

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media dikatakan sebagai suatu alat. Menurut bahasa latin, kata *Media* berasal dari kata *Medius* yang artinya pengantar, tengah, atau perantara. Association for Education and Communication Technology (AECT) dalam (Hermono & Nur Hakim, 2012) mendefinisikan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Mahnun (2012) mengungkapkan media adalah perantara untuk menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Mengenai beberapa pendapat diatas terkait media, disimpulkan bahwa Media merupakan alat pengantar suatu informasi antara pemberi dan penerima pesan yang memudahkan bagi siapapun yang memanfaatkan guna membantu dalam aktivitas maupun keperluan apapun.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Mahnun (2012) mendefinisikan bahwa pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Menurut Yusufhadi Miarso dalam (Nurrita, 2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan guru guna

memudahkan dalam penyampaian materi serta mengaktifkan perhatian serta kemauan peserta didik dalam menjalankan proses belajar mengajar secara optimal.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran tentunya memiliki fungsi dalam penggunaannya. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Rowntree dalam (Miftah 2013) mengemukakan enam fungsi media, yaitu membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon siswa, memberikan umpan balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi. Adanya fungsi suatu media pembelajaran memberikan manfaat bagi para penggunanya dalam setiap proses belajar mengajar. Menurut Kemp dan Dayton dalam Junaidi (2019) mengidentifikasi mengenai manfaat daripada media pembelajaran diantaranya pembelajaran lebih jelas dan menarik serta interaktif, pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, efisien terhadap waktu dan tenaga, kualitas peserta didik akan semakin baik, serta media menjadikan materi abstrak menjadi nyata atau lebih konkret. Adanya fungsi serta manfaat dari media pembelajaran yang dijabarkan diatas bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan peran penting bagi para pendidik juga peserta didik. Media pembelajaran dimana dalam proses belajar mengajar yang salah satu fungsinya menyediakan stimulus belajar, dalam penerapannya akan bermanfaat dengan bertumbuhnya sikap positif peserta didik terhadap materi yang diajarkan, meningkatkan keaktifan serta kualitas belajar peserta didik. Tidak hanya bagi peserta didik, manfaat juga diperoleh pada pendidik untuk mempermudah dalam penyampaian materi yang abstrak menjadi lebih konkret.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi penunjang dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Peserta didik dalam penerapan media pada proses pembelajarannya perlu terlebih dahulu memperhatikan dengan memilih media yang tepat untuk diterapkan. Rivai dalam Tri Mahardika Pratiwi & Intansari Meilani (2018) mengungkapkan terdapat beberapa indikator media pembelajaran yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan.

- 1) Relevansi atau kesesuaian, media pembelajaran memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
- 2) Kemampuan Guru, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan adanya media pembelajaran.
- 3) Kemudahan Penggunaan, media pembelajaran tersebut mudah dalam penerapan atau pengoperasiannya.
- 4) Ketersediaan, tersedianya sarana prasarana sekolah yang mendukung pada media pembelajaran tersebut.
- 5) Kebermanfaatan, media pembelajaran tentu harus memiliki nilai guna, bermanfaat bagi pengguna (pendidik maupun peserta didik).

Nana Sudjana dalam Junaidi (2019) menyatakan mengenai kriteria pemilihan media yang harus dipertimbangkan oleh pendidik, sebagai berikut:

- 1) Tujuan penggunaan

Media disesuaikan dengan capaian tujuan pembelajaran yang dituju yakni standar kompetensi dan kompetensi dasar pada materi.

- 2) Sasaran penggunaan media

Media disesuaikan dengan sasaran atau siapa yang akan menggunakan media tersebut agar pengguna dapat memperoleh manfaat dari penerapan media tersebut.

3) Karakteristik media

Pendidik perlu mengetahui kelebihan serta kekurangan daripada media yang akan diterapkan, perlunya melakukan perbandingan pada beberapa media pembelajaran untuk dapat menentukan media yang lebih optimal.

4) Waktu

Pendidik perlu memperhatikan waktu baik waktu terkait persiapan media, pengadaan media, hingga waktu pada penyajian media agar waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat lebih efisien.

5) Biaya

Pendidik perlu memperhatikan biaya yang dikeluarkan dari pengadaan media agar jangan sampai media pembelajaran yang dipilih terlalu memakan biaya yang terlalu banyak.

6) Ketersediaan

Pendidik dalam memilih media perlu memerhatikan kemudahan dan ketersediaannya bahan serta sarana penunjang diterapkannya media yang dipilih untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Uraian terkait kriteria pemilihan media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwasannya sebagai pendidik sebelum menerapkan media pembelajaran, dalam pemilihan media sebaiknya pendidik mempertimbangkan berbagai kriteria dalam memilih media yang tepat dimana tidak hanya memperhatikan faktor kebutuhan peserta didik, namun juga terkait waktu yang dikeluarkan nantinya, biaya pengadaan, karakteristik media, serta ketersediaan bahan media dan sarana pendukung pada media yang akan dipilih agar dalam

penerapannya dapat bermanfaat secara optimal demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Card Sort

a. Pengertian Card Sort

Menurut Melvin L Silberman dalam Adam (2017) *card sort* adalah memilih serta memilah kartu. Media *Card Sort* pertama kali diperkenalkan oleh Melvin L. Silberman seorang Guru Besar Kajian Psikologi Pendidikan di Tempel University, dimana diantara reputasi Internasionalnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran aktif adalah metode pembelajaran *Card Sort*. Yasin dalam Febriyanti dkk., (2017) menyatakan media *Card Sort* (mensortir kartu) yaitu suatu strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran. pengertian dari beberapa ahli terkait *Card Sort* tersebut, disimpulkan bahwa *Card Sort* merupakan suatu media kartu yang berisi materi sebagai strategi bagi peserta didik untuk dapat menentukan suatu konsep dan fakta melalui kegiatan mengklasifikasikan materi pembelajaran yang telah dibahas.

Media pembelajaran dikatakan baik apabila memiliki indikator. Media *Card Sort* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa indikator, yaitu kesesuaian materi yang termuat dengan tujuan pembelajaran yang dicapai, kemudahan penggunaan dengan hanya mengelompokkan kartu sesuai kategori materi, menunjang kemampuan kerjasama peserta didik, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam hal mengkategorikan materi serta pemahaman peserta didik terhadap konsep perbedaan dari tiap kategori materi.

Ciri atau karakter daripada media *Card Sort* ini adalah pendidik lebih dominan sebagai fasilitator serta menjelaskan materi dasar yang akan dibahas dan diterapkan pada media atau materi yang belum

dipahami oleh siswa. Adanya media memilah kartu atau media *Card Sort* bertujuan agar peserta didik dapat mengkategorikan terkait materi yang dibahas, membedakan beberapa jenis kategori pada materi yang dibahas, serta mengungkap daya ingat peserta didik terkait materi yang telah diajarkan.

b. Kelebihan dan kekurangan *Card Sort*

Beragam jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran yang dipilih tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya. *Card Sort* tentu juga tak hanya memiliki kelebihan namun juga memiliki kekurangan dalam penerapannya. Sholichah (2020) mengungkap kelebihan serta kekurangan daripada media *Card Sort* ini antara lain :

1) Kelebihan *Card Sort*

- a) Media ini dapat diikuti dan diterapkan oleh peserta didik dalam jumlah banyak
- b) Peserta didik dapat lebih aktif serta antusias dalam mengikuti pembelajaran
- c) Membangun sosialisasi antar peserta didik dalam memecahkan suatu persoalan dalam pengklasifikasian materi
- d) Mengungkap daya ingat peserta didik terkait materi yang telah dibahas

2) Kekurangan *Card Sort*

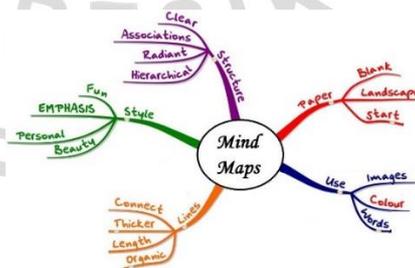
- a) Memerlukan waktu yang lebih lama utamanya sebelum proses pembelajaran berlangsung, dimana guru perlu menyiapkan media *Card Sort* terlebih dahulu sebelum diterapkan.
- b) Siswa memerlukan perhatian lebih kepada pendidik, dikarenakan tidak semua peserta didik terkadang dipehatikan dengan baik oleh pendidik
- c) Suasana kelas akan lebih gaduh jika tidak terkontrol dengan baik

Deretan kelebihan dan kekurangan dari media Card Sort diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tentu memiliki kelebihan serta kekurangannya masing-masing, salah satunya pada media Card Sort ini yang memiliki kelebihan salah satunya dapat membangun interaksi sosial antar peserta didik ketika menerapkan media card sort ini dalam mengklasifikasikan materi pada kartu-kartu yang telah disediakan, selain itu dibalik kelebihan yang dimiliki tentu media Card Sort memiliki kekurangan yaitu salah satunya perlu waktu lama dalam hal guru terlebih dahulu mempersiapkan media kartu-kartunya sebelum diterapkan atau dapat juga dalam penerapannya memerlukan waktu yang lebih lama.

3. *Mind Mapping*

a. *Pengertian Mind Mapping*

Mind Mapping dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai peta pikiran. Berasal dari dua kata *Mind* artinya pikiran dan *Map* artinya peta. Tony Bruzan menjadi penggagas adanya suatu metode yang dinamakan *Mind Mapping* ini. Buzan dalam Ali dkk. (2019) mengungkapkan peta pikiran (*mind mapping*) merupakan metode belajar dengan membuat catatan yang menarik dan menyenangkan yang terdiri atas kata-kata, warna, garis, serta gambar pada selembar kertas.



Gambar 2.1 Bentuk Mind Mapping

Menurut Miftahul Huda dalam Samben & Tapa (2021) *Mind Mapping* merupakan metode efektif guna mengembangkan ide atau

gagasan melalui rangkaian peta-peta. Aprinawati (2018) menyatakan peta pikiran (*Mind Mapping*) merupakan garis besar dari kategori utama dan pikiran-pikiran kecil yang digambarkan sebagai cabang dari cabang pikiran yang lebih besar. Beberapa pendapat diatas mengenai Mind Mapping dapat disimpulkan bahwa Mind Mapping merupakan suatu metode belajar dengan membuat catatan kreatif dengan memetakan gagasan-gagasan materi dari kategori utama yang terdiri dari kata-kata, garis penghubung antar peta pikiran, gambar serta warna yang menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

Suatu metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Seperti halnya metode *Mind Mapping* ini, tidak hanya kelebihan saja yang dimiliki oleh metode ini, namun juga terdapat kekurangan pada metode *Mind Mapping* dalam penerapannya. Menurut Firdaus dalam Triana dkk. (2021) menyatakan kelebihan pada metode *Mind Mapping* antara lain:

- 1) Lebih mudah mengingat serta memahami materi karena *mind mapping* dibuat dengan gambar serta materi yang singkat
- 2) Membuat belajar lebih menyenangkan karena peserta didik dibebaskan berkarya dalam menuangkan gagasan bentuk *mind map*
- 3) Mengembangkan kreativitas peserta didik karena catatan berbentuk kreatif dan terfokus hanya pada inti materi berbentuk peta konsep.

Warseno dalam Triana dkk. (2021) menyatakan bahwa kekurangan daripada metode *Mind Mapping* diantaranya yaitu :

- 1) Beberapa peserta didik yang aktif yang terlibat dalam pembelajaran ini

- 2) Merasa kesulitan dalam membuat suatu peta konsep bagi peserta didik yang kurang dalam hal kreativitas, peserta didik yang memiliki kreativitas yang lebih aktif mengikuti pembelajaran ini
- 3) Menyita waktu yang lebih banyak bagi guru untuk memeriksa hasil karya *Mind Mapping* peserta didik yang memiliki kreativitas beragam

Adapun kelebihan serta kekurangan yang telah dijabarkan diatas, bahwa kelebihan daripada metode *Mind Mapping* ini tidak hanya memudahkan guru dalam memahami materi kepada peserta didik, disamping itu dengan penerapan metode ini peserta didik akan lebih mengembangkan kreativitasnya dalam menuangkan gagasan materi dalam peta pikiran yang dibuat, serta mudah mengingat dan memahami materi melalui peta pikiran yang dibuat dengan menarik dalam bentuk gambar dan berwarna. Disisi lain kelebihan yang dimiliki, metode *Mind Mapping* memiliki kekurangan dalam hal memerlukan waktu yang lebih banyak dalam hal pemeriksaan guru pada karya peta pikiran yang dibuat peserta didik, serta peserta didik yang kurang dalam hal kreativitas akan merasa sulit dalam membuat peta pikiran.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu-ilmu sosial dunia pengajaran terus mengalami perkembangan sehingga melahirkan *Social Studies*, dimana pada negara Indonesia disebut sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Ali Imran Udin dalam Endayani (2017) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang lebih sederhana yang bertujuan untuk pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Pendapat lain oleh (Anshori, 2014) bahwa IPS adalah mata pelajaran sosial dan ilmu lainnya yang dipadukan yang membahas dan

mempelajari masalah sosial atau bermasyarakat untuk mencapai tujuan khusus pendidikan melalui pengajaran IPS pada tingkat persekolahan. Beberapa uraian mengenai pengertian IPS diatas, disimpulkan bahwa IPS diartikan sebagai suatu bidang studi dari ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan guna pengajaran disekolah yang mempelajari gejala serta masalah sosial dan bermasyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran memiliki muatan yaitu system pengetahuan untuk mengembangkan masyarakat yang demokratis dalam berkehidupan berbangsa bahkan dunia, bersumber pengetahuan sejarah, pengetahuan sosial, humaniora, dan pengetahuan, sikap dan keterampilan warga negara yang diperlukan dalam berkehidupan demokratis. Adapun tujuan daripada Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengembangkan kemampuan generasi muda dalam membuat suatu keputusan rasional serta informatif untuk kebaikan masyarakat sebagai warga negara yang tentunya memiliki ketergantungan satu sama lain, berbudaya majemuk, serta bermasyarakat demokratis.

b. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar menjadi dasar pengantar untuk mempelajari pengetahuan sosial yang lebih mendalam di jenjang sekolah yang lebih tinggi. Susanto dalam Tsabit dkk. (2020) mengungkapkan bahwa Pendidikan IPS di Sekolah Dasar merupakan bidang studi yang materiya mengenai manusia dan bagaimana interaksi sebagai masyarakat dalam aspek kehidupan. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar dimana pada prinsipnya tidak mengajarkan ilmu-ilmu sosial sebagai disiplin ilmu, namun mengajarkan konsep dari ilmu-ilmu sosial untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik.

Anshori (2014) menyatakan bahwa adapun tujuan pendidikan IPS di Sekolah Dasar diantaranya sebagai berikut:

- 1) Membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dengan sesama warga masyarakat
- 2) Membekali peserta didik dalam berpengetahuan sosial yang dapat berguna untuk kehidupannya kelak di masyarakat
- 3) Membekali dalam kemampuan mengidentifikasi serta menganalisis masalah sosial dalam kehidupan masyarakat
- 4) Guna mengembangkan pengetahuan Ilmu pengetahuan Sosial sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, masyarakat, dan kehidupan
- 5) Membekali untuk memiliki kesadaran serta sikap positif dalam berkehidupan

Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar mencakup berbagai disiplin ilmu antara lain sejarah, ekonomi, geografi, dan sosiologi. Kurikulum 2013 saat ini menerapkan pembelajaran tematik yang mana dengan memadukan berbagai disiplin ilmu dan memasukkan konsep, sikap, serta keterampilan dalam pembelajarannya. Terdapat perbedaan pengorganisasian mata pelajaran pada kelas rendah dan tinggi pada pelaksanaan pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Lesmoyo dalam Fauzi Giwangsa dkk. (2022) mengungkapkan pada mata pelajaran IPS pada kelas rendah yaitu kelas I, II dan III diintegrasikan dalam muatan Bahasa Indonesia, sedangkan kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI muatan IPS berdiri sendiri, namun pembelajarannya diterapkan secara tematik terpadu dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP, dan PJOK. Pendidikan IPS penting diberikan kepada peserta didik pada jenjang sekolah dasar agar peserta didik mampu mengenal kehidupan masyarakat dan lingkungan, didukung dengan media pembelajaran seperti media elektronik, media cetak, media sosial ataupun dapat secara langsung melalui pengalaman atau permasalahan hidup sehari-hari di tengah masyarakat.

c. Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia

Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia guna mendapatkan suatu penghasilan, barang, atau jasa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan mencapai kesejahteraan dalam hidupnya. Berikut macam-macam kegiatan ekonomi.

1) Produksi

Produksi adalah kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan barang dan jasa guna memenuhi kebutuhan masyarakat. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut produsen.

Contoh kegiatan produksi seperti pabrik gula mengolah tebu menjadi gula untuk didistribusikan ke masyarakat, pabrik gula berperan sebagai produsen

2) Distribusi

Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang hasil produksi dari produsen kepada masyarakat (konsumen). Orang yang melakukan kegiatan ini disebut distributor.

Contoh kegiatan distribusi seperti gula disalurkan atau didistribusikan ke toko-toko (grosir) agar sampai dengan mudah kepada masyarakat, toko-toko (grosir) tersebut berperan sebagai distributor.

3) Konsumsi

Konsumsi adalah kegiatan menggunakan barang-barang hasil produksi. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut konsumen. Contoh kegiatan konsumsi seperti pemenuhan kebutuhan seperti ibu menggunakan gula untuk keperluan bahan memasak, Ibu berperan sebagai konsumen.

Pekerjaan merupakan salah satu bentuk kegiatan ekonomi. Terdapat beragam pekerjaan dalam masyarakat. Pekerjaan yang

ditekuni dan dilakukan masyarakat sesuai dengan kondisi lingkungan alam sekitar. Pada dasarnya manusia bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup. Pekerjaan dibedakan menjadi dua sebagai berikut :

a) Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

Pekerjaan yang menghasilkan barang adalah pekerjaan yang menghasilkan suatu barang yang bisa dipergunakan oleh masyarakat.

Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang seperti nelayan (menghasilkan ikan), peternak (menghasilkan telur, daging), dan lain-lain.



Gambar 2.8 Pekerjaan nelayan menghasilkan ikan

b) Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah pekerjaan yang bukan menghasilkan barang, namun hasil pekerjaannya dapat dinikmati dan dirasakan orang lain.

Contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa seperti dokter (mengobati pasien), tukang cukur (merapikan rambut), dan lain-lain.



Gambar 2.9 Pekerjaan dokter menghasilkan jasa untuk mengobati pasien

Adanya keragaman jenis pekerjaan dalam kegiatan ekonomi penduduk Indonesia menunjukkan adanya perbedaan karakteristik individu dalam masyarakat yang sangat bermanfaat bagi pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Beragam jenis pekerjaan yang ditekuni masyarakat dalam kegiatan ekonomi dengan tujuan yang sama guna memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lina Fuuziah (2019) dengan judul *Pengembangan Strategi Pembelajaran Card Sort Of Rotating Rules pada Subtema Merawat Hewan untuk Siswa Kelas II SD*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi spesifikasi dan kelayakan produk. Dilihat dari instrument penilaian terhadap produk *Cards Sort Of Rotating Roles* yang mendapat persentase nilai rata-rata 84,58% dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai tersebut diperoleh dari beberapa aspek penilaian yaitu ahli pembelajaran (RPP) dengan nilai persentase 80% dikategorikan “Layak”, ahli pembelajaran (strategi) dengan nilai persentase 80% dikategorikan “Layak”, ahli materi dengan nilai persentase 86% dikategorikan “Sangat Layak”, ahli media dengan nilai persentase 70% dikategorikan “Layak”, peserta didik dari

kelompok besar dengan nilai 95,62% dikategorikan “Sangat Layak”, kemudian kelompok kecil dengan nilai persentase 98,5% dikategorikan “Sangat Layak” dan guru dengan nilai persentase 82% yang dikategorikan “Sangat Layak”.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Supardi (2019) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Kebebasan Berorganisasi pada Siswa Kelas V SDN Kangas Tahun Pelajaran 2017/2018*. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan Media Card Sort dari hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu hasil rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 55,6% dan pada siklus II sebesar 83,3%, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media Card Sort dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn materi memahami kebebasan berorganisasi bagi siswa kelas V SDN Kangas tahun pelajaran 2017/2018.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Emroni Tabot (2019) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Card Short Ayat Terhadap Motivasi Membaca Al-Qur'an Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits di MI Nurul Huda Kota Bengkulu*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan terhadap motivasi membaca Al-Quran Hadits siswa kelas III B di MI Nurul Huda Kota Bengkulu dalam penggunaan media card short. Hal tersebut dilihat dari pada pra siklus persentase ketuntasan belajar siswa 37,5% dengan kategori sedang, pada siklus I terjadi peningkatan dengan persentase ketuntasan belajar siswa 7,16% dengan kategori tinggi namun belum mencapai target yang diinginkan, dan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa 100 % dengan kategori sangat tinggi dan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

C. Kerangka Berfikir



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir