digunakan untuk

mengidentifikasi berbagai masalah yang timbul dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah peserta didik, termasuk keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis, dan menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang dihadapinya.

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan peserta didik dapat menggali kekayaan budaya dan kearifan lokal terkait IPAS dan dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, fokus utama yang hendak dicapai dari pembelajaran IPAS di SD bukanlah pada jumlah konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, tetapi pada kompetensi dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik mampu mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik termotivasi untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
2. Mengerti siapa dirinya, memahami lingkungan sosial tempatnya berada, serta memaknai kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;

3. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
 4. Mengembangkan keterampilan proses untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
 5. Memahami anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya
 6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Karakteristik Mata Pelajaran IPAS

Kebutuhan manusia semakin meningkat, namun dukungan yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan tersebut semakin menurun seiring berjalannya waktu. Hal ini karena pertumbuhan populasi manusia yang sangat cepat sehingga menyebabkan timbulnya banyak masalah yang harus dihadapi. Sering kali masalah-masalah ini tidak mampu terselesaikan hanya dengan melihatnya dari perspektif ilmu alam atau ilmu sosial saja, akan tetapi membutuhkan pendekatan yang lebih menyeluruh yang mencakup berbagai disiplin ilmu yang berbeda. Untuk memberikan pemahaman ini, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan

menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan dengan istilah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses.

d. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS

Pada fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A) peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya. Adapun capaian pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya di Daerah Tempat Tinggal terangkum pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran IPAS materi keragaman budaya lokal di daerah tempat tinggalku

Elemen	Capaian Pembelajaran
- Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	- Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.
- Keterampilan Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada, menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. 6. Mengomunikasikan hasil Mengkomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai format.

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan untuk belajar. Kecenderungan hati yang tinggi, dalam hal ini minat belajar menunjukkan bahwa seseorang tertarik pada pelajaran atau materi tertentu dan memiliki keinginan kuat untuk mempelajarinya. Gairah yaitu, minat belajar juga mencakup rasa senang dan semangat dalam proses belajar. Keinginan, minat belajar adalah keinginan yang kuat untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses belajar. Ini berarti minat belajar adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk mau belajar tanpa ada paksaan. Kemudian, Rusmiati (dalam Korompot, Rahim, Pakaya, 2020: 41) mengartikan “minat sebagai karakteristik kemampuan untuk memusatkan perhatian dengan penuh kemauan pada suatu keadaan yang tergantung bakat dan lingkungan”. Fadilah (dalam Korompot, Rahim, Pakaya, 2020: 41) juga mengungkapkan “minat belajar merupakan suatu kesukaan, kegiatan atau aktivitas akan mendukung kelancaran kegiatan belajar”. Sedangkan Sutrisno (2021: 10) menerangkan bahwa “minat menjadikan seorang pembelajar sungguh-sungguh mengalami pembelajaran karena dorongan yang timbul dari hati secara terus menerus dan semakin kuat sehingga ia

sendiri memotivasi dirinya sendiri dan memampukan dirinya untuk melakukan sesuatu hal tertentu”.

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan yang kuat dari dalam diri peserta didik untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran. Untuk menumbuhkan minat belajar pada peserta didik SD dapat dirangsang oleh pendidik dengan berbagai metode, model, dan juga media pembelajaran, agar tumbuh semakin kuat dalam melaksanakan suatu proses belajar untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal.

b. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Fadilah (dalam Korompot, Rahim, Pakaya, 2020: 41) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu, motivasi, sikap terhadap guru dan pelajaran, keluarga, fasilitas sekolah, dan teman pergaulan, minat belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang saling berhubungan erat dan tidak dapat berdiri sendiri. Sedangkan Sedangkan Reski (dalam Setiawan, Nugroho, Widyaningtyas, 2022: 94) berpendapat bahwa “kurangnya minat belajar siswa bisa disebabkan kurang efektifnya guru dalam penyampaian materi, kurangnya motivasi pada siswa, dan metode yang digunakan tidak bervariasi dan membosankan. Selain itu, Al Fuad dan Zuraini (dalam Korompot, Rahim, Pakaya, 2020: 42) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu: Pertama, faktor dari dalam/internal, yang terdiri dari: (a) aspek

jasmaniah, mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa, kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar, (b) aspek psikologis/ kejiwaan, meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif.

Untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik seorang pendidik harus memahami kebutuhan belajar peserta didik baik yang dilihat dari aspek fisik maupun psikologis. Secara fisik yaitu hal-hal yang menarik tampilannya, dan secara psikologis membuat peserta didik merasa tertarik, senang, dan mudah diingat.

c. Manfaat Minat Belajar

Adawiyah (dalam Anggita, Subekti, Prayito, Prasetyawati, 2023: 82) berpendapat bahwa minat belajar dapat meningkatkan pembelajaran dan menarik perhatian siswa terhadap pentingnya proses pembelajaran, memberikan motivasi, menumbuhkan sikap positif, mendukung fasilitas pembelajaran, dan mendorong proses pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi, yang dapat berdampak pada minat dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut Trismayanti (dalam Setiawan, dkk 2022: 93) dalam Psikologi pendidikan disebutkan bahwa, “tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar”. “Belajar yang tidak disertai minat mungkin tidak sesuai dengan bakat, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak sesuai dengan kecakapan dan tidak

sesuai dengan tipe-tipe khusus anak yang menimbulkan problema pada dirinya “(Peranginangin, dalam Setiawan, dkk 2022: 93-94). Sedangkan Sutrisno (2021: 12) menjelaskan ada beberapa peranan minat belajar, yaitu menciptakan, menimbulkan konsentrasi atau perhatian dalam belajar, menimbulkan kegembiraan atau perasaan senang dalam belajar, memperkuat ingat siswa tentang pelajaran yang telah diberikan guru, melahirkan sikap belajar yang positif, dan konstruktif, memperkecil, kebosanan siswa terhadap studi/pelajaran.

Minat belajar sangat penting untuk ditumbuhkan dalam setiap proses pembelajaran, karena tanpa minat belajar seorang peserta didik akan mengalami kesulitan dalam belajar dan dapat mengakibatkan kualitas hasil belajar yang rendah.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Setiawan, dkk (2022: 94) Hasil belajar sebagai salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran yang ditempuh. Dan “hasil belajar peserta didik adalah data atau informasi kuantitatif ataupun kualitatif (hasil unjuk kerja)” (Suryanto, 2016: 4.1). Selain itu Setiawan (2021) juga berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan sebuah proses perubahan dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang berkualitas dalam tingkah laku seperti kecakapan,

pengetahuan, sikap, ketrampilan, dan kemampuan yang lain. Sedangkan menurut Sudjana (2019) hasil belajar adalah kemampuan yang telah diperoleh peserta didik setelah menerima pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik. Dalam kegiatan proses pembelajaran peserta didik akan mendapatkan pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik, sehingga pengetahuan tersebut sebagai salah satu kemampuan yang telah didapat saat proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan berkualitas yang dimiliki oleh peserta didik sebagai perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan melibatkan berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Menurut Kingsley yang telah dikutip oleh Sudjana (2019) bahwa “terdapat tiga macam hasil belajar yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita”. Sedangkan menurut Benyamin Bloom dikutip oleh Muhammad Soleh Hapudin (2021) hasil belajar yang ada pada peserta didik mencakup 3 domain, yaitu:

1) Kognitif

Kognitif mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan yang terdiri atas enam macam kemampuan yang

disusun secara hierarkis dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

2) Afektif

Afektif mencakup kemampuan emosional dalam mengalami menghayati sesuatu hal yang meliputi lima macam kemampuan emosional disusun secara hierarkis, yaitu kesadaran, partisipasi, penghayatan nilai, pengorganisasian nilai, karakteristik diri.

3) Psikomotorik

Psikomotorik mencakup kemampuan motorik menggiatkan dan mengkoordinasikan gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan jasmani, gerakan-gerakan terlatih dan komunikasi nondiskrusif.

Sehingga dapat disimpulkan, jika ruang lingkup hasil belajar siswa meliputi tiga hal yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga hal tersebut hendaknya dapat ditumbuhkembangkan secara berimbang sesuai tingkat pendidikan peserta didik.

c. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Gunawan dalam Setiawan, dkk (2022: 95) menyampaikan jika, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu: 1) Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor internal meliputi; faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam

keadaan lelah dan capek, serta tidak dalam keadaan cacat jasmani. 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar diri siswa yang turut mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal meliputi; Faktor lingkungan, seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial. Hal senada diutarakan oleh Dakhi (dalam Setiawan, dkk 2022: 95), yang menyatakan bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor sebagai berikut: 1) faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal dikelompokkan ke dalam tiga faktor, yaitu: (a) faktor jasmani yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh; (b) faktor psikologis yang meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan; (c) faktor kelelahan. 2) faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar, antara lain: (a) faktor yang berasal dari orang tua atau keluarga, seperti suasana rumah dan motivasi belajar yang diberikan keluarga; (b) faktor yang berasal dari sekolah, seperti suasana belajar di kelas, guru, kurikulum, dan ketersediaan berbagai fasilitas belajar; serta (c) faktor yang berasal dari masyarakat, seperti suasana lingkungan tempat tinggal dan teman bermain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi faktor fisiologis (jasmani) dan faktor psikologisnya.

Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat sekitar.

d. Manfaat Hasil Belajar

Menurut pendapat Gagne dalam Hapudin (2021: 6) dalam Buku “Teori Belajar dan Pembelajaran”, hasil belajar akan tampak pada perubahan perilaku seseorang yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai akibat aktivitas belajarnya. Pengetahuan dan keterampilannya bertambah, dan penguasaan nilai-nilai dan sikapnya bertambah. Dan Gagne dalam Rusman (dalam Hapudin, 2021: 8) mengemukakan perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk:

- 1) Informasi verbal, yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis, maupun tidak tertulis, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.
- 2) Kecakapan intelektual, yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol matematika. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan, memahami, konsep konkret, konsep abstrak, aturan, dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah.

- 3) Strategi kognitif, kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan, dan cara-cara berpikir agar terjadi aktivitas yang efektif.
- 4) Sikap, yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah keadaan dalam diri individu yang memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu objek atau peristiwa, di dalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran, dan kesiapan untuk bertindak.
- 5) Kecakapan motorik, ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

Perubahan menjadi lebih baik harusnya ditunjukkan sebagai hasil belajar. Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat hasil belajar, antara lain untuk:

- 1) Menambah pengetahuan peserta didik.
- 2) Mengkomunikasikan pengetahuan yang diperoleh baik secara lisan maupun tulisan.
- 3) Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengendalikan dan mengelola aktivitas secara efektif.
- 5) Cakap memilih tindakan yang akan dilakukan.
- 6) Cakap mengontrol pergerakan otot dan fisik.

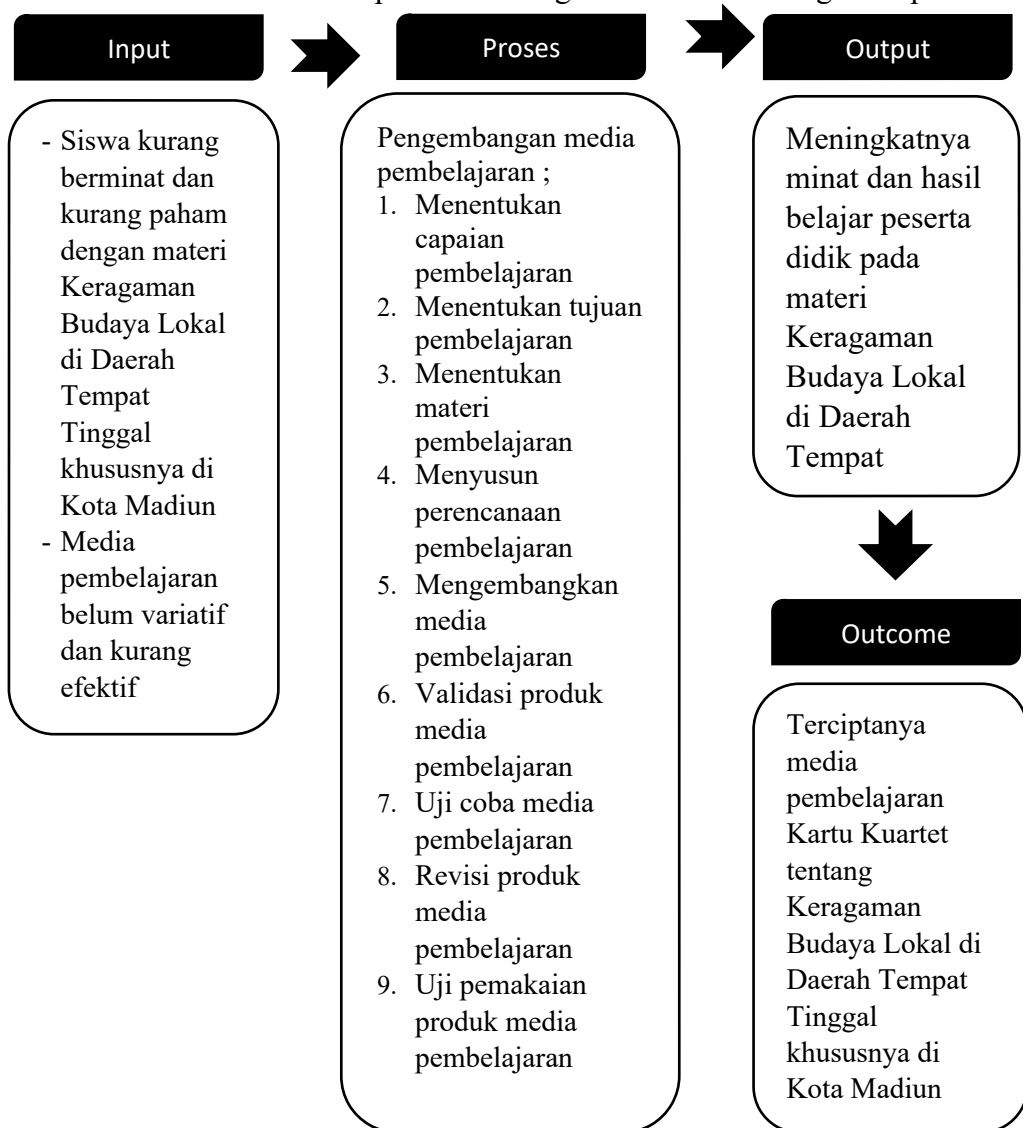
B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini berawal dari permasalahan di sekolah yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang variatif, yaitu lebih banyak berisi tulisan dan beberapa gambar. Bahkan lebih banyak menggunakan buku paket atau materi dari internet. Hal ini menyebabkan minat dan hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media belajar yang lebih menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS pada kelas 4 Sekolah Dasar perlu didukung dengan adanya sebuah media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi Peserta Didik. Terdapat adanya sebuah permasalahan pada pembelajaran IPAS khususnya materi keragaman budaya lokal di daerah tempat tinggal, masalah ini muncul karena adanya beberapa faktor penyebab yang berasal dari pendidik dan Peserta Didik. Selanjutnya peneliti melakukan perancangan desain yang selanjutnya akan divalidasi oleh tim ahli berupa ahli media, ahli materi dan pendidik yang berkompeten, untuk kemudian dilakukan pembuatan media pembelajaran yaitu kartu kuartet KABULOK KOMAD. Untuk selanjutnya, produk akan dilakukan uji coba terbatas di SD Negeri 01 Nambangan Lor dan Uji coba luas di 2 sekolah lainnya di wilayah kecamatan yang berbeda. Setelah hasil uji coba dianalisis dan media dirasa layak digunakan pada muatan IPAS materi Keragaman Budaya Lokal di Daerah Tempat Tinggal, selanjutnya diharapkan dengan adanya Kartu Kuartet KABULOK KOMAD akan berdampak pada minat

dan hasil belajar Peserta Didik yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti harapannya dapat dijadikan referensi penelitian berikutnya yang mungkin akan dilakukan di lain waktu. Berikut ini merupakan sebuah gambaran dari kerangka berpikir:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

C. Kebaruan Penelitian

Penelitian tentang pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelum, antara lain sebagaimana yang tertera pada table berikut:

Tabel 2.3 Penelitian tentang pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran

Tahun	Judul	Peneliti	Universitas	Hasil
2023	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar	Vindi Mardian Ningsih	Universitas Negeri Surabaya	Validasi materi sebesar 100%, Validasi media sebesar 90%, hasil angket pengguna media sebesar 98,3% hasil observasi yaitu 100%.
2023	Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru	Yeni Anggraini	Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	Validitas rancangan media pembelajaran Kartu Kuartet mencapai 98% dengan kategori sangat baik. Validitas materi mencapai 94% juga dengan

				kategori sangat baik. Respon pendidik berdasarkan data angket mencapai 97,2% dengan kategori sangat baik, dan respon peserta didik mencapai 98,2% dengan kategori sangat baik.
2023	Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPA	Miftahul Walidiati, Muhammad Tahir, Aisa Nikmah Rahmatih	Universitas Mataram Indonesia	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan sangat valid. Pada penelitian ini dihasilkan nilai kevalidan yang didapat dari hasil validasi ahli materi tahap I dan II, ahli media tahap I dan II, angket respon guru, dan peserta didik pada uji kelompok kecil dan besar. Skor yang diperoleh secara berurut yaitu 88%, 93%,

				88%, 98%, 89,20%, 92,00%, dan 97,91%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet sangat valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPA kelas V SD
2021	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Materi Keberagaman Budaya	Syifa Habibati Nur Fadillah	Universitas Pendidikan Indonesia Bandung	Hasil penelitian didapatkan dari kelayakan yang telah disetujui oleh ahli dan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet ini sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi keberagaman budaya dengan nilai rata-rata secara keseluruhan yaitu 93,1%.
2021	Efektivitas Kartu Kuartet	Siti Samsiyah,	Universitas PGRI	Hasil penelitian terlihat setelah

Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV	Hermansy, Arief Kuswidyank o	Palembang	dilakukan pretest, treatment, posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga didapat hasil perhitungan Independent sampel t-test diperoleh nilai signifikan = 0,00 maka nilai signifikan $0,00 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.
---	---------------------------------	-----------	---

Dari data di atas menunjukkan bahwa riset tentang pengembangan kartu kuartet pada materi IPAS media pembelajaran telah dilakukan di berbagai tingkatan kelas SD. Namun sepengetahuan peneliti belum pernah ada peneliti yang melaksanakan riset tentang pengembangan kartu kuartet pada materi Keragaman BLokal di Daerah Tempat Tinggal khususnya budaya lokal di Kota Madiun sebagai media pembelajaran IPAS di SD. Oleh karena itu penelitian ini tergolong baru.