

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk merangsang perhatian, minat, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional antara sumber dan penerima. Media ini dapat berupa alat fisik maupun teknologi yang membantu dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif.

Menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, dan Rahardjito (2014), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih sistematis dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Media pembelajaran juga dapat mengurangi verbalisme dalam pembelajaran, yaitu

kecenderungan siswa hanya memahami materi secara kata-kata tanpa pemahaman yang mendalam.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara lebih optimal. Media pembelajaran membantu menghubungkan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.

Menurut Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2011), media pembelajaran memiliki empat fungsi utama, yaitu fungsi atensi untuk menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, fungsi afektif untuk menumbuhkan minat dan sikap positif siswa, fungsi kognitif untuk membantu pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi, serta fungsi kompensatoris untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar agar tetap dapat memahami materi pelajaran.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain:

- a. Memperjelas pesan dan informasi pada proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Menarik perhatian siswa pada media pembelajaran agar dapat termotivasi, berinteraksi langsung dengan media, dan dapat belajar mandiri menggunakan media pembelajaran.
- c. Mengurangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu seperti memperjelas gambar yang kecil maupun besar agar dapat terlihat jelas oleh siswa.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2. Kartu Interaktif

a) Pengertian Kartu Interaktif

Kartu interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui permainan atau aktivitas yang menyenangkan. Penelitian oleh Faris (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Math Card*, sebuah permainan kartu berbasis papan yang berisi pertanyaan untuk media pembelajaran matematika, dapat mempermudah dan membuat pembelajaran

matematika lebih menarik bagi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti kartu juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep matematika.

Menurut Susilana dan Riyana (2009), penggunaan media kartu dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengingat konsep dengan lebih baik karena informasi disajikan secara singkat, menarik, dan mudah dipahami. Media kartu juga dapat digunakan secara fleksibel, baik dalam kegiatan individu maupun kelompok, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir, kerja sama, dan komunikasi siswa.

Menurut Daryanto (2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Interaksi langsung antara siswa dan media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Dengan demikian, kartu interaktif sebagai media pembelajaran memiliki landasan teoretis yang kuat dalam mendukung peningkatan minat, motivasi, dan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

b) Kelebihan dan Kekurangan Kartu Interaktif

1) Kelebihan Media Kartu

- a. Mudah dibawa
- b. Mudah dalam penyajian
- c. Mudah dibuat
- d. Mudah disimpan, karena ukurannya yang kecil sehingga tidak memerlukan tempat yang besar
- e. Cocok untuk digunakan dikelompok besar atau kecil.
- f. Dapat melibatkan semua siswa.
- g. Dapat dijadikan sebagai permainan yang menyenangkan buat siswa.
- h. Meningkatkan interaksi antar siswa satu dengan yang lain sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- i. Merangsang kemampuan untuk siswa berpikir
- j. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

c) Kekurangan Media Kartu

- a. Mudah rusak
- b. Bentuknya tidak menarik
- c. Cepat membosankan jika metode pengajarannya tidak menarik

d) Indikator penggunaan media kartu interaktif

Menurut Febriyah Dkk, terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur

penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, diantaranya adalah:

- 1) Minat peserta didik dalam kemudahan mengakses penggunaan kartu interaktif
- 2) Ketercapaian tujuan pembelajaran .
- 3) Ketersediaan media kartu interaktif
- e) Langkah-langkah penggunaan media kartu interaktif
 - 1) Persiapan
 - a. Guru menyiapkan media kartu interaktif sesuai materi pembelajaran
 - b. Guru memastikan jumlah kartu mencukupi untuk seluruh peserta didik atau kelompok.
 - c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan penggunaan kartu
 - 2) Pengenalan media
 - a. Guru memperkenalkan bentuk, isi, dan cara menggunakan kartu interaktif.
 - b. Guru memberikan contoh penggunaan kartu kepada peserta didik.
 - 3) Pelaksanaan Kegiatan
 - a. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok atau bekerja secara individu.
 - b. Guru membagikan kartu interaktif kepada peserta didik.
 - c. Peserta didik mengamati informasi yang

terdapat pada kartu.

- d. Peserta didik menjawab pertanyaan, mencocokkan pasangan kartu, atau menyelesaikan tugas sesuai petunjuk pada kartu
 - e. Guru membimbing dan memantau jalannya kegiatan.
- 4) Diskusi dan presentasi
- a. Peserta didik mendiskusikan hasil pekerjaan dengan kelompoknya.
 - b. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
 - c. Kelompok lain memberikan tanggapan atau masukan.
- 5) Evaluasi
- a. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik.
 - b. Guru mengadakan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah menggunakan media kartu interaktif.
- 6) Penutup
- a. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
 - b. Guru memberikan refleksi dan tindak lanjut pembelajaran.

3. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu Upaya pembelajaran untuk mengembangkan seluruh kepribadiannya, baik fisik maupun psikis. Belajar juga dimaksudkan untuk mengembangkan seluruh aspek intelegensi, sehingga anak didik akan menjadi manusia yang utuh, cerdas secara intelegensi, cerdas secara emosi, cerdas psikomotornya, dan memiliki keterampilan hidup yang bermakna bagi dirinya. (Suyuno & Hariyanto, 2011)

Proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi kearah yang lebih maju dari keadaan sebelumnya. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, evaluasi sangat diperlukan sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana pencapaian belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Apabila materi pembelajaran telah disampaikan secara optimal, guru dapat melakukan tes atau penilaian. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa, yang tidak hanya dilihat dari nilai akademik pada mata Pelajaran, tetapi juga mencakup penilaian terhadap sikap dan perilaku siswa selama

proses pembelajaran berlangsung.

Hasil dan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. (Oemar Hamalik, 2001). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa, setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses untuk mengembangkan seluruh potensi diri siswa, baik secara fisik, mental, maupun emosional, sehingga siswa menjadi pribadi yang utuh dan memiliki kecerdasan intelektual, emosional, psikomotor, serta keterampilan hidup.

Proses belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Untuk mengetahui keberhasilan proses belajar, perlu evaluasi atau penilaian yang dilakukan oleh guru. Penilaian tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, tidak hanya dari nilai akademik, tetapi juga dari sikap dan perilaku selama pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku siswa, seperti yang tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak paham menjadi paham setelah mengikuti proses

pembelajaran.

a. Kriteria Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di Tingkat mana prestasi (hasil) belajar yang telah dicapai. (Syaiful Bahri,2010).

Kriteria pengukuran hasil belajar peserta didik merupakan tingkatan nilai yang menunjukkan pada taraf Dimana peserta didik itu menguasai materi yang dipelajari. Untuk mengukur hasil belajar maka dilakukan melalui evaluasi yaitu penilaian terhadap Tingkat keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program. (muhibbin Syah,2003)

Setelah diukur melalui evaluasi dalam bentuk nilai yang memiliki tingkatan dengan kriteria sebagai berikut:

80-100	= sangat baik
70-79	= baik
60-69	= cukup
50-59	= kurang
0-49	= gagal

Berdasarkan pengukuran kriteria hasil belajar diatas, maka dapat diketahui bahwa ukuran penguasaan materi yang baik yaitu 70-79 keatas yang berarti siswa menguasai materi dan mendapatkan nilai dengan baik.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar sebagai Latihan untuk menjadikan yang lebih baik lagi, baik secara fisik, psikis maupun emosional. Dalam hal ini yang mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik. Di bawah ini peneliti akan mengemukakan pendapat para ahli terkait hal yang menjadi faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik, sebagai berikut:

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik sebagai berikut:

1) Sikap terhadap belajar

Sikap merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu yang membawa diri sesuai dengan penilaian. Adanya penilaian tentang sesuatu, mengakibatkan terjadinya sikap menerima, menolak atau mengabaikan kesempatan belajar tersebut

2) Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar

3) Konsentrasi belajar

Kemampuan memusatkan perhatian pada Pelajaran(Dimyati & Mudjiono, 2010)

Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar.

a) Faktor internal

Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan Rohani siswa. Faktor internal ini meliputi dua aspek sebagai berikut:

- 1) Aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ- organ tubuh dan sendisendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi jasmani yang tidak mendukung kegiatan belajar, seperti gangguan kesehatan, cacat tubuh, gangguan penglihatan, gangguan pendengaran dan lain sebagainya sangat mempengaruhi kemampuan

siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan dikelas.

- 2) Aspek psikologis (yang bersifat rohaniyah) banyak factor yang termasuk psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas perolehan pembelajaran siswa. Diantaranya adalah tingkat intelegasi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi/ keadaan lingkungan disekitar siswa. Adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah:

- 1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial siswa disekolah adalah para guru, staf administasi dan teman- teman sekelasnya, yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Masyarakat, tetangga dan teman- teman sepermainan di sekitar perkampungan

siswa juga termasuk lingkungan sosial bagi siswa. Namun lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi belajar siswa ialah orangtua, keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orangtua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan letak rumah, semuanya memberi dampak baik dan buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai siswa.

2) Lingkungan non sosial

Lingkungan non sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

c) Faktor Pendekatan

Tercapainya hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas siswa dalam belajar. Faktor pendekatan belajar adalah jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk menunjang keefektifan dan efisiensi dalam proses

pembelajaran materi tertentu. (Muhibbins Syah, 2023).

Jadi, Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi tingkat kecerdasan yang memadai, kesesuaian materi pelajaran dengan bakat yang dimiliki, adanya minat dan perhatian yang tinggi terhadap pembelajaran, motivasi belajar yang kuat, cara belajar yang efektif, serta penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi oleh guru. Selain itu, dukungan dari lingkungan keluarga yang mendorong anak untuk berkembang juga berperan penting. Lingkungan sekolah yang tertib, teratur, disiplin, dan kondusif turut mendukung terciptanya iklim pembelajaran yang sehat dan kompetitif bagi siswa.

Di sisi lain, masyarakat saat ini berada pada kondisi transisi, yaitu dari masyarakat agraris menuju era globalisasi yang ditandai dengan perkembangan industri, teknologi, dan informasi. Perubahan sosial, ekonomi, politik, dan budaya terjadi dengan sangat

cepat dan membawa dampak yang besar bagi kehidupan masyarakat, baik dampak positif maupun negatif. Sikap positif terhadap perubahan ditunjukkan dengan kemampuan menerima dan menghadapi perubahan sebagai suatu keniscayaan. Dalam hal ini, perubahan dapat memberikan kemudahan, kenyamanan, serta meningkatkan kualitas dan martabat hidup manusia, sekaligus menjadi tantangan dan peluang untuk mencapai kemajuan.

Untuk menghadapi perubahan tersebut, manusia perlu mempersiapkan diri dengan memperkuat keimanan, mental, budaya, disiplin, keterampilan, dan pengetahuan agar mampu bertahan dan beradaptasi dengan dinamika kehidupan yang terus berkembang. Sebaliknya, sikap negatif terhadap perubahan ditunjukkan dengan menutup diri dan menganggap perubahan sebagai ancaman, yang pada akhirnya menyebabkan ketertinggalan. Selain itu, jika individu mengikuti arus perubahan tanpa disertai pembekalan diri yang positif, maka hal tersebut dapat berdampak buruk

terhadap sikap, perilaku, dan perkembangan kepribadian.

Kondisi tersebut menjadikan siswa pada masa kini menghadapi berbagai tantangan dan ancaman dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, pencapaian prestasi belajar siswa sering kali terhambat dan belum mencapai hasil yang maksimal.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa karya skripsi dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini dikaji untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Karya-karya tersebut membahas penggunaan media kartu interaktif dalam pembelajaran matematika disekolah dasar serta relevan dengan fokus penelitian yang sedang dilaksanakan.

1. Sari (2020) dalam penelitiannya berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bilangan terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Bandar Lampung”* menemukan bahwa pemanfaatan media kartu bilangan dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu sederhana dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus mendorong keterlibatan siswa (Sari, 2020).

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama menggunakan media berbasis kartu. Namun, perbedaan terletak pada fokus penelitian, yaitu penelitian Sari menitikberatkan pada motivasi belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma.

2. Pratama (2021) dalam penelitiannya yang berjudul *“Efektivitas Media Kartu Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa SD”* menyimpulkan bahwa media kartu interaktif efektif dalam mempermudah siswa memahami konsep pecahan yang abstrak melalui aktivitas bermain sambil belajar. Dengan pendekatan tersebut, siswa dapat menguasai materi lebih baik karena pembelajaran disajikan secara interaktif dan menyenangkan (Pratama, 2021). Penelitian ini relevan karena sama-sama menggunakan media kartu interaktif. Akan tetapi, fokus penelitian Pratama adalah pada pemahaman konsep matematika, sementara penelitian ini diarahkan untuk melihat minat belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2019) dengan judul *“Penggunaan Media Permainan Edukatif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 3 Bengkulu”* menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Media yang

menyenangkan terbukti mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Lestari, 2019). Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama meneliti aspek minat belajar siswa. Perbedaannya terletak pada jenis media; Lestari menggunakan permainan edukatif, sementara penelitian ini mengkaji penggunaan media kartu interaktif.

4. Fitriani (2023) dalam penelitiannya berjudul “Studi Deskriptif Penggunaan Media Kartu Masalah dalam Pembelajaran Matematika Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar” menemukan bahwa penggunaan kartu masalah membantu mendeskripsikan secara nyata bagaimana siswa membangun jembatan kognitif dari soal cerita yang abstrak menjadi lebih konkret lewat kerja kelompok. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu efektif memfasilitasi rekonstruksi kognitif siswa dalam menguasai konsep dasar matematika (Fitriani, 2023). Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji penggunaan media berbasis kartu pada matematika sekolah dasar. Namun, perbedaan terletak pada fokus implementasi kurikulum, yaitu penelitian Fitriani menitikberatkan pada Kurikulum Merdeka secara umum,

sedangkan penelitian ini berfokus spesifik pada penggambaran hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma.

5. Handayani (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Kualitatif Hambatan Belajar Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas IV SD Melalui Media Kartu Kerja” menyimpulkan bahwa hambatan kognitif siswa pada materi perkalian dan pembagian (porogapit) dapat dipetakan secara mendalam, di mana media kartu kerja berperan penting dalam memicu fokus dan keterlibatan aktif siswa. Dengan pendekatan tersebut, penggunaan media kartu dapat mengunci konsentrasi belajar serta mengurangi kecemasan matematis anak (Handayani, 2022). Penelitian ini relevan karena sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif, meneliti subjek yang sama pada tingkat kelas IV sekolah dasar, dan menganalisis materi operasi hitung matematika. Akan tetapi, fokus penelitian Handayani adalah pada analisis hambatan belajar (*learning obstacles*), sementara penelitian ini diarahkan untuk melihat gambaran penggunaan media kartu interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa berbagai media pembelajaran interaktif, baik berupa kartu maupun permainan edukatif,

memiliki pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah, meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Namun, penelitian mengenai pengaruh media kartu interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar masih perlu dikaji lebih lanjut pada konteks dan karakteristik peserta didik yang berbeda.

Penelitian ini memiliki kebaruan karena secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media kartu interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh data empiris mengenai besarnya pengaruh media kartu interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Tabel 1
Penelitian Yang Relevan

NO	Nama Peneliti	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Sari (2020)	<i>“Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bilangan terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Bandar Lampung”</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu sederhana dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus mendorong keterlibatan siswa	Sama-sama menggunakan media berbasis kartu dalam pembelajaran matematika di SD.	Fokus penelitian Sari pada motivasi belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar matematika. Media yang digunakan berupa kartu bilangan, sementara penelitian ini menggunakan kartu interaktif.
2	Pratama (2021)	<i>“Efektivitas Media Kartu Interaktif untuk Meningkatkan</i>	Hasil Penelitian ini siswa dapat menguasai materi lebih	ama-sama menggunakan media kartu interaktif dalam	Penelitian Pratama menekankan pemahaman konsep

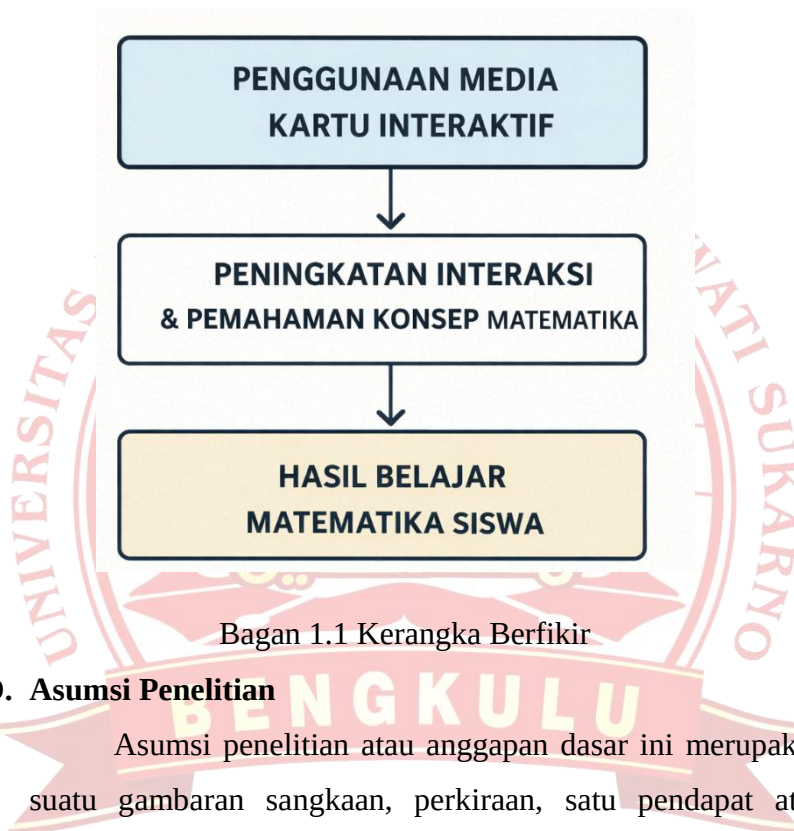
		<i>n</i> <i>Pemahaman</i> <i>Konsep</i> <i>Pecahan</i> <i>pada Siswa</i> <i>SD”</i>	baik karena pembelajaran disajikan secara interaktif dan menyenangkan	pembelajaran matematika siswa SD.	pecahan, sedangkan penelitian ini mengkaji hasil belajar matematika secara umum dengan pendekatan studi deskriptif.
3	Lestari (2019)	<i>“Penggunaan</i> <i>Media</i> <i>Permainan</i> <i>Edukatif</i> <i>terhadap</i> <i>Minat Belajar</i> <i>Matematika</i> <i>Siswa Kelas</i> <i>V SD Negeri</i> <i>3 Bengkulu”</i>	Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Media yang menyenangkan terbukti	Sama-sama meneliti pembelajaran matematika di SD dan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar.	Lestari menggunakan media permainan edukatif dan berfokus pada minat belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan media kartu interaktif dengan fokus pada hasil belajar siswa kelas IV.

			mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran		
4	Fitriani (2023)	<i>“Studi Deskriptif Penggunaan Media Kartu Masalah dalam Pembelajaran Matematika Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.”</i>	Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan kartu masalah membantu mendeskripsikan secara nyata bagaimana siswa membangun jembatan kognitif dari soal cerita yang abstrak menjadi lebih konkret lewat kerja kelompok.	Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan penggunaan media berbasis kartu pada matematika SD.	Penelitian terdahulu berfokus pada implementasi umum Kurikulum Merdeka; sedangkan penelitian ini berfokus spesifik pada penggambaran hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma.

5	Handayani (2022)	<i>“Analisis Kualitatif Hambatan Belajar Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas IV SD Melalui Media Kartu Kerja.”</i>	Hasil penelitian menunjukkan Hambatan kognitif siswa kelas IV pada materi perkalian dan pembagian (porogapit) dapat dipetakan secara mendalam, di mana media kartu kerja berperan memicu fokus dan keterlibatan aktif siswa.	Sama-sama kualitatif deskriptif, meneliti subjek yang sama (Kelas IV SD), dan menganalisis materi operasi hitung matematika.	Handayani berfokus pada analisis hambatan belajar (<i>learning obstacles</i>); sedangkan penelitian ini berfokus pada gambaran penggunaan media kartu interaktif untuk mendukung hasil belajar siswa.
---	---------------------	---	--	--	---

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan dalam kerangka sebagai berpikir tersebut



Bagan 1.1 Kerangka Berfikir

D. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan. Menurut Tim Penyusun PPKI (2015:18) asumsi penelitian adalah anggapan anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam penelitian. Sedangkan menurut Arikunto (2013:65) bahwa asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Oleh sebab itu,

keputusan tentang masalah merupakan asumsi bagi seorang peneliti sebelum dikukuhkan dengan hasil penelitian.(Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020).

Asumsi pertama dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan media kartu interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa kelas IV di SD Negeri 29 Seluma. Dengan adanya Kartu interaktif diharapkan mampu menyesuaikan tingkat kesulitan serta materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selanjutnya, diasumsikan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penggunaan media pembelajaran inovatif seperti media kartu interaktif. Hasil belajar, yang mencakup kemampuan memahami, menggunakan, dan menginterpretasikan informasi numerik dalam kehidupan sehari-hari, akan lebih mudah dikuasai apabila siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan menantang.

Penelitian ini berasumsi bahwa siswa kelas IV SDN 29 seluma memiliki akses dan kemampuan dasar yang cukup untuk menggunakan media yang dibutuhkan dalam memainkan media kartu interaktif. Hal ini penting agar intervensi pembelajaran melalui game dapat berjalan dengan lancar tanpa kendala .

Terakhir, diasumsikan bahwa faktor-faktor eksternal seperti dukungan dari guru, lingkungan belajar, dan motivasi siswa juga memengaruhi keberhasilan media kartu interaktif. Namun, dalam penelitian ini, fokus utama adalah pada pengaruh langsung media kartu interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam menyelesaikan soal pecahan matematika, dengan asumsi bahwa faktor pendukung tersebut dalam kondisi yang relatif stabil.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Menurut Sugiyono (2024) hipotesis merupakan jawaban sementara yang diajukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada rumusan masalah serta kerangka berpikir. Dalam statistik, hipotesis terbagi menjadi dua bentuk yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a) Terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media kartu interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDN 29 Seluma.
2. Hipotesis Nol (H_0) Tidak Terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media kartu interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDN 29 Seluma.