

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kualitas suatu bangsa sangat tergantung kepada peningkatan kualitas suatu pendidikan<sup>1</sup> dan itu bukan hal yang mudah untuk diwujudkan. Kualitas pendidikan bergantung kepada proses pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Melalui pendidikan yang baik, akan memperoleh hal-hal yang baru sehingga dapat pula menciptakan manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas harus mampu mencapai tujuan. Tujuan yang dimaksud ialah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan memberikan manfaat yang besar dalam memudahkan siswa memahami materi pelajaran terutama materi pelajaran yang sulit dan kompleks.

Kehadiran media dalam pembelajaran sangat mempunyai arti dan makna yang cukup penting dalam proses pokok yang harus dilalui oleh seorang guru. Guru memiliki tanggung jawab atas keberhasilan suatu pendidikan yang diharapkan, atas peran serta mutu pendidikan akan menurun bahkan meningkat, karena seorang guru memiliki wewenang dalam menyusun dan menciptakan

---

<sup>1</sup>Zainal Aqib, *Membangun Profesional Guru dan Pengawas Sekolah*, (Bandung: Yrama Widya, 2007), h.5.

proses pembelajaran agar dapat diterima oleh peserta didik dengan menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran di sekolah untuk mencapai hasil yang diinginkan disetiap proses pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik ialah guru harus betul-betul menguasai materi yang diajarkan, menguasai situasi saat proses belajar mengajar dan yang terpenting adalah guru harus jeli dalam memilih dan menggunakan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran secara umum merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar yaitu sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan bahkan dapat mendorong lancarnya proses pembelajaran.<sup>2</sup> Media pembelajaran secara khusus diartikan sebagai alat- alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>3</sup>

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terdapat dalam firman Allah Swt. dalam surah An- Nahl/16:44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا لِنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

---

<sup>2</sup>Arief S. Sadirman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005) h. 6-7.

<sup>3</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h. 3.

Menurut ayat di atas secara tidak langsung Allah Swt. mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah Swt. menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw. sebagai media beliau dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada sahabat-sahabatnya sebagai sarana materi ajaran agama Islam.<sup>4</sup> Maka sudah sepatutnya seseorang menggunakan media tertentu untuk menjelaskan segala hal dengan mudah untuk tersampainya pesan.

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media dapat memperjelas materi yang disampaikan. Namun begitu banyak kita jumpai guru yang tidak mampu menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Akhirnya siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan, banyak juga siswa yang merasa jenuh dan bosan.

Menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti di MIN 10 Banjar kesulitan yang biasanya dihadapi peserta didik ialah materinya yang sedikit tetapi alokasi pembelajarannya banyak sehingga adanya kesenjangan antara waktu yang tersedia dengan materi yang terlalu sedikit. Pembelajarannya pun

---

<sup>4</sup>M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah, h. 239.

masih berpusat pada guru dan proses pembelajarannya yang cenderung menonton dan tidak menarik artinya tidak ada peran aktif dari peserta didik, dimana anak masih pasif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di MIN 10 Banjar menurut Bapak Kaspiani menjelaskan bahwa setiap pembelajaran masih belum sepenuhnya menggunakan media dikarenakan adanya beberapa faktor yaitu, dalam belajar peserta didik lambat dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, masih ada sebagian peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran yang sedang diajarkan oleh guru di depan kelas. Nilai rata-rata belajar siswa 30% dari 59 jumlah seluruh siswa kelas IV pun masih rendah pada mata pelajaran tematik dengan nilai KKM yaitu 70.

Berdasarkan permasalahan ini peneliti ingin mencari solusi dalam menangani permasalahan pembelajaran yang dilakukan agar menarik perhatian anak dan tidak membosankan bagi anak. Perbaikan pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat membarikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.<sup>5</sup> Pembelajaran

---

<sup>5</sup>*Ibid*, h. 10

tematik mengarahkan kepada peserta didik harus aktif dalam kegiatan pembelajaran, oleh sebab itu perlu adanya media yang dapat membantu tercapainya kegiatan pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik adalah media kartu kuartet. Media kartu kuartet adalah suatu media berupa sejenis permainan yang berisikan gambar, teks, dan kombinasinya yang digunakan untuk menuntun dan mengaktifkan siswa dalam belajar. Media kartu kuartet bukanlah hal yang baru diterapkan di dunia pendidikan namun cukup langka diterapkan pada pembelajaran siswa di Sekolah Dasar. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik, sehingga terjadi pengulangan dan penguatan terhadap materi yang diberikan di sekolah dengan harapan peserta didik mampu lebih aktif dalam pembelajaran.

Media kartu kuartet memiliki keunggulan di antaranya, media kartu kuartet dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dan umpan balik langsung dari peserta didik. Media ini bersifat efektif, praktis, dan fleksibel sehingga sangat menarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media kartu kuartet dapat dimainkan oleh peserta didik tanpa pengawasan dari guru.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam dan disajikan dalam sebuah karya tulis ilmiah yang berbentuk penelitian lapangan yang berjudul **“Pengaruh Media Kartu**

## **Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Tema Indahny Keragaman di Negeriku di MIN 10 Banjar”.**

### **B. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahfahaman penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini maka perlu disampaikan definisi istilah dari penelitian ini sebagai berikut:

#### **1. Pengaruh**

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Maksud pengaruh dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa.

#### **2. Media**

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>6</sup> Media disebut sebagai alat peraga, yang berfungsi untuk memperjelas hal-hal yang diajarkan. Media yang dimaksud peneliti disini adalah alat untuk mempercepat serta memperjelas peserta didik dalam proses pemahaman tema indahny keragaman di negeriku subtema indahny keragaman budaya negeriku.

---

<sup>6</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 4.

### 3. Kartu Kuartet

Kartu kuartet adalah media pembelajaran sejenis permainan berupa kartu yang bergambar yang tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar dan berisikan materi yang akan dipelajari. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan gambar, vertikal ditulis dua atau empat baris secara ditulis dengan tinta berwarna. Ukuran dari kartu kuartet ini biasanya beragam, ada yang ukurannya kecil dan sedang.<sup>7</sup>

### 4. Pembelajaran Tematik Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku

Kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.<sup>8</sup> Pembelajaran disini hanya mengambil tema indahnnya keragaman di negeriku subtema kedua mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS di kelas IV.

### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dengan memahami materi pelajaran sehingga terbentuk aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang

---

<sup>7</sup>Meita Candra Dewi, "Pengembangan Permainan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jual Beli untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan KedungKandang Kota Malang", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Universitas Negeri Malang, 2015, h. 19.

<sup>8</sup>Sri Yono, Pegangan siswa Tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku untuk Kelas IV Semester 2 (Surakarta: 2017)

dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang meliputi kemampuan memahami, mengaplikasikan, kemampuan menganalisis, mengidentifikasi dan memecahkan masalah pada tema indahny keragaman di negeriku subtema indahny keragaman budaya negeriku.

### **C. Asumsi Media Kartu Kuartet**

Beberapa asumsi yang mendasari media kartu kuartet sebagai berikut:

1. Media kartu kuartet ini dibuat secara kreatif dan inovatif sehingga tidak membosankan selama proses pembelajaran.
2. Siswa dapat belajar tanpa dampingan seorang guru materi suku bangsa di Indonesia dengan melakukan permainan kartu kuartet.
3. Dengan media kartu kuartet ini dapat meningkatkan daya ingat siswa.
4. Belum tersedianya media kartu kuartet melalui permainan khususnya di MIN 10 Banjar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tema indahny keragaman di negeriku.

### **D. Ruang Lingkup Media Kartu Kuartet**

Keterbatasan media kartu kuartet ini adalah:

1. Media pembelajaran kartu kuartet ini hanya memfokuskan tema ketujuh subtema kedua dengan mengembangkan KD 3.7 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia serta KD 3.2 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).



2. Berdasarkan KD 3.7 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI yang berbunyi “Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi“ dan KD 3.2 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berbunyi “Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas Bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang” pada tema indahny keragaman di negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.
3. Media pembelajaran kartu kuartet ini hanya berbasis cetak (*hardware*).
4. Objek penelitian terbatas pada penggunaan media kartu kuartet di kelas IV A dan IV B di MIN 10 Banjar.

#### **E. Spesifikasi Media Kartu Kuartet**

Spesifikasi produk media kartu kuartet tema indahny keragaman di negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan yakni materi yang berhubungan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tema indahny keragaman di negeriku subtema indahny keragaman budaya negeriku di kelas IV.
2. Di desain menggunakan aplikasi *picsArt*
3. Warna yang digunakan ialah warna yang cerah yang pada umumnya disukai anak-anak.

4. Desain kartu menggambarkan budaya di Indonesia, memiliki empat bagian, yaitu judul pada bagian atas, isi berada di tengah kartu berupa gambar, dan teks tebal yang menunjukkan keterangan dari gambar.

#### **F. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada tema indahny keragaman di negeriku di MIN 10 Banjar ?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa di kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada tema indahny keragaman di negeriku di MIN 10 Banjar ?

#### **G. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada tema indahny keragaman di negeriku di MIN 10 Banjar.
2. Mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada tema indahny keragaman di negeriku di MIN 10 Banjar.

## H. Signifikasi Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat antara lain sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan.

### 2. Secara Praktis

#### a. Guru

- 1) Sebagai bahan perbandingan untuk melakukan kegiatan pembelajaran ke arah yang lebih baik.
- 2) Media pembelajaran yang tepat dan bersifat variatif
- 3) Memudahkan pelaksanaan pembelajaran pada waktu yang akan datang
- 4) Guru dapat mengembangkan pemahaman pada siswa
- 5) Guru dengan mudah memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

#### b. Siswa

- 1) Menumbuhkan dan meningkatkan semangat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran pada tema indahny keragaman di negeriku subtema indahny keragaman budaya negeriku.
- 2) Menjadikan daya tarik serta menyenangkan pada proses pembelajaran.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Meningkatkan kualitas sekolah melalui prestasi belajar peserta didik dan kinerja guru

**I. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan yang mendasari penulis memilih judul ini adalah:

1. Pembelajaran biasanya pengajar hanya menggunakan media seadanya seperti papan tulis, spidol dan buku.
2. Menyesuaikan dengan materi yang akan dipelajari pada tema indah keragaman di negeriku subtema indah keragaman budaya negeriku.
3. Dengan menggunakan media kartu kuartet ini diharapkan siswa akan menjadi lebih mudah dalam memahami dan mengingat pelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam mempermudah pemahaman bagi siswa.
5. Media ini dapat dengan mudah dibuat sendiri dengan menggunakan aplikasi *PicsArt*

## J. Hipotesis Penelitian

Istilah hipotesis berasal dari kata “Hypo” yang artinya di bawah dan “Thesa” yang artinya kebenaran, jadi hipotesa artinya di bawah kebenaran atau kebenarannya masih perlu di uji lagi.<sup>9</sup> Maksudnya ialah jawaban sementara yang bersifat praduga sehingga masih harus dibuktikan kebenarannya. Sehingga hipotesis dikatakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai data terkumpul.<sup>10</sup>

Berdasarkan anggapan dasar tersebut di atas hipotesis itu sendiri di bagi menjadi 2 macam, yaitu:

1. Hipotesis awal atau disebut juga hipotesis nol.

Hipotesis yang mengandung pertanyaan yang menyangkal dan biasanya di tulis dengan ( $H_0$ ).

2. Hipotesis alternatif atau disebut juga hipotesis kerja.

Hipotesis yang isinya mengandung pernyataan yang tidak menyangkal dan biasa di tulis dengan ( $H_a$ ).

---

<sup>9</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 68.

<sup>10</sup>Suharsimi Arikunto, *Proses Penelitian Suatu Penelitian Praktis*, (Jakarta: Bina Aksara, 1998), h. 2.

Adapun hipotesis untuk penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Awal

$H_a$  = Terdapat pengaruh hasil belajar siswa di kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada tema indahny keragaman di negeriku subtema indahny keragaman budaya negeriku di MIN 10 Banjar.

2. Hipotesis Alternatif

$H_o$  = Tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada tema indahny keragaman di negeriku subtema indahny keragaman budaya negeriku di MIN 10 Banjar

### **K. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap bahan-bahan pustaka baik itu bersifat konseptual atau yang memuat hasil penelitian terdahulu terkait masalah yang akan diteliti. Di dalam beberapa karya ilmiah banyak pembahasan tentang media kartu kuartet yaitu:

1. Skripsi yang ditulis oleh Anisa Muji Prasidya, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul *Pengaruh Permainan Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Geometri Kelas V*. Berdasarkan hasil tersebut bahwa pembelajaran matematika materi geometri menggunakan *permainan kartu kuartet* menunjukkan adanya nilai

positif dengan pembuktian menggunakan uji-t hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan dengan peneliti adalah Anisa Muji Prasidya meneliti tentang pembelajaran matematika materi geometri dan peneliti tentang pembelajaran tematik tema indahny keragaman di negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

2. Skripsi yang ditulis oleh Nuri Hindayani, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul *Pengembangan Media Kartu Kuartet terhadap Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV*. Berdasarkan hasil tersebut bahwa media kuartet dalam pembelajaran budaya Indonesia telah dinyatakan layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi materi yang dilakukan mendapatkan kategori sangat baik (3,8). Validasi media yang dilakukan mendapatkan kategori sangat baik (3,9). Uji coba media dilakukan 3 tahap dengan hasil uji coba lapangan awal mendapat kategori layak (0,97), uji coba lapangan utama mendapat kategori layak (0,93), dan uji coba lapangan operasional mendapat kategori layak (0,95). Berdasarkan hasil tersebut bahwa pembelajaran pengetahuan sosial dengan menggunakan media kartu kuartet menunjukkan adanya nilai positif dengan pembuktian penelitian *Research And Development (R&D)*. Perbedaan dengan peneliti Nuri Hindayani adalah meneliti menggunakan penelitian *Reserach And Development (R&D)* dan peneliti tentang metode

penelitian *Nonquevalent Control Grup Design* pembelajaran tematik tema indahny keragaman di negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pada gabungan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

#### **L. Sistematika Penulisan**

Mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan, latar belakang masalah, definisi operasional, asumsi media kartu kuartet, ruang lingkup media kartu kuartet, spesifikasi media kartu kuartet, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikasi penelitian, alasan memilih judul, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.
- BAB II : Landasan teori, media pembelajaran, media kartu kuartet, hasil belajar, pembelajaran tematik, dan tematik tema indahny keragaman di negeriku.
- BAB III : Metode penelitian, pendekatan dan metode penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan prosedur penelitian.



BAB IV : Penyajian Data dan Analisis, berisi tentang: gambaran umum lokasi penelitian, proses pembelajaran media kartu kuartet, penyajian data, deskripsi kemampuan awal (*pretest*) tematik siswa, deskripsi *posttest* tematik siswa, deskripsi hasil belajar tematik siswa, analisis data, pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup, berisi tentang simpulan dan saran