

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad 21 menuntut pendekatan yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan saja, tetapi pada pendekatan yang lebih dinamis dan berbasis pada pengalaman. Pada konteks pendidikan seharusnya pembelajaran tidak fokus pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pengembangan minat, motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung rasa senang dan kebahagiaan dalam belajar, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi dapat menikmati setiap proses dalam kegiatan pembelajaran sehingga minat dan rasa ingin tahu peserta didik berkembang. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, riang, dan aktif yaitu dengan *joyful learning*.

*Joyful learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan melibatkan perasaan senang, gembira, dan nyaman dari pihak-pihak yang berada dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup> Pengertian *Joyful learning* menurut Waterworth adalah serangkaian pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dimana guru dan peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran berhasil dan secara pribadi memuaskan.<sup>2</sup> *Joyful learning* terjadi apabila guru dan peserta didik sama-sama berperan aktif dalam proses pembelajaran guna menyenangkan satu sama lain, guru berperan dalam memimpin kelas dengan cara yang menarik, dan peserta didik berkompetisi secara aktif dan antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran.

*Joyful learning* menyajikan cara belajar yang asyik, dimana peserta didik diajak belajar sambil bermain, artinya proses pembelajaran diatur

---

<sup>1</sup> Shashank N. Kane, Ashutosh Mishra, and Anup K. Dutta, "Preface: International Conference on Recent Trends in Physics (ICRTP 2016)," *Journal of Physics: Conference Series* 755, no. 1 (2016).

<sup>2</sup> Peter Waterworth, "Creating *Joyful Learning* within a Democratic Classroom," *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (Jtle)* 3, no. 2 (2020): 109.

dalam situasi yang menyenangkan dan dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas. Untuk menciptakan *joyful learning* atau pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan beberapa hal yaitu lingkungan yang positif, pendekatan pembelajaran yang kreatif, keterlibatan siswa, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. *Joyful learning* sebagai suatu model pembelajaran mengolaborasikan konsep dan praktik, menggunakan media pembelajaran yang menarik, dan menekankan unsur *inner motivation* atau motivasi yang berasal dari dalam diri, sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.<sup>3</sup> Selain itu *joyful learning* juga mampu menghadirkan perasaan senang, nyaman, dan gembira pada diri peserta didik selama proses pembelajaran, dengan perasaan nyaman dan senang mereka dapat menikmati kegiatan pembelajaran tanpa merasa tertekan, ataupun bosan.

*Joyful learning* perlu dihadirkan dalam semua pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik apabila penerapannya berjalan secara aktif dan menyenangkan.<sup>4</sup> Oleh karena itu *joyful learning* juga harus diterapkan pada semua mata pelajaran termasuk juga dalam pelajaran IPS.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang sudah diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga di tingkat perguruan tinggi. IPS didefinisikan sebagai integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial: sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya yang dirumuskan secara interdisipliner setelah disesuaikan materinya untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah.<sup>5</sup> Materi kajian IPS adalah perpaduan dari bermacam-macam ilmu sosial, oleh karena itu dalam

---

<sup>3</sup> Siti Arafat and Agustina Pali, "Joyful Learning Berbasis Picture Cards Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Era New Normal," *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 1 (2021): 180.

<sup>4</sup> Sufiani, "Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan," *Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 121–141.

<sup>5</sup> Mukminan et al., "Ilmu Pengetahuan Sosial," *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* 3, no. 4 (2017): 314.

belajar IPS perlu dibentuk desain yang terpadu supaya pembelajaran menjadi kontekstual dan juga bermakna.

IPS dikenal juga dengan sebutan Studi Sosial, definisi IPS menurut *National Council for Sosial Studies* (NCSS) adalah:

*“....the integrated study consisting of various social sciences and humanities aimed at improving citizenship competency. IPS in the school program systematically and coordinatedly examines various disciplines such as economics, history, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, sociology, archeology, anthropology, and materials in accordance with the humanities of mathematics and science.”*<sup>6</sup>

IPS adalah kajian terpadu yang terdiri dari berbagai ilmu sosial dan kemanusiaan seperti ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi dan filsafat. IPS dalam program sekolah dikaji secara sistematis dan terkoordinasi untuk tujuan meningkatkan kompetensi kewarganegaraan.

Pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar tentunya berbeda dengan IPS yang ada di perguruan tinggi. Materi kajian IPS di SD hanya mempelajari dua bagian yaitu sejarah dan pengetahuan sosial. Pada materi pengetahuan sosial terdapat materi mengenai lingkungan sosial, politik, pemerintahan, geografi maupun ekonomi sedangkan materi sejarah meliputi materi sejarah lokal dan nasional.<sup>7</sup> Tujuannya yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dasar dan meningkatkan rasa nasionalisme dari peristiwa yang ada di masa lalu hingga sekarang supaya peserta didik memiliki rasa bangga dan cinta pada tanah air mereka.

Pembelajaran IPS yang ideal adalah pembelajaran yang secara aktif melibatkan peserta didik untuk mengetahui konsep pengetahuan sosial, masalah sosial, dan membangun kemampuan berkomunikasi peserta didik sehingga nantinya dapat menjadi bekal bagi mereka untuk menjadi warga negara yang baik. Sebagaimana tujuan pendidikan IPS pada tingkat sekolah menurut Nasution dan Lubis yang bertujuan untuk membentuk peserta didik

<sup>6</sup> Supardi, “Dasar-Dasar Dasar Ilmu Sosial,” *Penerbit Ombak*, no. Bagian II (2015): 230, <https://staffnew.uny.ac.id/upload/130682770/pendidikan/suplemendasar-2-ilmu-sosial.pdf>.

<sup>7</sup> Toni Nasution and Maulana Arafat Lubis, “Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial” (2018): 1–213.

agar menjadi warga negara yang baik yang menguasai pengetahuan, sikap dan nilai juga keterampilannya sehingga dapat berguna untuk menyelesaikan masalah dan dapat berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>8</sup>

Pembelajaran IPS dikatakan *joyful* apabila peserta didiknya merasa senang, nyaman, dan terlibat aktif dan antusias dalam pembelajaran, adapun pembelajaran yang dilakukan menghadirkan suasana menyenangkan, menggunakan pendekatan yang kreatif dan penggunaan media yang menarik. Penerapan pembelajaran yang menyenangkan dapat menggunakan lagu atau permainan. Sebagaimana prinsip pembelajaran *joyful* menurut Salirawati yaitu pembelajaran yang menyenangkan dalam pelaksanaannya menggunakan proses pembelajaran yang memberikan kesan gembira dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan melalui lagu. Salah satu cara untuk membawa peserta didik pada suasana yang menyenangkan adalah dengan bernyanyi sebagai respons terhadap materi atau penerapan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan.<sup>9</sup> Prinsip lain dari pembelajaran *joyful learning* yaitu membuat suasana pembelajaran menyenangkan sehingga peserta didik aktif, kreatif, merasa nyaman, dan gembira dalam belajar.<sup>10</sup>

Pembelajaran IPS sangat penting untuk menjembatani peserta didik agar dapat berkontribusi dengan baik di masyarakat.<sup>11</sup> Oleh karena itu guru perlu mengusahakan pembelajaran di kelas supaya berjalan dengan maksimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan metode atau media yang tepat. Media yang tepat dapat membuat peserta didik tertarik, tidak jenuh, dan aktif pada saat proses pembelajaran. Selain itu, juga memungkinkan peserta didik untuk dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dalam

---

<sup>8</sup> Ibid.

<sup>9</sup> Das Salirawati, *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Pembelajaran* (Bumi Aksara, 2018).

<sup>10</sup> Suriani Nur, "Pendekatan *Joyful Learning* Sebagai Metode Pembelajaran Pendidikan Kependudukan & Lingkungan Hidup (PKLH) Di Madrasah Ibtidaiyah," *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 16, no. 2 (2019): 376.

<sup>11</sup> Rahmad, "Lt.Blkg Pend.Ips," *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 67–78, <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>.

pembelajaran IPS dibutuhkan media untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kartika Sejahtera 01, diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPS. Permasalahan ini terjadi karena materi yang terlalu luas dan perlunya hafalan untuk memahami materi. Peserta didik masih belum berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sering kali peserta didik tidak fokus sehingga mengobrol ataupun bercanda ketika guru sedang menjelaskan, Adapun pembelajaran yang biasa dilakukan guru yaitu dengan menjelaskan materi lalu memberikan tugas kepada peserta didik. Kadang kala guru juga menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi yang membutuhkan banyak visualisasi atau gambar-gambar. Pihak sekolah dan guru belum memperkenankan peserta didiknya untuk membawa alat elektronik ke sekolah karena sebelumnya pernah didapati penyalahgunaan barang elektronik oleh peserta didik. Proyektor yang tersedia di sekolah juga sangat terbatas, hanya tersedia satu proyektor yang dapat berfungsi dengan baik disekolah, sehingga guru harus bergantian jika ingin menggunakannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik diketahui bahwa dan masih ada peserta didik yang merasa jenuh dengan pembelajaran IPS di kelas dan merasa bahwa pembelajaran IPS sulit untuk dipahami karena dalam materinya banyak berisi tulisan dan minim sekali gambar. Peserta didik merasa bahwa guru masih jarang menggunakan media pembelajaran kegiatan yang biasanya dilakukan yaitu mendengarkan penjelasan guru di papan tulis dan mengerjakan tugas yang guru berikan, dan media yang digunakan guru belum membuat mereka semangat dan aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan guru yaitu poster tokoh pahlawan dan *powerpoint* Media poster ada dikelas 4B berisikan gambar tokoh-tokoh pahlawan, nama, tanggal lahir dan wafatnya tokoh pahlawan. Media poster tersebut hanya membahas materi tokoh pahlawan saja tidak

membahas materi lain khususnya materi kerajaan di Nusantara yang sulit dipelajari peserta didik. Selain itu media poster hanya bersifat satu arah tanpa melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Media poster yang tersedia lebih didominasi oleh gambar, minim penjelasan dan belum terdapat latihan soal yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman dan menguatkan ingatan peserta didik. Poster hanya dapat dilihat dan dibaca oleh peserta didik sehingga informasi yang terdapat pada poster dapat cepat dilupakan karena tidak meninggalkan kesan yang mendalam.

Adapun media lain yang digunakan guru yaitu *power point* biasa yang berisi penjelasan materi, gambar, dan video, peserta didik cenderung hanya dapat menyimak dan melihat tampilan yang ada pada *power point* sehingga media tersebut cenderung digunakan hanya untuk menyampaikan informasi saja belum dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. *Power point* yang tersedia lebih didominasi oleh penjelasan dan gambar, dan *power point* tersebut juga belum terdapat latihan soal yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman dan menguatkan ingatan peserta didik. *Power point* yang digunakan hanya dapat menyampaikan informasi secara visual dan verbal tanpa ada keterlibatan fisik dan emosional dari peserta didik. Sebagai media pembelajaran, *power point* membutuhkan perangkat listrik dan elektronik yaitu proyektor sedangkan proyektor yang tersedia di sekolah masih sangat terbatas. Dapat diketahui bahwa di SDN Kartika 01 telah tersedia beberapa media pembelajaran, namun media tersebut masih belum membuat di peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta belum dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk peserta didik.

Media *power point* dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) menarik; 2) dapat merangsang keingintahuan peserta didik; 3) mudah dipahami; 4) memudahkan guru dalam proses belajar mengajar; 5) praktis dalam penggunaan maupun dalam penyimpanan. Adapun kekurangan media *power point* dalam pembelajaran sebagai berikut: 1) memerlukan persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga;

2) hanya dapat dioperasikan pada *windows* saja; 3) membutuhkan keahlian untuk membuatnya dan peralatan komputer untuk mengoperasikannya.<sup>12</sup>

Poster sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan antara lain: 1) membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran; 2) menarik perhatian; 3) dapat ditempel dimana saja; 4) dapat menyarankan perubahan tingkah laku pada peserta didik yang melihatnya. Adapun kelemahan dari media poster yaitu: 1) sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan orang yang melihatnya; 2) dapat menimbulkan interpretasi yang mungkin merugikan; (3) dapat mengandung arti bagi kalangan tertentu, tetapi dapat juga tidak menarik bagi kalangan yang lainnya; dan (4) dapat membuat bosan orang yang sering melihatnya.<sup>13</sup>

Kegiatan pembelajaran dirasa masih belum menyenangkan karena peserta didik belum berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi membuat peserta didik merasa kurang senang dan kurang tertarik dalam belajar, untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut maka harus dicarikan solusi. Berdasarkan analisis kebutuhan melalui kuesioner yang dilakukan pada 31 peserta didik kelas IVB di SDN Kartika Sejahtera 01, diketahui bahwa: (1) 77% peserta didik memerlukan media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran IPS; (2) 87% peserta didik membutuhkan media yang memiliki gambar atau animasi; (3) 74% peserta didik membutuhkan media yang dapat dimainkan secara berkelompok; (4) 71% memerlukan media yang berwarna cerah untuk menarik perhatian peserta didik. (5) 55% Peserta didik menyukai permainan kartu. Oleh karena itu sebagai solusi dalam masalah media pembelajaran yang belum bervariasi, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang yang menarik dengan banyak gambar, dapat digunakan secara berkelompok, dan dalam bentuk permainan kartu untuk menciptakan suasana dan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

<sup>12</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: kata pena, 2016).

<sup>13</sup> Zulkifli Zulkifli, "Upaya Guru Mengembangkan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran Fiqih Di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar," *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 14, no. 1 (2018): 18–37.

Guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran, adapun media pembelajaran yang mampu memberi rasa senang pada peserta didik adalah media permainan edukatif. Media permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang mendidik, bermanfaat untuk meningkatkan potensi peserta didik, kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menampilkan anggota badan dari peserta didik mengembangkan kepribadian, melatih daya kreativitas peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan peserta didik pada hal-hal yang bersifat positif<sup>14</sup>. Penggunaan media permainan edukatif dalam proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu solusi media edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan juga menyenangkan yaitu dengan media kartu kuartet. Kartu kuartet dapat digunakan sebagai alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran karena dalam implementasinya kartu ini dikemas melalui permainan edukatif. Dalam lingkup pembelajaran, kartu kuartet juga membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran melalui kegiatan yang menarik, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran berbasis permainan juga membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.<sup>15</sup>

Kartu kuartet seperti yang dikatakan Sumargono adalah permainan kartu yang terdiri dari sejumlah kartu yang mana pada setiap kartunya terdapat gambar dan tulisan yang menerangkan gambar tersebut.<sup>16</sup> Kartu kuartet memiliki beberapa kelebihan seperti dapat melatih kognitif siswa

---

<sup>14</sup> Angga Pebria Wenda, *How Maximizing Child Potential* (Jakarta: PT Max Media Komputindo, 2019).

<sup>15</sup> Nur Asa Qolbyatin, Kiki Septaria, and Siska Ayu Wulandari, "Quartet Learning Media and Student Argumentation: Development Analysis and Correlation in Science Learning in Junior High Schools," *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal* 4, no. 2 (2023): 138–150.

<sup>16</sup> Sumargono Sumargono et al., "Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) Sebagai Media Edukasi Boedaya Lokal Di Smpn Bandarlampung," *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 7, no. 2 (2020): 243.

karena membutuhkan strategi dalam bermain, mudah digunakan karena tidak bergantung pada listrik ataupun internet, dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja, serta memudahkan siswa dalam mengingat materi karena informasi telah diringkas dan mudah dipahami.<sup>17</sup> Selain itu, kartu kuartet juga memiliki kelebihan lain yang tak kalah penting yaitu tidak menghabiskan biaya yang mahal, karena kartu ini terbuat dari kertas yang bahannya mirip dengan *hvs* tetapi lebih tebal. Adapun kekurangan yang ada pada kartu kuartet antara lain perlu persiapan dan waktu untuk mendesain kartu kuartet, memiliki ukuran yang terbatas apabila digunakan dalam kelompok besar, guru perlu mengawasi penggunaan media kartu kuartet karena peserta didik cenderung kurang hati-hati dalam menggunakan kartu kuartet sehingga dapat memicu kerusakan pada kartu kuartet.<sup>18</sup>

Kartu kuartet cocok untuk dikembangkan sebagai yang dapat menunjang proses pembelajaran, dengan menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran masing-masing peserta didik berkesempatan untuk memegang, menggunakan dan memainkan kartu tersebut sehingga dapat menghadirkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan kartu kuartet membuat siswa lebih antusias dalam belajar karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga materi melekat dalam ingatan siswa yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar siswa.<sup>19</sup> Penggunaan kartu kuartet dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih mudah mengingat materi tanpa ada paksaan untuk menghafalkan, karena secara tidak langsung saat bermain kartu peserta didik akan membaca keterangan gambar dalam kartu secara berulang-ulang.

---

<sup>17</sup> Hemas Maya Sulastri, Yopa Taufik Saleh, and Sunanih Sunanih, "Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 3 (2020): 486.

<sup>18</sup> Anisa Khoiril Latifah, Muhammad Idris, and Mega Prasrihamni, "Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang," *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 2783–2799.

<sup>19</sup> Isti Naroh and Suratno, "Quartet Card Media Based on Banyumas Local Wisdom for Fourth Grade Elementary School Science and Social Studies Learning," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 57, no. 3 (2024): 607–618.

Media yang akan peneliti kembangkan untuk pembelajaran peserta didik kelas IV SDN Kartika 01 adalah media pembelajaran kartu kuartet kerajaan-kerajaan di Nusantara. Kartu kuartet yang akan dikembangkan berisi materi mengenai kerajaan-kerajaan di Nusantara seperti nama dan corak kerajaan, pusat kekuasaan, tokoh, dan peninggalan sejarah kerajaan. Setelah berhasil mengumpulkan kartu, peserta didik juga harus menjelaskan isi dari gambar yang terdapat di dalamnya. Kartu kuartet akan memudahkan peserta didik untuk memahami muatan pelajaran IPS yang sulit untuk dipelajari. Selain itu guru juga dapat menggunakan kartu kuartet kerajaan-kerajaan di Nusantara untuk meningkatkan semangat peserta didik setelah mereka mempelajari materi. Penggunaan media kartu kuartet ini dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar memahami kerajaan-kerajaan di Nusantara agar mereka dapat menjadi pemenang dalam permainan kartu ini. Pengembangan media kartu kuartet ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat menghilangkan rasa bosan dan menumbuhkan minat belajar IPS khususnya materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.

Hasil penelitian terdahulu terkait pengembangan media kartu kuartet dilakukan oleh Walidiati, dkk. Yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPA” bertujuan untuk menghasilkan produk media kartu kuartet pada materi IPA untuk Kelas V. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa media kartu kuartet sangat valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPA kelas V SD.<sup>20</sup> Kartu kuartet yang dikembangkan memiliki komponen kartu atur strategi untuk menghentikan lawan main ataupun memutar giliran permainan. Pada kartu ini sudah terdapat gambar yang menarik namun belum ada penjelasan lengkap tentang gambar yang ada pada kartu tersebut.

Adapun penelitian pengembangan lain yang dilakukan oleh Giwangsa, berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada

---

<sup>20</sup> Miftahul Walidiati, Muhammad Tahir, and Aisa Nikmah Rahmatih, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPA,” *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 4 (2023): 321–30, <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>

Pembelajaran IPS Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengetahui kelayakan media kartu kuartet dan meningkatkan motivasi peserta didik yang masih rendah. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan kartu kuartet layak, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD.<sup>21</sup> Kartu kuartet yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki gambar-gambar yang menarik dan sesuai dengan materi, berukuran cukup kecil, dan kartunya memiliki desain *font* tulisan yang sederhana dengan latar belakang berwarna putih dan berisi gambar serta kata-kata. Namun gambar pada kartu ini belum memiliki penjelasan yang lengkap.

Penelitian pengembangan terkait kartu kuartet juga dilakukan oleh Wulandari, dkk. Yang berjudul “Pengembangan Media Kuartet Berbasis Tai (*Team Assisted Individualization*) Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kegiatan Jual Beli Kelas IV SD Negeri 19 Talang Kelapa” yang bertujuan untuk mengembangkan media kuartet berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan jual beli kelas IV SD. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa media kuartet berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan jual beli kelas IV ini valid, praktis dan efektif untuk digunakan dan dikembangkan pada kegiatan belajar mengajar di kelas pada peserta didik kelas IV SD Negeri 19 Talang Kelapa.<sup>22</sup> Pada kartu dalam ini terdapat *link* yang dapat diakses peserta didik untuk mempelajari materi, kartu ini berisi gambar-gambar terkait materi, namun belum ada penjelasan yang lengkap dari isi gambar tersebut, desain pada kartu ini juga hanya didominasi oleh warna biru sehingga memiliki kesan yang agak monoton.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu kartu kuartet dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat membuat peserta didik berperan aktif selama proses pembelajaran. Inovasi yang dilakukan peneliti jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah

---

<sup>21</sup> Sendi Fauzi Giwangsa, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar” 8 (2021): 40–48.

<sup>22</sup> Febrianti Wulandari, Putri Dewi Nurhasana, and Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang, “Pengembangan Media Kuartet Berbasis Tai (*Team Assisted Individualization*) Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Kegiatan Jual Beli Kelas Iv Sd Negeri 19 Talang Kelapa” 08, no. September (2023): 5639–5647.

peneliti membuat kartu kuartet yang memuat materi kerajaan-kerajaan di Nusantara baik nama kerajaan, tokoh, ataupun prasastinya. Kemudian dalam setiap kartu kuartet di tambahkan poin yang berbeda-beda, aturan mainnya peserta didik harus mengumpulkan seri kartu dengan nilai yang tertinggi, peserta didik yang dapat lebih dahulu mengumpulkan seri kartu dengan kartu yang memiliki poin tertinggi itulah yang akan menjadi pemenangnya. Peneliti juga menambahkan gambar tokoh, prasasti ataupun kerajaan yang ada di Nusantara dan memberikan penjelasan pada kartu tersebut yang dapat menarik minat peserta didik, dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran IPS khususnya pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan analisis kebutuhan, maka peneliti berupaya untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development (RND)* yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Media pembelajaran yang tersedia masih belum bervariasi.
2. Media PPT dan poster belum dapat memfasilitasi pembelajaran yang interaktif antar peserta didik.
3. Belum tersedianya media yang tepat yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.
4. Peserta didik masih kesulitan dalam mempelajari materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada kondisi belum tersedianya media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan

media pembelajaran kartu kuartet materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada muatan pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kartu kuartet materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini memiliki kegunaan secara teoritis maupun praktis, adapun kegunaan dari penelitian ini diuraikan sebagaimana berikut:

1. Secara Teoritis  
Media kartu kuartet dapat digunakan dalam muatan IPS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara untuk mengenalkan nama-nama kerajaan, tokoh dan prasasti sehingga peserta didik dapat memahami tentang kerajaan-kerajaan yang pernah berdiri di Nusantara.
2. Secara Praktis
  - A. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat menghilangkan rasa jenuh pada saat belajar
  - B. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi bagi guru dalam pembelajaran IPS yang menarik dan edukatif
  - C. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya yang terkait pengembangan media pembelajaran.