

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Harahap & Dahnia (2024), menyatakan bahwa belajar tidak hanya sebatas menerima informasi, melainkan mencakup proses memahami, mengolah, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata, sehingga siswa mengalami perkembangan baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hal ini menunjukkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang berkesinambungan, bukan sekadar hasil yang tampak sesaat.

Pratiwi (2023), menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang menghasilkan perubahan kemampuan siswa, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar. Ia menegaskan bahwa belajar tidak hanya berkaitan dengan mengingat informasi, tetapi juga melibatkan pemahaman dan penerapan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, belajar dapat dipahami sebagai aktivitas yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Sejalan dengan itu, Jumriati (2023), menyatakan bahwa belajar adalah proses yang menimbulkan perubahan tingkah laku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perubahan tersebut muncul melalui pengalaman belajar yang terencana, di mana guru berperan sebagai fasilitator untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Pernyataan ini menegaskan bahwa belajar merupakan hasil dari pengalaman yang diolah secara sadar, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga menginternalisasi nilai serta keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang terjadi secara sadar melalui pengalaman, yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak sekadar menerima informasi, melainkan sebuah proses aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan yang bermakna bagi kehidupan siswa.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terencana antara guru, siswa, dan sumber belajar yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pane dan Dasopang (2020:341), menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang guru untuk mengarahkan siswa melakukan aktivitas belajar sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang positif. Definisi ini menegaskan bahwa pembelajaran bukan sekadar penyampaian informasi, tetapi suatu rangkaian aktivitas yang sistematis.

Selanjutnya, Lisnawati (2020:67), menyatakan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses yang sengaja diciptakan untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif melalui interaksi guru dengan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran harus melibatkan keterlibatan aktif siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak hanya sekadar diingat, tetapi juga dipahami dan mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan itu, Harahap dan Dahniyal (2024:15), mengemukakan bahwa pembelajaran yang baik harus didukung dengan metode serta media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pembelajaran tidak boleh monoton, melainkan harus berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan bermakna agar siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terencana, yang menekankan keterlibatan aktif siswa serta pemanfaatan media untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

### **2.1.3 Pengertian Mengajar**

Mengajar merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan karena di dalamnya terkandung usaha guru untuk menyalurkan ilmu, membentuk keterampilan, sekaligus menanamkan nilai kepada peserta didik. Rusman (2020:11), berpendapat bahwa mengajar adalah proses yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar sehingga siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Definisi ini menegaskan bahwa mengajar bukan sekadar penyampaian materi, melainkan bagaimana guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Senada dengan itu, Arsyad (2021:23), menyatakan bahwa mengajar adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengomunikasikan pesan pembelajaran dengan memanfaatkan metode maupun media tertentu agar materi yang bersifat abstrak lebih mudah dipahami siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan mengajar sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru memilih media yang tepat, salah satunya seperti media kartu kuartet yang mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih konkret.

Selain itu, Mulyasa (2020:65), menegaskan bahwa mengajar tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga berfokus pada pembentukan sikap dan keterampilan yang diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, seorang guru dituntut kreatif dalam mengembangkan strategi agar peserta didik tidak hanya mengingat, tetapi juga memahami serta mampu mengaplikasikan ilmu yang dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa mengajar adalah suatu proses profesional yang dilakukan guru untuk membantu siswa mencapai perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui interaksi yang terencana.

Mengajar bukanlah aktivitas pasif satu arah, melainkan kegiatan yang dinamis dengan melibatkan peran guru sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pembimbing agar siswa benar-benar mengalami proses belajar yang bermakna.

#### **2.1.4 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar pada dasarnya adalah gambaran dari pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya ditunjukkan melalui nilai angka semata, tetapi juga melalui perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki siswa. Sudjana (2020:5), berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar yang ditunjukkan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Artinya, keberhasilan belajar tidak bisa hanya dilihat dari aspek pengetahuan, melainkan juga dari sikap dan keterampilan yang berkembang.

Senada dengan itu, Dimiyati dan Mudjiono (2021:45), menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan siswa setelah ia mengalami proses pembelajaran, baik berupa penguasaan konsep, keterampilan dalam memecahkan masalah, maupun perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Definisi ini menekankan bahwa hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan pembelajaran sekaligus cerminan efektivitas guru dalam mengajar.

Sementara itu, Hamalik (2020:36), menegaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang diperoleh melalui proses interaksi dengan lingkungan belajar. Dengan demikian, hasil belajar dapat dipahami sebagai sesuatu yang komprehensif, karena meliputi aspek pengetahuan, pembentukan sikap, hingga keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bentuk pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditandai dengan perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Hasil belajar yang dimaksud adalah pencapaian siswa kelas IV SD pada materi keragaman budaya setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu kuartet. Dengan kata lain, hasil belajar dijadikan tolak ukur untuk menilai sejauh mana media kartu kuartet mampu membantu siswa memahami sekaligus mengaplikasikan materi keragaman budaya.

### 2.1.5 Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin pada aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Para ahli pendidikan membagi hasil belajar ke dalam beberapa ranah utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembagian ini memudahkan guru dalam merancang tujuan pembelajaran sekaligus mengevaluasi capaian siswa.

#### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan aspek berpikir dan kemampuan intelektual (*recall*), memahami (*comprehension*), menerapkan (*application*), menganalisis (*analysis*), mengevaluasi (*evaluation*), hingga mencipta (*create*). Dalam konteks pembelajaran IPAS tentang keragaman budaya, siswa yang berada pada tahap kognitif mampu menyebutkan nama-nama pakaian adat, menjelaskan fungsi rumah adat, hingga membandingkan kesenian dari berbagai daerah. Lebih jauh, siswa juga dapat menilai nilai-nilai yang terkandung dalam suatu tradisi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

#### 2) Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup sikap, nilai, minat, serta apresiasi siswa terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar ini ditunjukkan melalui keterbukaan menerima perbedaan, kemampuan memberikan respon yang positif, pembentukan nilai, hingga konsistensi dalam menerapkan nilai tersebut.

Misalnya, ketika siswa belajar tentang keragaman budaya, mereka tidak hanya mengetahui perbedaan adat dan tradisi, tetapi juga mampu mengembangkan sikap menghargai dan menumbuhkan rasa toleransi. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada aspek kognitif saja, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter siswa.

### 3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik atau motorik yang dihasilkan dari proses belajar. Hasil belajar dalam ranah ini meliputi kemampuan menirukan, mempraktikkan, mengadaptasi, hingga menciptakan keterampilan baru. Dalam tema keragaman budaya, ranah psikomotorik terlihat ketika siswa mempraktikkan gerakan sederhana tarian daerah, dan membuat kerajinan tangan khas suatu daerah. Dengan keterampilan ini, siswa tidak hanya memahami budaya secara teori saja, tetapi juga merasakannya secara langsung melalui pengalaman belajar aktif.

Secara keseluruhan, jenis-jenis hasil belajar tersebut saling melengkapi. ranah kognitif memastikan siswa memahami dan menguasai pengetahuan, ranah afektif menumbuhkan sikap positif terhadap keberagaman, sedangkan ranah psikomotorik membekali siswa dengan keterampilan nyata. Dalam penelitian ini, penggunaan media kartu kuartet diharapkan mampu mengoptimalkan ketiga ranah tersebut sekaligus. Media berbasis permainan ini membantu siswa mengingat konsep budaya (kognitif), menumbuhkan sikap menghargai perbedaan melalui interaksi permainan (afektif), serta melatih keterampilan komunikasi dan kerja sama (psikomotorik).

### 2.1.6 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar dirinya. Faktor-faktor ini perlu dipahami guru agar proses pembelajaran dapat dirancang secara tepat dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah segala hal yang datang dari dalam diri siswa. Pertama, kondisi fisik berperan penting, misalnya kesehatan tubuh, kebugaran, dan fungsi pancaindra. Siswa yang sehat akan lebih mudah berkonsentrasi dan aktif dalam proses belajar. Kedua, kondisi psikologis seperti motivasi, minat, perhatian, bakat, serta tingkat kecerdasan juga berpengaruh besar. Siswa yang memiliki motivasi dan minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan lebih tekun dan mampu memahami materi lebih baik. Selain itu, gaya belajar yang berbeda-beda (visual, auditorial, kinestetik) juga menentukan bagaimana siswa menyerap dan mengolah informasi.

#### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga menjadi faktor pertama yang memengaruhi, karena pola asuh, dukungan orang tua, serta fasilitas belajar di rumah akan memengaruhi sikap dan hasil belajar anak. Lingkungan sekolah juga memegang peran besar melalui kualitas guru, metode mengajar, penggunaan media pembelajaran, sarana prasarana, serta iklim kelas. Misalnya, guru yang kreatif menggunakan media interaktif seperti kartu kuartet dapat meningkatkan pemahaman siswa. Sementara itu, lingkungan masyarakat memberikan pengalaman nyata yang bisa memperkaya wawasan siswa, baik melalui budaya, lingkungan sosial, maupun interaksi sehari-hari.

### 3) Faktor Pendekatan Belajar

Selain faktor internal dan eksternal, pendekatan belajar yang digunakan siswa juga memengaruhi hasil belajar. Pendekatan belajar mencakup strategi, metode, dan kebiasaan siswa dalam belajar. Siswa yang mampu mengatur waktu, menggunakan teknik belajar aktif, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang optimal dibanding siswa yang hanya mengandalkan hafalan semata.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa hasil belajar bukanlah semata-mata ditentukan oleh kemampuan berpikir, melainkan juga oleh kondisi fisik, psikologis, lingkungan, serta strategi belajar yang dipilih siswa. Oleh sebab itu, guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, kondusif, serta menggunakan media yang menarik seperti kartu kuartet agar faktor-faktor penghambat hasil belajar dapat diminimalkan dan potensi siswa dapat berkembang secara maksimal.

#### **2.1.7 Media Pembelajaran**

##### **A. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, berfungsi sebagai penghubung antara guru yang menyampaikan materi dan siswa yang menerima informasi. Kehadiran media tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Sari dan Putra (2022:45) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi, terutama konsep abstrak. Hal ini menunjukkan bahwa media membantu menjembatani keterbatasan penjelasan lisan guru, sehingga materi menjadi lebih konkret dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Selanjutnya, Wahyuni (2021:78) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang mendukung guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran sekaligus menarik perhatian siswa agar lebih termotivasi. Penggunaan media yang tepat tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu peserta didik mengingat materi dengan lebih baik. Dengan demikian, media tidak sekadar pelengkap, melainkan bagian yang menentukan keberhasilan pembelajaran.

Lebih lanjut, Hidayat (2023:23) menyebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara pesan yang membuat interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif. Media dapat berbentuk teks, gambar, suara, video, atau aktivitas interaktif yang melibatkan siswa secara langsung. Semakin banyak indra yang digunakan siswa saat belajar, semakin kuat pula pengalaman belajar yang mereka peroleh. Oleh sebab itu, pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan siswa. Di era pendidikan abad ke-21, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada alat konvensional seperti papan tulis atau buku gambar, tetapi telah berkembang menjadi berbagai bentuk seperti permainan edukatif, aplikasi digital, dan multimedia interaktif. Semua perkembangan ini bertujuan agar pembelajaran lebih variatif dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan konsep-konsep di atas, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu kuartet, yaitu media berbasis permainan yang berisi gambar dan keterangan singkat. Kartu kuartet tidak hanya menyampaikan informasi mengenai materi keragaman budaya, tetapi juga melatih interaksi sosial karena dimainkan secara berkelompok.

Penggunaan kartu kuartet tidak hanya membantu siswa memahami materi secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap menghargai pendapat teman dan mengembangkan keterampilan berkomunikasi. Artinya, media pembelajaran memiliki peran ganda: sebagai penyampai materi dan sebagai sarana untuk mengembangkan sikap serta keterampilan siswa.

### **2.1.8 Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan materi, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Suryani & Agung (2021:34), menyatakan bahwa secara umum media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan bentuk penyajian dan cara penggunaannya, antara lain sebagai berikut:

#### **1) Media Visual**

Media visual adalah media yang dapat dilihat dan biasanya berupa gambar, foto, diagram, grafik, atau model. media ini membantu memperjelas konsep dan mempermudah siswa memahami materi abstrak menjadi lebih konkret. Misalnya: gambar peta, poster, atau kartu bergambar.

#### **2) Media Audio**

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan indera pendengaran, seperti rekaman suara, radio, atau podcast edukasi. media ini berguna untuk menyampaikan materi yang memerlukan penekanan pada aspek pendengaran, misalnya dialog atau pelafalan.

#### **3) Media Audio-Visual**

Media ini menggabungkan unsur visual dan audio secara bersamaan, seperti video pembelajaran, film edukasi, dan animasi. Prasetyo (2022:56), menyatakan bahwa media audio-visual mampu meningkatkan perhatian siswa karena memadukan gambar dan suara sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

#### 4) Media Berbasis Permainan (Game-Based Learning)

Media berbasis permainan adalah media yang memanfaatkan unsur bermain untuk menyampaikan materi, seperti kartu edukatif, board game, maupun aplikasi game interaktif. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama antar siswa.

#### 5) Media Berbasis Teknologi dan Multimedia

Media jenis ini memanfaatkan perangkat digital dan teknologi informasi, seperti aplikasi pembelajaran, platform daring, dan simulasi interaktif. Lestari (2023:67) berpendapat bahwa penggunaan media berbasis teknologi mendukung pembelajaran abad 21 yang menuntut siswa berpikir kritis, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan digital.

Media yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori media berbasis permainan, yaitu kartu kuartet. media ini dipilih karena menggabungkan unsur visual (gambar dan teks), interaksi sosial (dimainkan secara berkelompok), serta memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan kartu kuartet diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS sekaligus melatih kerja sama, komunikasi, dan sikap saling menghargai di antara siswa.

### **2.1.9 Kartu Kuartet**

#### **A. Pengertian Kartu Kuartet**

Kamus besar bahasa Indonesia (2016) kartu merupakan kertas berukuran tebal, berbentuk persegi panjang. Kamus besar bahasa Indonesia menjelaskan kuartet merupakan kelompok, kumpulan dan sebagainya yang terdiri dari empat. Kartu kuartet adalah permainan tradisional pada zaman dahulu permainan ini sangat digemari oleh kalangan anak-anak, karena permainan ini menampilkan pendeskripsian kata serta gambar-gambar yang bikin anak-anak tertarik.

Kartu kuartet merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk menggabungkan unsur belajar sekaligus bermain. Secara umum, kartu kuartet adalah sekumpulan kartu yang berisi gambar dan informasi singkat yang dikelompokkan dalam tema tertentu. Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok dengan aturan mencari dan mengumpulkan kartu berdasarkan kategori atau seri tertentu. Melalui aktivitas permainan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk mengenali isi informasi pada kartu, tetapi juga berinteraksi, berkomunikasi, dan berstrategi untuk memperoleh kemenangan (Sari & Putra, 2022:45).

Sebagai media pembelajaran, kartu kuartet memiliki kelebihan karena mampu menghadirkan informasi dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami siswa. Informasi yang terdapat dalam kartu biasanya disajikan secara ringkas, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat fakta atau konsep penting (Rahayu & Santoso, 2021:37). Misalnya, dalam pembelajaran keragaman budaya, setiap kartu dapat memuat gambar rumah adat, pakaian tradisional, tarian, atau lagu daerah serta keterangannya. Dengan demikian, siswa belajar mengenali budaya Indonesia melalui tampilan visual sekaligus aktivitas bermain (Susanti & Hidayat, 2023:52).

Lebih dari sekadar alat bantu belajar, kartu kuartet juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Permainan ini menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, karena siswa merasa sedang bermain namun pada saat yang sama memperoleh pengetahuan baru (Wulandari, 2020:29). Selain itu, interaksi antar siswa dalam permainan ini dapat mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerjasama, komunikasi, sportivitas, serta sikap menghargai teman (Putri & Nugraha, 2024:61). Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami pelajaran melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan (Rahman & Dewi, 2022:74).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet adalah media pembelajaran berbentuk permainan kartu edukatif yang menampilkan informasi secara visual dan ringkas, yang tidak hanya membantu siswa dalam aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan sikap afektif dan keterampilan sosial. keberadaan media ini sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi keragaman budaya, karena mampu membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami budaya Indonesia.

### **B. Langkah-Langkah Penggunaan Kartu Kuartet**

Permainan kartu kuartet ini dapat dilakukan secara berkelompok. (Wulandari, dkk 2023:78) Panduan cara bermain kartu kuartet adalah sebagai berikut:

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. untuk menentukan pemain pertama maka para pemain melakukan hompimpa
2. Pemain yang mendapat kesempatan pertama bertugas untuk mengocok kartu.
3. Sisa kartu diletakkan secara tertutup ditengah para pemain.
4. Pemain yang mendapat giliran meminta kartu dengan menyebutkan tema yang di inginkan.
5. Jika ada pemain yang memiliki tema yang sama, maka harus mengatakan "ya saya punya".
6. Sebelum kartu tersebut diberikan kepada pemain meminta, pemain yang memiliki kartu harus menebak terlebih dahulu kartu subtema yang dipegang oleh pemain lain.
7. Jika pemain yang meminta kartu benar dalam menebak subtema yang dimiliki pemain lain, maka kartu tersebut menjadi milik pemain yang meminta.
8. Jika siswa yang meminta kartu salah dalam menebak subtema yang dimiliki siswa lain, maka ia harus mengambil kartu sisa yang diletakkan di tengah pemain.

9. Pemain yang mengumpulkan point dengan mengumpulkan jumlah kartu dengan tema yang sama sebanyak 4 buah maka ialah pemenangnya.

### **C. Kelebihan Dan Kekurangan Media Kartu Kuartet**

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Seperti halnya dengan media kuartet. Fadillah (2017:92) menyatakan bahwa “Kartu kuartet dipilih karena menyenangkan, materi dalam kartu kuartet disajikan dalam bentuk gambar dilengkapi dengan keterangan sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi anak”

Sunanih, dkk (2020:488) menjelaskan mengenai kelebihan media kartu kuartet sebagai berikut:

- 1) Kartu kuartet ialah media visual berupa gambar yang mudah diakses siswa dan penggunaannya tidak menggunakan listrik.
- 2) Kartu kuartet tidak membutuhkan alat pendukung lain.
- 3) Kartu kuartet sangat sesuai dengan gaya belajar siswa SD yaitu belajar selayaknya bermain.
- 4) Kartu kuartet dapat dimainkan disegala tempat dan setiap waktu dengan permainan yang menarik dan berisikan materi pembelajaran.

Sedangkan kekurangan dari media kartu kuartet ini adalah:

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

### 2.1.10 Hakikat Mata Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar merupakan muatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang terpadu antara fenomena alam dan fenomena sosial. Integrasi ini dimaksudkan agar siswa memperoleh gambaran utuh tentang keterkaitan manusia dengan lingkungan alam serta kehidupan bermasyarakat. Dari sisi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), siswa diperkenalkan pada konsep-konsep dasar mengenai makhluk hidup, benda dan sifatnya, energi, serta gejala-gejala alam yang terjadi di sekitar mereka. Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak dimaksudkan untuk menjadikan siswa ilmuwan kecil, tetapi lebih untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan mengamati, berpikir kritis, dan kesadaran menjaga lingkungan.

Sementara itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berfokus pada pemahaman mengenai individu dan masyarakat dalam konteks ruang, waktu, serta budaya. IPS di sekolah dasar bertujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang mengenal identitas bangsanya, menghargai perbedaan, serta mampu hidup bersama secara harmonis. Melalui IPS, siswa belajar tentang kehidupan sosial, keragaman budaya, sejarah sederhana, serta interaksi manusia dengan lingkungannya.

IPAS dengan demikian memiliki hakikat sebagai mata pelajaran yang bersifat kontekstual dan aplikatif. Pembelajaran tidak boleh hanya menekankan hafalan konsep, melainkan menumbuhkan pengalaman belajar nyata yang sesuai dengan perkembangan usia siswa sekolah dasar. Karena anak pada usia 9–10 tahun (kelas 4 SD) masih berada pada tahap operasional konkret. teori Piaget mengemukakan pembelajaran IPAS harus banyak melibatkan benda nyata, media visual, permainan edukatif, serta kegiatan praktik. Hal inilah yang menjadikan media kartu kuartet relevan untuk digunakan, karena media ini menghadirkan gambar, informasi singkat, serta interaksi sosial dalam bentuk permainan yang sesuai dengan dunia anak.

## A. Materi Keragaman Budaya

Keragaman budaya merupakan salah satu materi penting dalam muatan IPS pada IPAS. Materi ini menekankan pada pengenalan dan pemahaman bahwa Indonesia adalah bangsa yang multikultural dengan ribuan pulau, ratusan suku bangsa, bahasa daerah, serta tradisi yang berbeda-beda. Setiap daerah memiliki ciri khas berupa rumah adat, pakaian tradisional, kesenian, makanan, dan adat istiadat yang memperkaya identitas nasional. Hakikat pembelajaran keragaman budaya tidak hanya mengajarkan siswa untuk mengetahui fakta keberagaman tersebut, tetapi juga menumbuhkan sikap menghargai, rasa bangga, dan cinta tanah air.

Mengenalkan keberagaman sejak dini, membuat siswa belajar bahwa perbedaan bukanlah alasan untuk terpecah, melainkan kekayaan yang memperkuat persatuan bangsa. Nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, empati, dan saling menghargai menjadi inti dari pembelajaran keragaman budaya.

Sisi kognitif, pada materi keragaman budaya memberikan siswa pengetahuan tentang ciri khas daerah, misalnya rumah adat, baju adat, tari tradisional, dan lagu daerah. Dari afektif, siswa diharapkan menumbuhkan sikap positif, misalnya bangga dengan kebudayaan daerah sendiri sekaligus menghargai budaya daerah lain. Sementara itu, dari sisi psikomotorik, siswa dapat mengembangkan keterampilan dengan mempraktikkan tarian sederhana, menyanyikan lagu daerah, atau membuat kerajinan khas suatu suku.

Agar pembelajaran keragaman budaya tidak hanya berhenti pada pengetahuan hafalan, maka diperlukan media dan metode yang menyenangkan. Media kartu kuartet adalah salah satu alternatif yang dapat menghubungkan kebutuhan tersebut. Kartu kuartet menampilkan gambar dan informasi singkat mengenai budaya daerah yang berbeda-beda.

Saat dimainkan, siswa tidak hanya mengenali budaya dari kartu yang dipegang, tetapi juga berinteraksi dengan teman, bertukar informasi, bahkan berdiskusi. Aktivitas ini menumbuhkan pengetahuan memahami, sikap menghargai, dan keterampilan sosial dalam waktu yang bersamaan.

Oleh karena itu, pembelajaran keragaman budaya dalam IPAS memiliki hakikat untuk membekali siswa dengan wawasan tentang kekayaan budaya bangsa sekaligus menanamkan sikap toleransi dan keterampilan sosial. Materi ini bukan sekedar mengenalkan tentang budaya, melainkan juga sarana untuk membentuk suatu karakter siswa sebagai generasi yang mencintai persatuan dan menghargai perbedaan.

#### **2.1.11 Penelitian Relevan**

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Pratiwi (2023), menemukan bahwa penerapan media kartu kuartet dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan belajar karena suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media kartu kuartet mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong hasil belajar yang lebih baik.

Selain itu, penelitian oleh Jumriati (2023), juga menunjukkan hasil serupa, di mana penggunaan kartu kuartet dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses diskusi dan kerjasama dengan teman sebayanya. Hal ini membuktikan bahwa media kartu kuartet tidak hanya bermanfaat bagi ranah kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan ranah afektif dan psikomotorik.

Penelitian yang dilakukan oleh Harahap & Dahnia (2024), menegaskan bahwa media berbasis permainan edukatif seperti kartu kuartet sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Penggunaan media ini terbukti dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak, memperkuat daya ingat, serta menumbuhkan motivasi belajar. Dengan pendekatan yang menyenangkan, siswa tidak merasa terbebani, melainkan menikmati proses belajar sambil bermain.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nuraini (2022), menunjukkan bahwa penerapan media kartu edukatif pada pembelajaran IPA di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran karena kegiatan dilakukan sambil bermain, sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat.

Hasil serupa ditemukan oleh Wulandari & Siregar (2021), yang meneliti efektivitas media kartu bergambar dalam membantu siswa memahami konsep sains. Penelitian tersebut membuktikan bahwa penyajian materi dalam bentuk visual dan interaktif mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang diajarkan.

Selanjutnya, penelitian oleh Hidayat (2023), yang memanfaatkan media permainan kuartet pada tema lingkungan di kelas IV SD menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Media kuartet tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong interaksi sosial antar siswa.

Berdasarkan uraian penelitian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus menekankan penggunaan kartu kuartet pada pembelajaran IPAS dengan materi keragaman budaya masih jarang dilakukan.

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna melengkapi hasil penelitian sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi baru mengenai efektivitas media kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi keragaman budaya.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses perubahan perilaku yang terjadi secara sadar melalui pengalaman, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam praktiknya, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, baik internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang penting adalah penggunaan media pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara untuk mempermudah siswa memahami materi yang abstrak sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan bermakna.

Pembelajaran IPAS, khususnya materi keragaman budaya, menuntut strategi yang tepat karena siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Artinya, mereka lebih mudah memahami materi melalui aktivitas nyata, visual, maupun permainan. Apabila pembelajaran hanya berpusat pada guru dengan metode ceramah, siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan hasil belajar menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan media yang sesuai dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

Salah satu media yang relevan adalah kartu kuartet, yaitu permainan edukatif berbasis kartu yang memuat gambar dan informasi singkat sesuai tema. Kartu kuartet tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga menghadirkan suasana belajar yang interaktif karena dimainkan secara berkelompok. Dengan media ini, siswa belajar mengenal fakta budaya (ranah kognitif), menumbuhkan sikap menghargai perbedaan melalui interaksi permainan (ranah afektif), serta melatih keterampilan sosial, komunikasi, dan kerjasama (ranah psikomotorik).

Penelitian sebelumnya (Pratiwi, 2023; Jumriati, 2023; Harahap & Dahniyal, 2024), menunjukkan bahwa penggunaan kartu kuartet terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penerapan kartu kuartet secara khusus pada mata pelajaran IPAS dengan materi keragaman budaya masih jarang diteliti. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi keragaman budaya.

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian dan masih dibuktikan melalui analisis data. maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: *ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD pada materi keragaman budaya.*

### 2.4 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah suatu proses perubahan pada diri siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan materi keragaman budaya menggunakan media kartu kuartet dimana mereka yang awalnya belum memahami materi tersebut menjadi lebih mengerti.
2. Pembelajaran adalah kegiatan yang direncanakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang terarah, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga materi keragaman budaya menggunakan media kartu kuartet yang disampaikan lebih mudah diterima atau dipahami.
3. Mengajar adalah usaha guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang kreatif, memberikan contoh, serta memandu siswa agar lebih mudah memahami materi keragaman budaya menggunakan media kartu kuartet yang diajarkan.
4. Hasil belajar adalah pencapaian siswa kelas IV melalui serangkaian tes setelah mengikuti perlakuan pada materi keragaman budaya dengan menggunakan media kartu kuartet.

5. Media kartu kuartet media ini berbentuk permainan kartu edukatif yang menampilkan informasi secara visual dan ringkas yang digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi keragaman budaya.
6. Materi keragaman budaya materi ini menekankan pada pengenalan dan pemahaman bahwa Indonesia adalah bangsa yang multikultural dengan ribuan pulau, ratusan suku bangsa, bahasa daerah, serta tradisi yang berbeda-beda.

