

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Konsep Media

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya perantara.<sup>1</sup> Menurut Suryani dkk media merupakan saluran penyampaian pesan.<sup>2</sup>

Pembelajaran merupakan aktivitas yang mempunyai tujuan untuk memperoleh nilai-nilai yang positif setelah melakukannya.<sup>3</sup> Senada dengan pendapat Rachmawati dan Daryanto yang menegaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan antara siswa, guru, sumber belajar dan lingkungan belajar.<sup>4</sup> Proses pembelajaran menginginkan adanya perubahan dari siswa setelah mengikuti pembelajaran dalam segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Sanjaya mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran pendidik dan siswa harus dapat mengoptimalkan potensi segala sesuatu yang ada dalam diri siswa.<sup>5</sup>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut perngkat lunak maupun keras yang digunakan untuk menyalurkan materi dalam suatu

---

<sup>1</sup> Asrorul Mais, *Media Pembelajaran*, (Mataram: Pustaka Abadi, 2018), 9, <https://books.google.co.id/books?id=YJplDwAAQBAJ&pg=PA9&dq=media+pembelajaran+adalah&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiAxKvfrLrMAhWCXCsKHSTQAWMQ6AEILzAF#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20adalah&f=false>

<sup>2</sup> Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosydakarya, 2018), 3

<sup>3</sup> Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), 5 [https://books.google.co.id/books?id=ku0\\_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=ku0_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false)

<sup>4</sup> Tutik Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), 38

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 26.

proses pembelajaran.<sup>6</sup> Susilana dan Riyana memberikan definisi media pembelajaran sebagai tempat penyalur materi kepada peserta didik saat pembelajaran.<sup>7</sup> Asnawir mempunyai arti bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai penyalur informasi kepada siswa yang dapat memberikan rangsangan pada pikiran ataupun perasaan peserta didik dalam dirinya.<sup>8</sup>

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan benda-benda yang berupa fisik maupun non fisik yang mempunyai fungsi dapat menyalurkan materi pelajaran kepada siswa yang dapat memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Duludu ialah sebagai berikut<sup>9</sup>:

---

<sup>6</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), 4, <https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+dan+sumber+pembelajaran+nizwardi&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjP882T7cbmAhVBmuYKHVF5DpwQ6AEIDDAA#v=onepage&q=media%20dan%20sumber%20pembelajaran%20nizwardi&f=false>

<sup>7</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 7, [https://books.google.co.id/books?id=yqHAwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+pembelajaran+hakikat+pengembangan&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwj\\_k\\_vv37cbmAhVF93MBHRIAATcQ6AEICTAA#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20hakikat%20pengembangan&f=false](https://books.google.co.id/books?id=yqHAwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+pembelajaran+hakikat+pengembangan&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwj_k_vv37cbmAhVF93MBHRIAATcQ6AEICTAA#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20hakikat%20pengembangan&f=false)

<sup>8</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 11

<sup>9</sup> Ummysalam A.T.A Duludu, *Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017): 11-17, [https://books.google.co.id/books?id=C8dEDwAAQBAJ&pg=PA11&dq=fungsi+media+pembelajaran+adalah&hl=id&sa=X&sqi=2&pf=1&ved=0ahUKEwjyjamD\\_cbmAhVSbSsKHdoCAEgQ6AEIFzAC#v=onepage&q=fungsi%20media%20pembelajaran%20adalah&f=false](https://books.google.co.id/books?id=C8dEDwAAQBAJ&pg=PA11&dq=fungsi+media+pembelajaran+adalah&hl=id&sa=X&sqi=2&pf=1&ved=0ahUKEwjyjamD_cbmAhVSbSsKHdoCAEgQ6AEIFzAC#v=onepage&q=fungsi%20media%20pembelajaran%20adalah&f=false)

- a. Sumber belajar
- b. Fungsi manipulatif  
Fungsi manipulatif adalah fungsi media yang dapat merekam, menyimpan, mengkontruksi suatu peristiwa atau objek.
- c. Fungsi psikologis  
Fungsi psikologis maksudnya ialah media dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk bersemangat dalam pembelajaran.
- d. Fungsi sosial-kultura  
Fungsi media pembelajaran dilihat dari sosial-kultura ialah media dapat mengatasi hambatan yang bersifat sosial-kultura antar peserta didik dalam komunikasi pembelajaran.

Adapun sanjaya memberikan penjelasan tentang fungsi dari media pembelajaran ialah sebagai berikut<sup>10</sup>:

- a. Komunikatif  
Media pembelajaran berfungsi sebagai komunikatif ialah media pembelajaran digunakan untuk memudahkan menyampaikan informasi saat pembelajaran.
- b. Motivasi  
Maksud media pembelajaran sebagai motivasi ialah untuk memberikan rasa semangat kepada peserta didik sehingga tidak menciptakan kebosanan saat pembelajaran berlangsung.
- c. Kebermaknaan  
Media pembelajaran berfungsi sebagai kebermaknaan adalah proses pembelajaran tidak hanya mengembangkan sikap dan *skill* yang dimiliki peserta didik.
- d. Penyamaan persepsi  
Media pembelajaran berfungsi sebagai menyamakan pandangan peserta didik terhadap materi pembelajaran.

---

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 73-75

e. Individualitas

Berfungsi sebagai individualitas maksudnya media dapat memberikan pelayanan untuk kebutuhan setiap peserta didik sesuai minat yang dimiliki.

Adapun manfaat media pembelajaran ialah terbagi menjadi 2 yakni:

a. Bagi guru

- 1) Sebagai pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
- 2) Mempermudah penyajian materi lebih konkret.
- 3) Membantu efisiensi waktu dalam menyampaikan materi.
- 4) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Bagi siswa

- 1) Menumbuhkan rasa keingintahuan siswa
- 2) Memberikan motivasi siswa dalam belajar.
- 3) Memudahkan dalam memahami materi.
- 4) Menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran.<sup>11</sup>

Arsyad mengungkapkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Dapat memperjelas materi yang bersifat abstrak.
- b. Menumbuhkan minat dan semangat belajar.
- c. Memberi keluasaan dimensi waktu dan ruang yang terbatas.
- d. Menciptakan kesamaan persepsi bagi peserta didik.<sup>12</sup>

### 3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Para ahli membagi media pembelajaran ke dalam beberapa kelompok. Sebagaimana yang diungkapkan

---

<sup>11</sup> Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 14-15

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2013),29-30

oleh El-Khuluqo yang menyebutkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi<sup>13</sup>:

- a. Media berbasis penglihatan
- b. Media berbasis penglihatan-pendengaran
- c. Kombinasi *slide* dan suara
- d. Media berbantuan komputer
- e. Media berupa multimedia
- f. Media berbasis internet

Adapun Suryani dkk mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi:

- a. Media berorientasi cetak
- b. Media berorientasi penglihatan
- c. Media berorientasi pendengaran dan penglihatan
- d. Media berorientasi komputer<sup>14</sup>

Media pembelajaran menurut Satrianawati terbagi menjadi<sup>15</sup>:

- a. Media visual  
Media visual ialah media yang dapat dilihat dengan panca indera, seperti gambar, poster, foto, komik dan majalah.
- b. Media audio  
Media audio ialah media yang menggunakan indera pendengar, seperti suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara, dan CD.
- c. Media audio-visual  
Media audio-visual ialah media yang menggabungkan indera pendengar dan penglihatan, seperti media drama, film, video.

---

<sup>13</sup> Ihsana El-Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 149

<sup>14</sup> Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 48-54

<sup>15</sup> Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 10,  
<https://books.google.co.id/books?id=23NRDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>

d. Multimedia

Media multimedia ialah semua jenis media yang mencakup menyeluruh seperti *powerpoint*, pembelajaran dengan koneksi internet, *e-learning*.

Menurut Sanjaya media pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam berbagai sudut, yaitu:

a. Dilihat dari sifatnya

Ditinjau dari sifatnya, media pembelajaran terbagi menjadi:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar melalui indera pendengaran. Misalnya *tape recorder*, kaset, radio.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat melalui indera penglihatan. Misalnya foto, gambar, dan media grafis.
- 3) Media audio-visual, yaitu media sekaligus dapat didengar dan dilihat. Misalnya film, video.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauan

Dilihat dari kemampuan jangkauan, media pembelajaran terbagi menjadi:

- 1) Media yang mempunyai daya liput yang luas dan rentak seperti radio dan televisi.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh dimensi ruang dan waktu seperti *film slide*, video.

c. Dilihat dari teknik pemakaian

Dilihat dari teknik pemakaian, media pembelajaran terbagi menjadi:

- 1) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, *film stripe*. Jenis-jenis media yang memerlukan alat proyeksikan khusus seperti film proyektor, LCD, Overhead Projector (OHP).
- 2) Media non proyeksi seperti lukisan, foto, gambar, radio dan media grafis.

d. Bentuk dan cara penyajian

Bentuk dan cara penyajian dari media pembelajaran ialah:

1) Kelompok pertama

a) Media grafis

Media grafis merupakan media yang menyampaikan ide, fakta, gagasan melalui penyajian kata, kalimat, simbol. Seperti grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flannel, *bulletin board*.

b) Media bahan

Media cetak adalah media visual yang membuatnya melalui proses pencetakan, *printing*, atau *offset*. Adapun contohnya ialah modul, buku tes, bahan pengajaran terprogram.

2) Kelompok kedua (media proyeksi diam)

Media yang termasuk kelompok ini adalah media visual yang dapat diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan. Diantaranya ialah sebagai berikut:

a) OHP/OHT ialah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi.

b) *Opaque projector* ialah media yang digunakan untuk memproyeksikan benda-benda tak tembus pandang, seperti buku, foto. *Opaque projector* tidak memerlukan transparansi melainkan hanya kegelapan ruangan saja.

c) Media *slide* atau film bingkai ialah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang dinamakan *projector slide*. Film bingkai terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai dari karton ataupun plastik.

3) Kelompok ketiga (media audio)

Media audio ialah media yang penyampaian pesannya hanya melalui pendengaran. Jenis pesan yang disampaikan berupa kata-kata, *sound effect*. Adapun yang termasuk media audio ialah radio, kaset, *tape recorder*.

4) Kelompok keempat

Media kelompok ini meliputi media berbasis penglihatan dan pendengaran yang diam, seperti media *sound slide*, *film stripe*.<sup>16</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas, media pembelajaran terbagi menjadi:

- a. Media visual
- b. Media audio
- c. Media audio-visual
- d. Multimedia
- e. Media internet

#### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran harus berdasarkan pertimbangan sebelum menerapkannya dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan baik dan benar. Susilana dan Riyana membagi kriteria pemilihan media pembelajaran terbagi menjadi kriteria umum dan khusus. Adapun yang termasuk kriteria umum ialah sebagai berikut:

- a. Berorientasi kepada tujuan
- b. Berorientasi kepada materi pembelajaran
- c. Berorientasi kepada karakteristik siswa
- d. Berorientasi kepada gaya belajar siswa
- e. Berorientasi kepada lingkungan siswa<sup>17</sup>

Adapun kriteria khusus yang digunakan pemilihan media pembelajaran menurut Susilana dan Riyana ialah :

- a. Access
- b. Cost
- c. Technology
- d. Interactivity

---

<sup>16</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 118-121

<sup>17</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*, 70-72.

- e. Organization
- f. Novelty<sup>18</sup>

## 5. Permainan sebagai Media Pembelajaran

Permainan merupakan suatu kegiatan yang bersifat menyenangkan dan menghibur. Sadiman dkk mendefinisikan permainan ialah persaingan antar pemain satu dengan yang lain dengan mematuhi peraturan yang telah ditentukan.<sup>19</sup> Permainan dapat diwujudkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang diwujudkan dengan permainan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulangulangi, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.<sup>20</sup>

Menurut sadiman dkk mengutarakan bahwa permainan terbagi menjadi permainan kompetitif dan non kompetitif. Permainan kompetitif artinya permainan yang berkeinginan untuk memenangkannya. Sebaliknya, permainan non kompetitif mempunyai tujuan untuk tidak bersaing dalam merebut kemenangan. Lebih lanjut Sadiman dkk juga mengungkapkan bahwa permainan mempunyai kelebihan sebagai media pembelajaran, diantaranya ialah sebagai berikut:

- a. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena di dalamnya ada unsur kompetisi.

---

<sup>18</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*, 73-74.

<sup>19</sup> Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003), 75

<sup>20</sup> Zulfia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik", *Jurnal Al-Ta'lim*, no. 3 (2012): 212, [https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=manfaat+b ermain+dalam+belajar&btnG=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DdtSLFG3lJiQJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=manfaat+b ermain+dalam+belajar&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DdtSLFG3lJiQJ)

- b. Memungkinkan partisipasi aktif siswa secara menonjol dalam pembelajaran.
- c. Memberikan *feed back* dalam proses pembelajaran yang secepatnya sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- d. Keterampilan yang diperoleh melalui permainan lebih mudah untuk diaplikasikan dalam kehidupan keseharian siswa dibandingkan dengan keterampilan yang diperoleh dari penyampaian materi yang biasa.
- e. Permainan dapat digunakan untuk memenuhi tujuan pendidikan yang ingin dicapai dengan mengubah alat, aturan maupun persoalannya.
- f. Permainan mudah untuk dibuat dan diperbanyak<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan sebagai media pembelajaran merupakan segala aktivitas yang bersifat kesenangan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

## **B. Media Kartu Kwartet**

### **1. Pengertian Media Kartu Kwartet**

Kartu kwartet adalah salah satu jenis permainan yang menggunakan sejumlah kartu. Kartu kwartet dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media permainan kartu kwartet merupakan salah satu bentuk dari media cetak yang mempunyai 2 dimensi. Hal ini karena media kartu kwartet dihasilkan melalui pencetakan yang dapat menampilkan teks, gambar dengan disertai penjelasan materi secara ringkas.<sup>22</sup> Setyorini dan Abdullah memberikan definisi bahwa media kartu kwartet merupakan sejenis permainan

---

<sup>21</sup> Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, 78-80

<sup>22</sup> Yulia Eka Prasetya dan Siti Khabibah, "Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga dan Segiempat", 97

yang menggunakan sejumlah kartu bergambar yang mempunyai keterangan untuk menjelaskan maksud gambar.<sup>23</sup>

Zulfikar dan Azizah memberikan definisi bahwa media kartu kwartet merupakan permainan dengan sejumlah kartu bergambar yang terdiri dari judul dan sub judul. Judul terletak dibagian atas yang berfungsi sebagai menjelaskan gambar. Diatas gambar terdapat kata-kata yang berjumlah empat macam yang disebut dengan sub tema.<sup>24</sup> Lebih lanjut Tan dkk memberikan definisi bahwa permainan kartu kwartet adalah permainan yang menggunakan sejumlah kartu yang dilakukan secara kelompok, kartu terbagi dalam beberapa kategori dengan empat kata disetiap kategorinya dan pemain harus mengumpulkan empat kartu dalam kategori yang sebanyak-banyaknya.<sup>25</sup> Adapun indikatornya ialah sebagai berikut:

- a. Permainan yang membentuk kekompakan kelompok
- b. Kecepatan respon dalam tiap anggota kelompok
- c. Partisipasi aktif dalam tiap anggota kelompok
- d. Motivasi tinggi anggota dalam tiap kelompok<sup>26</sup>

---

<sup>23</sup> Indah Setiyorini dan M. Husni Abdullah, "Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", *JPGSD*, no. 02, (2013): 3, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3020>

<sup>24</sup> Zulfikar dan Laelah Azizah, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar", *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, no.2, (2017): 159, <http://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4412>

<sup>25</sup> Tan dkk, "Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang", *Psikodimensia*, no.1, (2015): 140, <http://journal.unika.ac.id/index.php/psi/article/view/378>

<sup>26</sup> Ali Maksum dan Umihani, "Metode Pembinaan Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an dengan Media Kartu Kwartet Tajwid", *Jurnal Genealogi PAI*, 36

Berdasarkan uraian diatas media kartu kwartet adalah media pembelajaran yang mempunyai 2 dimensi yang berbentuk kartu serta dihasilkan dari proses pencetakan dengan disertai gambar dan ringkasan materi.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Kartu Kwartet

Kartu kwartet yang digunakan dalam pembelajaran termasuk dalam kategori media pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Prasetya dan Khabibah bahwa kartu kwartet merupakan media pembelajaran berbasis visual.<sup>27</sup> Sejalan dengan pendapat Setyorini dan Abdullah yang mengungkapkan bahwa kartu kwartet termasuk media pembelajaran visual. Hal ini karena media kartu kwartet mempunyai gambar dan garis sebagaimana dalam media pembelajaran berbasis visual.<sup>28</sup> Dengan demikian fungsi media kartu kwartet sebagai media visual menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad ialah sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi yaitu menarik perhatian siswa untuk fokus berkonsentrasi saat proses pembelajaran dengan makna visual yang ditampilkan.
- b. Fungsi afektif yaitu memberikan kenikmatan siswa ketika belajar teks bergambar.
- c. Fungsi kognitif yaitu media visual gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
- d. Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam

---

<sup>27</sup> Yulia Eka Prasetya dan Siti Khabibah, "Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga dan Segiempat", 97

<sup>28</sup> Indah Setiyorini dan M. Husni Abdullah, "Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", *JPGSD*, 3

mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.<sup>29</sup>

Menurut Khasanah dan Rosy kartu kwartet memberikan manfaat seperti kemudahan dalam mengingat materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa. Kartu kwartet digunakan secara berkelompok sehingga dapat mengurangi kebosanan siswa saat melakukan pembelajaran secara berkelompok.<sup>30</sup> Lebih lanjut Maksam dan Umhani memberikan pendapat tentang manfaat permainan kartu kwartet dalam proses pembelajaran ialah seperti; melatih daya ingatan, mengasah berinteraksi, menjalin keakraban, belajar patuh terhadap aturan, belajar untuk tidak curang, dan mengasah pengetahuan.<sup>31</sup>

Dari penjelasan diatas, bahwa fungsi dan manfaat kartu kwartet ialah membantu siswa dalam memahami dan mudah mengingat materi pembelajaran karena pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu kwartet yang menyenangkan, menarik perhatian siswa sehingga terhindar rasa kebosanan bagi siswa.

### 3. **Karakteristik Media Kartu Kwartet**

Media permainan kartu kwartet adalah media pembelajaran yang termasuk jenis *game* (permainan) dengan bentuk kartu yang mempunyai gambar serta kalimat dari penjelas gambar. Kartu kwartet mempunyai ciri judul yang terletak paling atas dan ukuran tulisannya biasanya lebih besar. Sedangkan

<sup>29</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 20-21

<sup>30</sup> Rias Septy Dwi Miratul Khasanah dan Brillian Rosy, “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan Siswa Kelas X APK 1 di SMK Adhikawacana Surabaya”, *Jurnal Administrasi Pekantoran*, no.2, (2017): 3, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/21814>

<sup>31</sup> Ali Maksam dan Umihani, “Metode Pembinaan Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Al-Qur’an dengan Media Kartu Kwartet Tajwid, *Jurnal Genealogi PAI*, no. 1, (2018): 37-39, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/genealogi/article/download/820/68>

dibawah judul terdapat sub judul yang berjumlah dua atau empat baris dan terletak diantara gambar dan ringkasan materi. Sub judul menunjukkan arti gambar ditulis dengan tinta warna merah. Ukuran kartu kuartet beraneka ragam. Jumlah kartu kuartet adalah 32 kartu, yang berarti mempunyai 8 kategori yang masing-masing berjumlah 4 kartu per kategorinya.<sup>32</sup>

Karsono mengungkapkan bahwa kartu kuartet merupakan kartu yang sistem bermainnya ialah dengan membuat pasangan kartu berjumlah 4. Satu set kartu kuartet biasanya berjumlah 24 atau 32. Kartu kuartet terdiri dari tema utama yang terletak paling atas dan dibawahnya ada gambar. Dibawah tema utama terdapat 4 anggota dari tema utama yang dicetak tebal (atau diberi warna yang berbeda) ialah yang menunjukkan nama dari gambar yang dimaksudkan.<sup>33</sup>

Disisi lain Mulyono juga memberikan karakteristik media permainan kartu kuartet yang terdiri dari judul yang terletak paling atas dan dipertebal serta tulisan gambar di tulis ditengah-tengah diantara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar diberi tinta warna merah. Kemudian pada bagian bawah kartu terdapat dekriptor dari setiap penjelasan gambar yang ada.<sup>34</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat memberi kesimpulan bahwa media permainan kartu kuartet

---

<sup>32</sup> S. Suryani, 2014, Desain Pengembangan Menggunakan Kartu Kwartet Hace Sebagai Media Chemo-Edutainment Melalui Model Pembelajaran Koopertif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Koloid,

<sup>33</sup> Karsono, dkk, "Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara pada Siswa Sekolah Dasar", *Mimbar Sekolah Dasar*, no. 1 (2014): 43-49,

<sup>34</sup> Mulyono dkk, "Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada <sup>Materi</sup> Peninggalan Sejarah Hindu-Budha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Pena Ilmiah*, no. 1 (2016): 484, <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/2977>

mempunyai ciri-ciri judul yang terletak di bagian atas dibawahnya terdapat gambar dengan diiringi empat tulisan tema dan tema yang sesuai dengan gambar diberi warna merah dan dibagian bawah kartu terdapat deskripsi yang menjelaskan gambar untuk menambah wawasan pengetahuan siswa.

#### 4. Cara Memainkan Media Kartu Kwartet

Menurut Maksun dan Umihani pelaksanaan media pembelajaran kartu kwartet harus mengikuti aturan-aturan:

- a. Pembagian kelompok.
- b. Menentukan urutan pemain.
- c. Mengocok kartu dalam keadaan tertutup
- d. Membagikan kartu sebanyak empat buah kepada anggota kelompoknya.
- e. Sisa kartu diletakkan di tengah pemain dengan keadaan tertutup.
- f. Pemain pertama memulai permainan dengan menunjuk pemain lain yang mempunyai kartu sesuai dengan pemain yang meminta.
- g. Jika pemain yang ditunjuk mempunyai kartu yang diminta maka pemain tersebut harus memberikan kepada pemain yang meminta.
- h. Jika pemain yang ditunjuk tidak mempunyai kartu yang diminta maka permainan dilanjutkan dengan pemain lain.<sup>35</sup>

Adapun pelaksanaan dalam memainkan kartu kwartet ialah sebagai berikut:

- a. Menerangkan permainan kwartet dan cara memainkannya.
- b. Pemain mengocok kartu dan membagikan kepada setiap pemain kelompoknya empat lembar kartu.

---

<sup>35</sup> Ali Maksun dan Umihani, "Metode Pembinaan Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an dengan Media Kartu Kwartet Tajwid, *Jurnal Genealogi PAI*, 36, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/genealogi/article/download/820/68>

- Sisa kartu diletakkan ditengah para pemain. Permainan dilakukan dengan searah jarum jam.
- c. Saat permainan telah dimulai, pemain yang sedang bermain harus bertanya pada pemain lain apakah pemain lain memiliki kartu sesuai yang diinginkan. Jika pemain lain menjawab “tidak”, maka pemain tersebut hilang gilirannya, kemudian ia mengambil kartu sisa yang berada diatas meja dan permainan diteruskan oleh pemain lain. Jika pemain yang dimintai kartu menjawab “iya” maka ia harus menyerahkan kartu yang dimilikinya kepada pemain yang meminta. Kemudian ia melanjutkan permainan dengan bertanya kepada pemain lain sampai ia menemukan jawaban tidak.
  - d. Pemain yang jumlah kartunya kurang dari empat kartu harus mengambil 1 kartu yang berada ditengah meja.
  - e. Permainan berakhir ketika 8-10 kategori kartu kuartet telah dikumpulkan oleh para pemain.<sup>36</sup>

Menurut Rostina langkah-langkah dalam memainkan kartu kuartet dalam pembelajaran ialah sebagai berikut:

- a. Membagi kelompok atau tim dengan jumlah 2-4 orang.
- b. Menentukan urutan bermain.
- c. Kartu dikocok dan membagikan empat kartu kepada setiap pemain dalam keadaan tertutup , dan sisa kartu diletakkan di tengah-tengah para pemain.
- d. Orang yang sedang bermain meminta kartu kepada pemain lain untuk melengkapi kartu yang dimilikinya.
- e. Jika pemain lain mempunyai kartu yang diminta pemain yang sedang bermain, maka pemain lain

---

<sup>36</sup> Aji Jatmiko, *Joyful English Games for SMP/MTs*, (Kendal: Ahsyara Media Indonesia, 2019),5-7, <https://books.google.co.id/books?id=bP2PDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Aji+Jatmiko,+Joyful+English+Games+for+SMP/MTs&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwi0tJjMrYznAhW4zDgGHUbiBIEQ6AEILTAA>

harus menyerahkannya kartu yang diminta. Jika jawaban pemain lain tidak punya maka pemain yang sedang bermain berhenti dengan mengambil kartu ditengah para pemain dan permainan diteruskan oleh pemain lain.<sup>37</sup>

#### 5. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Kwartet

Sebagai media pendidikan, menurut Maksun dan Umihani, permainan kartu kwartet mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihannya ialah mudah untuk dibuat, praktis, permainannya sudah terkenal. Lebih lanjut Hamdani mengungkapkan bahwa permainan kartu kwartet mempunyai kelebihan dilihat dari sisi sebagai berikut:

- a. Memberikan kesenangan dalam proses pembelajaran.
- b. Memungkinkan partisipasi aktif dan umpan balik secara langsung.
- c. Bersifat praktis dan fleksibel.<sup>38</sup>

Adapun menurut Kamil media permainan kartu kwartet mempunyai kelebihan seperti; praktis dan fleksibel, mudah disimpan, dapat digunakan dalam kelompok besar maupun kecil, menyenangkan, meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara siswa, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> Rostina, Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Faktorisasi Suku Aljabar Siswa Kelas VIII.1 MTsN Matangglumpangdua Kabupaten Bireuen, *Jurnal Media Inovasi Edukasi*, no. 09, (2017): 234, <http://jurnal.ymie.or.id/index.php/jmie/article/view/82>

<sup>38</sup> Ali Maksun dan Umihani, "Metode Pembinaan Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an dengan Media Kartu Kwartet Tajwid", *Jurnal Genealogi PAI*, 39, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/genealogi/article/download/820/681>

<sup>39</sup> Rahmat Insan Kamil, dkk, Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa, *Didakta Dwija Indria*, 3, <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/2277>

Disisi lain media permainan kartu kwartet mempunyai kekurangan diantaranya ialah:

- a. Biaya yang dibutuhkan banyak
- b. Memperbanyak kartu jika jumlah siswa banyak.
- c. Hanya dapat dipakai dalam materi pembelajaran yang sama.

## C. Media Gambar

### 1. Pengertian Media Gambar

Media gambar adalah perwujudan ambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir, atau ide-ide yang divisualisasikan dalam bentuk dua dimensi.<sup>40</sup> Menurut Sudjana dan Rivai (Supartinah) media gambar adalah pesan visual yang sederhana yang mempunyai kepraktisan, mudah dibuat dan diminati siswa.<sup>41</sup> Media gambar merupakan media yang berbentuk dua dimensi yang dapat menjelaskan informasi dengan lebih jelas dan konkrit, sehingga informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diperagakan mendekati yang kenyataan.<sup>42</sup> Disamping itu media gambar merupakan media yang dapat memperlancar pemahaman siswa dan memperkuat ingatan.<sup>43</sup>

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media pembelajaran yang mempunyai panjang dan lebar yang dapat dilihat dengan panca indera yang dapat

---

<sup>40</sup> Hamidullah Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: Pilar Nusantara, 2018), 86

<sup>41</sup> Supartinah, Peningkatan Keterampilan Berbicara Berbahasa Melalui Teknik Pembelajaran Bercerita Gambar Seri, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4, no. 1 (2010), 183

<sup>42</sup> Sumarni, Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di Kelas II SD Inpres Bontomanio No.37 Kota Makassar, *Skripsi*, 11

<sup>43</sup> H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*,

menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi nyata.

## 2. **Prinsip Penggunaan Media Gambar**

Adapun prinsip penggunaan media gambar menurut Arsyad ialah sebagai berikut:

- a. Usahakan media gambar sesederhana mungkin dengan menggunakan kertas, bagan atau diagram.
- b. Gambar harus menekankan informasi secara sasaran sehingga pembelajaran terlaksana dengan baik.
- c. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa dalam mengorganisasikan informasi.
- d. Hindari gambar yang tidak berimbang.
- e. Ulangi sajian gambar untuk meningkatkan daya ingat siswa.
- f. Gunakan gambar yang dapat melukiskan perbedaan konsep-konsep.
- g. Tekankan kejelasan dan ketepatan.
- h. Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
- i. Unsur-unsur pesan harus bisa ditonjolkan sehingga dapat membedakan gambar satu dengan yang lain.
- j. Keterangan gambar harus harus disiapkan untuk menambah penjelasan informasi yang sulit dilukiskan.
- k. Warna harus realistik.<sup>44</sup>

## 3. **Manfaat Media Gambar**

Adapun manfaat dari media gambar ialah sebagai berikut:

- a. Dapat menerjemahkan gagasan atau ide yang abstrak menjadi jelas.
- b. Praktis
- c. Mudah didapatkan
- d. Dapat digunakan pada setiap tahap kegiatan pendidikan.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Azhar Arsyad, *Media Pendidikan*, 88-91

Disisi lain Sudjana dan Rivai menjelaskan bahwa media gambar mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Pembelajaran menjadi menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat dalam pembelajaran.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak menghabiskan banyak tenaga.
- d. Siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.<sup>45</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media gambar ialah dapat menghemat tenaga guru dalam menyampaikan pesan, menarik perhatian siswa sehingga termotivasi untuk bersemangat dalam belajar, praktis, dan mudah diperoleh.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Adapun kelebihan dan kekurangan media gambar menurut Ahsan dkk ialah sebagai berikut:

- a. Bersifat konkret dan realistik dalam memunculkan pokok masalah jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
- b. Dapat mengatasi ruang dan waktu  
Media gambar tidak semuanya dapat dibawa ke dalam pembelajaran, karena media gambar yang harus dibawa ke kelas adalah media pembelajaran

---

<sup>45</sup> Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2010), 115

<sup>46</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Algesindo, 2010), 2

yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

- c. Dapat mengatasi keterbatasan mata
- d. Memperjelas masalah dalam segala bidang.

Adapun kekurangan media gambar adalah:

- a. Penjelasan guru dapat menimbulkan penafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.
- b. Penghayatan tentang media kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat dalam menggerakkan kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.
- c. Penghayatan kurang sempurna bagi anak yang mempunyai masalah dengan indera penglihatannya.<sup>47</sup>

## **D. Hasil Belajar**

### **1. Hasil Belajar Kognitif**

Belajar merupakan usaha yang mengharuskan adanya perubahan menjadi lebih baik. Susanto menjelaskan belajar merupakan aktivitas untuk mendapatkan pemahaman dengan keadaan sadar.<sup>48</sup> Belajar adalah aktivitas untuk memperoleh sebuah pemahaman yang baru dalam diri seseorang.<sup>49</sup>

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang berkaitan erat dengan pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan sebagai dampak yang dihasilkan dari proses pembelajaran.<sup>50</sup> Berdasarkan uraian diatas

---

<sup>47</sup> Muhammad Ahsan dkk, *Penerapan Media Pembelajaran dalam Memperkenalkan Kosakata Bahasa Arab*, (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press), 20-21

<sup>48</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), 4.

<sup>49</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 4

<sup>50</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 33

hasil belajar adalah dampak yang dihasilkan seseorang melalui adanya pembelajaran dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Sedangkan kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.<sup>51</sup> Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan dampak yang telah dicapai oleh siswa melalui adanya proses pembelajaran dengan ditinjau dari segi intelektualitas.

Selain memperoleh intelektualitas dari proses pembelajaran, manusia juga mendapatkan derajat yang mulia disisi Allah, sebagaimana dalam QS Mujadalah ayat 11<sup>52</sup>

يَتَّيِّبُهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي  
 الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ  
 وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ  
 خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: berlapang-lapangkanlah dalam majlis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan

<sup>51</sup> Tri Indra Prasetya, Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Moul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMPN Kota Magelang, *Journals Of Educational Research and Evaluation*, 1, no. 2 (2012), 108, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere/article/view/873>

<sup>52</sup> Al-quran, al-Mujadalah ayat 11, *Al-quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama RI, Penerbit Jabal, 2010), 543

meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.

Ayat diatas dijelaskan bahwa seseorang akan menjadi manusia yang unggul dari makhluk-makhluk yang lain dan memperoleh kemuliaan yang tinggi di hadapan Allah dengan bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu pengetahuan melalui panca indera dan akal.<sup>53</sup> Jadi selain memperoleh hasil dari segi intelektual dalam pembelajaran juga memperoleh derajat yang tinggi di sisi Allah.

## 2. Ruang Lingkup Hasil Belajar Kognitif

Sudjana membagi ruang lingkup hasil belajar kognitif sebagai berikut<sup>54</sup>:

### a. Tipe hafalan (C1)

Tipe hasil belajar ini menjadi dasar untuk menguasai dan mempelajari tipe hasil belajar yang lebih tinggi. Tipe belajar ini biasanya menggunakan kata-kata menyebutkan, mengidentifikasi, menjelaskan kembali, menunjukkan, menuliskan, mendefinisikan.

### b. Tipe pemahaman (C2)

Tipe pemahaman terletak pada satu tingkatan diatas tipe hafalan. Tipe pemahaman merupakan kompetensi untuk dapat menafsirkan makna atau arti. Kata-kata tipe belajar ini biasanya menggunakan seperti menafsirkan, menjelaskan, merangkum, meramalkan, memberi contoh, memperkirakan.

---

<sup>53</sup> Sholeh, Pendidikan dalam Al-qur'an (Konsep Ta'lim QS Mujadalah Ayat 11), *Jurnal Al-Thariqah*, 1, no. 2 (2016), 221, [https://www.google.co.id/url?q=https://media.neliti.com/media/publications/195153-ID-pendidikan-dalam-al-quran-konsep-talim-q.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwixnK7k7vznAhWofH0KHxfHCicQFjAFegQIARAB&usg=AOvVaw2ied\\_p3d2dRO1Go-4ts0nV](https://www.google.co.id/url?q=https://media.neliti.com/media/publications/195153-ID-pendidikan-dalam-al-quran-konsep-talim-q.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwixnK7k7vznAhWofH0KHxfHCicQFjAFegQIARAB&usg=AOvVaw2ied_p3d2dRO1Go-4ts0nV)

<sup>54</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), 50-52.

c. Tipe penerapan (C3)

Tipe hasil belajar C3 terletak diatas tipe hasil C2. Tipe hasil belajar ini ialah kesanggupan untuk menerapkan dan mengabstraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Tipe belajar ini biasanya menggunakan kata-kata menghitung, memecahkan, mendemonstrasikan, mengungkapkan, menjalankan, menggunakan, menghubungkan, mengerjakan, mengubah, menunjukkan, memodifikasi.

d. Tipe analisis (C4)

Tipe analisis ini adalah gabungan dari tipe hasil belajar hafalan, pemahaman dan penerapan. Analisis merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu menjadi unsur-unsur yang memiliki makna. Kata-kata dipakai dalam tipe hasil belajar ini adalah, memecahkan, membuat diagram, menguraikan, merinci, memisahkan.

e. Tipe sintesis (C5)

Tipe hasil belajar ini merupakan tipe yang berada satu tingkat diatas hasil belajar tipe C4 dengan menggabungkan C1, C2, dan C3. Kata-kata dalam tipe hasil belajar ini mempunyai ciri-ciri seperti mengkategorikan, menggabungkan, menyimpulkan, merevisi dan mensitematisasi.

f. Tipe evaluasi (C6)

Evaluasi adalah keputusan untuk memberikan nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya berdasarkan kriteria. Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi yang menggabungkan semua tipe hasil belajar dari C1 samapi C5. Kata-kata operasional yang digunakan dalam tipe hasil belajar ini ialah menilai, membandingkan, mempertimbangkan, menyarankan, menyimpulkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup kognitif mulai tingkatan terendah, yaitu tipe pengetahuan

(*knowledge*), tipe pemahaman (*comprehension*), tipe aplikasi (*aplication*), tipe analisis (*analysis*), tipe sintesis (*synthesis*) dan tipe evaluasi (*evaluation*) merupakan tingkatan kognitif tertinggi.

## E. Sejarah Kebudayaan Islam

### 1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Istilah sejarah dikenal dalam bahasa arab, yaitu *as-syajarah* yang mempunyai arti pohon. Pohon mempunyai keterkaitan antara akar, ranting, batang, daun cabang, dan buah.<sup>55</sup> Istilah sejarah dalam bahasa Indonesia, dikenal dengan arti asal-usul, peristiwa yang telah terjadi dimasa dahulu. Dalam dunia barat sejarah dikenal dengan istilah *histoire* (Perancis), dan *history* (Inggris).<sup>56</sup>

Istilah sejarah mengacu pada 2 konsep yang berbeda-beda, yaitu *pertama* sejarah yang tersusun dari rangkaian peristiwa masa lampau dan keseluruhan pengalaman manusia. *Kedua*, sejarah sebagai suatu cara yang dengannya fakta-fakta diseleksi, diubah-ubah, dijabarkan dan dianalisis.<sup>57</sup> Berdasarkan uraian diatas sejarah mempunyai arti kejadian di masa lampau yang mempunyai nilai unik.

Adapun arti kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yakni *budh* yang mempunyai arti akal, dan *budhi* jamak dari *budhaya*, kemudian mendapatkan imbuhan awalan *ke-* dan akhiran *-an* sehingga menjadi kata kebudayaan.<sup>58</sup> Kebudayaan dalam bahasa arab dikenal dengan *tsaqafah* dan dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah *culture*.

---

<sup>55</sup> Fatah Syukur, *Sejarah Peradaban Islam*, (Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2009), 5

<sup>56</sup> Adding Kusdiana, *Sejarah dan Kebudayaan Islam Periode Pertengahan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013), 1-2

<sup>57</sup> Rusdy Sulaiman, *Pengantar Metodologi Sru di Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 19

<sup>58</sup> Ratu Suntiiah dan Maslani, *Sejarah Peradaban Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 7

Kebudayaan adalah ungkapan yang berbentuk semangat yang mendalam dalam suatu masyarakat. Kebudayaan identik dengan bentuk seni, sastra, agama dan moral.<sup>59</sup>

Kebudayaan merupakan pembentukan yang berdasarkan kekuatan manusia, pembangunan jiwa, pikiran dan semangat melalui latihan dan pengalaman. Bentuk pembangunan intelektual ialah seperti seni, dan pengetahuan atau perkembangan intelektual diantara budaya orang. Kebudayaan meliputi karya, rasa dan cipta. Karya merupakan sebuah hasil yang dapat dimanfaatkan manusia untuk menguasai alam sekitarnya untuk kepentingan masyarakat. Rasa adalah mewujudkan kaidah dan nilai-nilai sosial dalam jiwa manusia. Cipta ialah kemampuan cara berfikir masyarakat yang dapat memunculkan filsafat dan ilmu pengetahuan.<sup>60</sup> Berdasarkan uraian di atas maka kebudayaan merupakan segala sesuatu yang berbentuk rasa, karya dan cipta yang dapat mempengaruhi kehidupan sosial manusia.

Adapun arti kata islam ialah *masdar* dari *aslama-yuslimu-islaman*, yang mempunyai arti melepas diri dari segala penyakit jasmani dan rohani. Islam adalah tunduk dan patuh atas ketetapan hukum yang telah dibuat Allah.

Berdasarkan pemaparan diatas, sejarah kebudayaan islam adalah pembelajaran yang berhubungan tentang keadaan islam dari di zaman nabi hingga sekarang serta peninggalan umat islam

---

<sup>59</sup> Supiana, *Metodologi Studi Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosydakarya, 2017), 306, <https://books.google.co.id/books?id=V9iDDwAAQBAJ&pg=PP1&dq=Supiana,+Metodologi+Studi+Islam&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjQsKaUr4znAhVBfX0KHS6gDPsQ6AEIRzAD#v=onepage&q=Supiana%20%20Metodologi%20Studi%20Islam&f=false>

<sup>60</sup> Dedi Supriyadi, *Sejarah Peradaban Islam*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2008), 18

yang bersejarah yang dapat diambil ibrah dalam kehidupan masa kini.

## 2. **Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MI**

Sejarah kebudayaan islam di Madrasah Ibtidaiyyah merupakan salah satu bagian dari pelajaran PAI yang membahas tentang peristiwa terdahulu sebelum islam datang ataupun setelah datang pada zaman nabi Muhammad hingga sampai dimasa sekarang. Sejarah kebudayaan islam diterapkan di Madrasah Ibtidaiyyah mempunyai tujuan yang hendak dicapai, dinataranya ialah:

- a. Menyadarkan siswa untuk mempelajari pondasi agama nilai-nilai yang telah diajarkan rasulullah sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Melatih siswa untuk berfikir kritis dalam memahami fakta sejarah dengan benar.
- c. Menanamkan jiwa apresiasi terhadap peninggalan umat islam di masa terdahulu.
- d. Menyadarkan siswa untuk mengaplikasikan kejadian umat islam dimasa lampau.<sup>61</sup>

## 3. **Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di MI Kelas V**

Ruang lingkup dalam sejarah kebudayaan islam di tingkat MI kelas V menurut Kementrian Agama Republik Indonesia ialah sebagai berikut<sup>62</sup>:

### a. Keperwiraan nabi Muhammad SAW

Perwira berarti berani atau pahlawan. Berani untuk berbuat kebaikan, membela kebenaran, membela bangsa dan negara. Keperwiraan berarti keberanian atau kepahlawanan. Keperwiraan rasulullah merupakan keberanian rasulullah dalam

---

<sup>61</sup> Keputusan Menteri Agama, “183 Tahun 2019, Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Madrasah,” (30 Juli 2019)

<sup>62</sup> Kementerian Agama, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam (Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013)*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2015)

menghadapi musuh-musuh islam. Sepanjang hidupnya rasulullah terkenal dalam keperwiraan perang badar, uhud, khandaq. Perang badar adalah perang yang pertama kali dilakukan oleh orang muslim dengan kafir quraisy bertepatan dengan bulan ramadhan. Pasukan umat islam berjumlah 300 seedangkan pasukan quraisy berjumlah 1.000.

Adapun perang uhud adalah perang pembalasan kaum quraisy terhadap kekalahan yang diperoleh dalam perang badar bertepatan pada bulan Januari tahun 625 Masehi. Dalam peperangan ini jumlah umat islam adalah 700 pasukan dan kaum quraisy berjumlah 3.000 pasukan.

Adapun perang khandaq adalah peperangan yang mengharuskan kaum muslim untuk menggunakan parit dalam menghadapi musuh. Perang Khandaq dikenal dengan istilah perang Ahzab, dilatarbelakangi keikutsertaan kaum quraisy dari berbagai kelompok. Tempat terjadinya perang Khandaq ialah di sebelah utara Kota Madinah.

b. Upaya nabi Muhammad dalam membina masyarakat madinah

Adapun upaya nabi Muhammad dalam membina masyarakat madinah ialah:

1) Bidang agama

Dalam bidang agama nabi Muhammad membangun masjid dan mengajarkan agama kepada masyarakat Madinah.

2) Pembinaan bidang sosial

Pembinaan yang dilakukan rasulullah dalam bidang sosial pada masyarakat Madinah ialah sebagai berikut:

a) Mengadakan pernikahan antara kaum Muhajirin dan Anshor

b) Berdakwah dengan kaum Muhajirin dan Anshor dalam satu tempat.

- c) Berlaku adil tanpa membedakan status seseorang
  - d) Mengikutsertakan kaum Muhajirin dan Anshor dalam membangun masjid.
- 3) Pembinaan bidang ekonomi  
Pembinaan nabi Muhammad dalam bidang ekonomi pada masyarakat Madinah ialah melakukan pertukaran ilmu dan keahlian kaum Muhajirin dan Anshor.
- 4) Pembinaan bidang pertahanan  
Pembinaan nabi Muhammad dalam bidang pertahanan pada masyarakat Madinah ialah mengadakan perjanjian dengan kaum muslimin dan yahudi dalam hal kedaulatan negara.

c. Kemenangan di kota Makkah

Fathul makkah adalah peristiwa penaklukan kota suci Makkah oleh kaum muslimin dari kafir quraisy. Peristiwa ini terjadi pada tahun 8 Hijriyah. Penyebab terjadinya peristiwa ini adalah orang-orang quraisy melanggar kesepakatan perjanjian hudaibiyah yang telah disepakati bersama dengan kaum muslimin. Perjanjian hudaibiyah merupakan perjanjian yang telah disepakati bersama antara kafir quraisy dan kaum muslimin. Adapun isi dari adalah; tidak akan terjadi peperangan selama 10 tahun antara kaum muslimin dan kafir quraisy, tidak diperbolehkan pergi umrah dan haji pada tahun ini bagi kaum muslimin, kaum muslimin diperkenankan pergi umrah dan haji pada tahun ini dan semua suku Arab bebas bergabung dengan orang-orang islam ataupun kafir quraisy.

Disisi lain penyebab terjadinya peristiwa fathul makkah ialah penyiksaan kafir quraisy bersama bani Bakar dalam menyiksa suku Khuza'ah. Sebagaimana yang telah dilaporkan salah seorang utusan bani Khuza'ah Amar bin Salim kepada rasulullah yang berisi; kaum quraisy telah melanggar perjanjian hudaibiyah, bani Khuza'ah mendapatkan siksaan selama beberapa

hari oleh kafir quraisy dan bani bakar. Mendengar hal ini rasulullah dan kaum muslimin bergerak menuju kota makkah.

Peristiwa fathul makkah dimulai dengan niat baik kaum muslimin untuk melaksanakan haji dan umroh dengan mengutus sahabat Utsman bin Affan. Kafir quraisy tidak menerima kesepakatan yang telah mengutus Utsman dengan menjadikan Utsman sebagai tawanan. Hal inilah yang menyebabkan terjadinya *baiatur ridwan* atau janji setia kaum muslimin kepada rasulullah dan Allah dalam membela agama Allah.

Strategi yang digunakan rasulullah dalam peristiwa fathul makkah adalah dengan membagi kaum muslimin menjadi beberapa pasukan. Pemagian pasukan tersebut meliputi zubair bin awwan akan memasuki Makkah dari sisi utara. Khalid bin Walid memasuki dari sisi selatan. Sa'ad bin Ubaidah memasuki dari sisi barat. Abu ubaidah bin jarrah dan nabi Muhammad memasuki dari sebelah hulu, yakni bukit Hind. Disamping itu, nabi Muhammad berpesan agar tidak membunuh kafir quraisy jika tidak quraisy tidak melakukan penyerangan.

Setelah memasuki kota Makkah rasul menyuruh Abu Sufyan untuk membacakan maklumat ditengah kaum quraisy yaitu; barangsiapa yang masuk ke rumah abu sufyan akan aman, barang siapa yang akan masuk masjidil haram akan aman, barang siapa yang menutup rumahnya akan aman. Disisi lain rasul juga memerintahkan kaum muslimin untuk membersihkan berhala di sekitar ka'bah dan menyuruh Bilal bin Rabbah untuk menjadi mu'adzin pertama setelah peristiwa penaklukan kota makkah. Setelah itu, rasulullah memberikan kunci ka'bah kepada kaum muslimin dan melihat ini akhirnya kafir quraisy berbondong-bondong masuk islam.

Keteladanan rasulullah dalam peristiwa fathul makkah adalah:

- 1) Kepercayaan nabi Muhammad beserta kaum muslimin bahwa Allah selalu menolong hambanya yang memperjuangkan agamanya.
- 2) Strategi rasulullah dalam penaklukan fathul makkah menunjukkan bahwa sebuah kemenangan harus dengan pemilihan strategi yang tepat dan benar.
- 3) Pembebasan kota makkah disebabkan oleh pelanggaran perjanjian hudaibiyah menunjukkan bahwa penghianatan terhadap sebuah kesepakatan harus menerima konsekuensinya. Akan tetapi tetap perlu diupayakan perdamaian.
- 4) Sikap pemaaf yang ditunjukkan nabi Muhammad terhadap kafir quraisy dan membiarkannya pergi menjadi teladan bagi kaum muslimin untuk tidak mempunyai sifat pendendam.

Pasukan kaum muslimin yang berjumlah 1.000 dengan perolehan kemenangan menunjukkan bahwa sebuah kemenangan diperlukan adanya persatuan dan kesatuan.

d. Aku rindu padamu ya rasul

Dalam bab ini menjelaskan tentang detik-detik meninggalnya rasulullah. Rasulallah meninggal setelah melaksanakan haji *wada'* atau yang dikenal dengan haji perpisahan. Dalam haji *wada'* rasulullah menyampaikan khutbah dihadapan kaum muslimin yang berisi; tidak berlaku kasar kepada wanita, tidak berbuat balas dendam atas tindakan kaum jahiliyah, tidak berbuat riba atas uang yang dipinjamkan, tidak keluar dari agama islam dan tidak mengambil harta orang lain yang bertentangan dengan syari'at.

Saat perjalanan pulang dari menghadiri seorang muslim di Baqi, nabi Muhammad merasakan sakit kepala dan demam. Rasa sakit

yang dideritanya selama 13 hari. Sakit yang diderita rasulullah dari hari ke hari semakin memburuk. Pada akhirnya rasulullah tidak mampu untuk menunaikan ibadah sholat jamaah di masjid, sehingga menyuruh Abu Bakar Ash Shidiq untuk menggantikan posisinya sebagai imam.

Di akhir menjelang akhir hayatnya rasulullah masih memikirkan keadaan umatnya. Bahkan dalam keadaan sakaratul mautpun rasulullah berdoa agar kesakitan dalam sakaratul maut hanya dialaminya saja. Rasulallah tidak ingin umatnya merasakan sakaratul maut yang begitu hebat rasa sakitnya. Sebelum meninggal rasulullah berwasiat kepada kaum muslimin untuk berpegang teguh terhadap al-qur'an dan hadist jika tidak ingin tersesat dari jalan Allah. Pada tanggal 8 Juni 632 M bertepatan dengan 12 Rabiul Awal tahun 11 H dalam usia 63 tahun rasulullah menghembuskan nafas terakhirnya. Rasulallah dimakamkan di kamar Aisyah binti Abu Bakar.

e. Abu Bakar Ash-Shidiq sang pembenar

Abu bakar adalah sahabat rasulullah yang menjadi pemimpin pertama umat islam setelah meninggalnya rasulullah. Nama lengkapnya adalah Abdullah bin Abi Quhafah bin Amr bin Ka'ab bin Sa'ad bin Taim bin Murrah bin Ka'ab bin Lu'ay bin Ghalib al-Quraisy At-Tamimi. Abu bakar merupakan salah satu seorang sahabat yang termasuk *assabiqunal 'awwalun*. Abu Bakar mendapatkan julukan Ash-Shidiq yang mempunyai arti sang pembenar segala ucapan rasulullah. Dalam menjadi khalifah Abu Bakar Ash-Shisiq membuat kebijakan-kebijakan yang gemilang, diantaranya adalah:

- 1) Memerangi kaum murtad dan nabi palsu
- 2) Memerangi orang yang tidak mau membayar zakat
- 3) Memperluas wilayah islam
- 4) Mengumpulkan mushaf al-qur'an

f. Umar bin Khattab sang pemberani

Umar bin Khattab merupakan salah satu sahabat rasulullah yang menjadi menggantikan posisi kepemimpinan Abu Bakar Ash Shidiq sepeninggalnya beliau. Umar bin Khattab merupakan sosok sahabat yang tegas dan pemberani dalam memberantas kebatilan, sehingga mendapat julukan Al-Faruq yang artinya sang pembeda. dalam masa kepemimpinannya menjadi khalifah Umar bin Khattab membuat kebijakan-kebijakanyang gemilang, diantaranya ialah:

- 1) Membentuk badan-badan dalam bidang hukum dan sosial
- 2) Membentuk badan keuangan
- 3) Menetapkan tahun hijriyah
- 4) Membuat mata uang
- 5) Membentuk angkatan perang
- 6) Menetapkan gaji tentara dan pegawai
- 7) Memberantas kemungkarannya dengan keberanian
- 8) Memperluas wilayah islam<sup>63</sup>

## F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai garis haluan terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Disisi lain penelitian terdahulu juga digunakan untuk membandingkan antara persamaan ataupun perbedaan dalam penelitian ini. Maka untuk itu, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang sesuai dijadikan pedoman dalam penelitian ini, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Journal Penelitian Yang Berjudul “Pengaruh Kartu Kwartet Animalia dengan Model TGT Terhadap Pemahaman Materi Taksonomi Hewan Siswa SMAN 8 Kota Jambi”, yang merupakan hasil penelitian dari Retni S. Budiarti dan Ali Sadikin menunjukkan bahwa hasil uji nilai kemampuan penggunaan penggunaan

---

<sup>63</sup> Kementerian Agama, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam (Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013)*, 50-54

kartu kwartet Kingdom Animalia dengan model pembelajaran kooperatif model *teams game tournament* berpengaruh dalam pemahaman siswa kelas X materi Taksonomi Hewan di SMA N 8 Kota Jambi. Hal ini didasarkan pada penafsiran data menurut uji *Mann-Whitney*. Jika nilai sig > 0,05 maka  $H_0$  terima dan jika nilai sig < 0,05 maka tolak  $H_0$  dalam hal ini nilai hasil penelitian 0,00 berarti data lebih kecil dari 0,05 jadi ditolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ .<sup>64</sup>

Kesesuaian penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah terletak pada variabel bebasnya yaitu sama-sama media permainan kartu kwartet. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah pada variabel terikatnya. Dalam penelitian terdahulu menggunakan variabel terikat berupa meningkatkan pemahaman siswa, sedangkan variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa.

2. Journal penelitian yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Pembelajaran Kartu Kwartet dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman” penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar dan Laelah Azizah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kwartet ialah efektif digunakan dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dibuktikan dengan melalui uji-t. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa  $t_{hitung} 9,35$  dan  $t_{tabel} 2,011$  sehingga  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $9,35 \geq 2,011$ ) dengan demikian  $H_1$  diterima.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Retni S. Budiarti dan Ali Sadikin, “Pengaruh Kartu Kwartet Animalia dengan Model TGT Terhadap Pemahaman Materi Taksonomi Hewan Siswa SMAN 8 Kota Jambi”, *Jurnal Biodik* 1, no. 1, (2015): 5, <https://www.online-journal.unja.ac.id/index.php/biodik/article/view/3354>

<sup>65</sup> Zulfikar dan Laelah Azizah, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kwartet dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar”, *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1, no.2 (2017): 164, <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4412>

Kesesuaian penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan pembelajaran kartu kwartet. Adapun perbedaannya dengan penelitian terdahulu ialah pada variabel terikatnya. Dalam penelitian sebelumnya variabel terikatnya menggunakan keterampilan berbicara bahasa Jerman, sedangkan variabel terikat penelitian ini variabel terikatnya ialah hasil belajar kognitif.

3. Journal yang berjudul “Efektivitas Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Gairaigo Menggunakan Media Kartu Kwartet (pada Siswa Kelas X SMK Mandala Tiara Bangsa 2019/2020)” yang diteliti oleh Igit Meliana menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dengan nilai  $t_{hitung} = 2,56$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,04$  untuk  $db=32$  (dibulatkan ke dalam  $db=30$ ) yang menggunakan taraf signifikansi 5%. Dengan ini menunjukkan media kartu kwartet efektif digunakan meningkatkan kemampuan mengingat kosakata gairaigo pada siswa SMK Mandala Tiara Bangsa.<sup>66</sup> Relevansi penelitian terdahulu dan penelitian ini terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan permianan kartu kwartet. Sedangkan ketidaksamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah variabel terikatnya. Pada penelitian ini variabel terikatnya menggunakan hasil belajar kognitif siswa, sedangkan variabel terikat dalam penelitian terdahulu menggunakan kemampuan dalam mengingat kosakata.
4. Journal yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Kwartet Terhadap Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X SMAN 6 Padang” yang diteliti oleh Afriyona Marta dan Nova Yulia menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu kwartet terhadap penguasaan hiragana siswa kelas X SMA Negeri 6

---

<sup>66</sup> Igit Meliana, “Efektivitas Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Gairaigo Menggunakan Media Kartu Kwartet (pada Siswa Kelas X SMK Mandala Tiara Bangsa 2019/2020)”, *Journal Of Japanese Language Education & Linguistics* 4, no.1 (2020): 23, <https://journal.umy.ac.id/index.php/jjlel/article/view/8265>

Padang karena harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,41 > 2,00$ ).<sup>67</sup>

Relevansi penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah persamaan penggunaan media kartu kwartet pada variabel bebasnya. Penelitian ini menggunakan hasil belajar kognitif sebagai variabel terikatnya sedangkan penelitian terdahulu menggunakan penguasaan hiragana pada variabel terikatnya.

### G. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru yang dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam harus memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, seperti memberikan motivasi semangat belajar, menarik perhatian siswa, memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Pemilihan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam sangat penting dilakukan oleh seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pemilihan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang tepat dan sesuai dengan materi akan menarik perhatian semangat siswa dalam pembelajaran sehingga akan berdampak pada hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa.

Media permainan kartu kwartet merupakan salah satu media pembelajaran visual yang mampu menarik perhatian semangat belajar siswa. Hal ini dikarenakan media permainan kartu kwartet merupakan media pembelajaran yang berbentuk *game* atau permainan yang melibatkan sejumlah kartu. Media permainan kartu kwartet dapat mengikutsertakan semua siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam permainannya. Media permainan

---

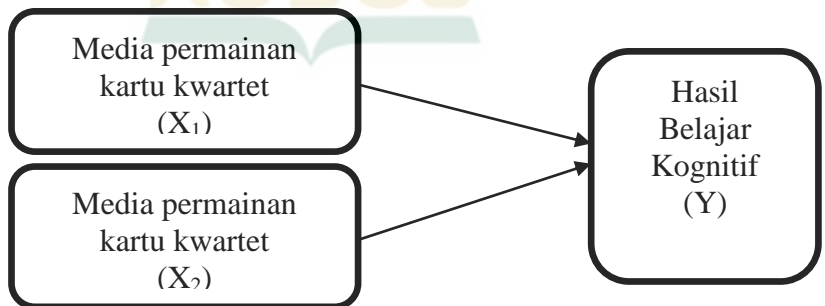
<sup>67</sup> Afriyona Marta dan Nova Yulia, "Pengaruh Media Kartu Kwartet Terhadap Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X SMAN 6 Padang", *Omiyage* 2, no.3 (2019): 10, <http://omiyage.ppj.unp.ac.id/index.php/omiyage/article/view/122>

kartu kwartet mempunyai banyak manfaat dalam pembelajaran, seperti pembelajaran yang menyenangkan, menambah semangat motivasi belajar, melatih daya ingatan, mengasah berinteraksi, menjalin keakraban, belajar patuh terhadap aturan, belajar untuk tidak curang, mengasah dan menambah pengetahuan. Penggunaan media permainan kartu kwartet dalam pembelajaran dapat menimbulkan daya serap siswa dalam memahami materi menjadi semakin banyak karena media permainan kartu kwartet yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh.

Selain media permainan kartu kwartet, media gambar juga dapat diterapkan untuk pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Mengingat media gambar mampu memvisualkan sesuatu yang abstrak menjadi konkret. Terlebih untuk pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang notabnya pembelajaran yang membahas kejadian masa lampau yang bersifat abstrak.

Maka dengan demikian, peneliti meyakini bahwa penerapan media permainan kartu kwartet ataupun media gambar dalam pembelajaran SKI di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

**Gambar 2.1**



## H. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa menggunakan media permainan kartu kwartet dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus Tahun Ajaran 2020/2021.

$H_a$  : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa menggunakan media permainan kartu kwartet dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus Tahun Ajaran 2020/2021.