

PENERAPAN MEDIA KARTU KUARTET BERBASIS PENDEKATAN DEEP LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Putri Indi Nur Ihsani*, Iis Nurasih, Rifky Aditya Ramadhan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

*Corresponding author email: putriindisani008@ummi.ac.id

Article History

Received: 15 June 2026

Revised: 26 September 2026

Published: 30 September 2026

ABSTRACT

Students' learning activeness in Social Studies (IPS) learning was initially low. This study aimed to improve students' learning activeness through the use of quartet card media based on the Deep Learning approach. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 40 fourth-grade students. Data were collected through observations of teacher activities, student activities, and learning activeness, supported by interviews and documentation. The intervention was conducted in two cycles using quartet cards containing information about Indonesia's cultural diversity. The implementation of Deep Learning was carried out through identifying and grouping cultural information, discussing differences and relationships among cultural elements, presenting group findings, and reflecting on the learning process. Based on PTK observation data, the percentage of students meeting the learning-activeness criterion increased from 55% (22 students) in Cycle I to 82.5% (33 students) in Cycle II. These results indicate that the application of quartet card media based on the Deep Learning approach was followed by an increase in observed learning activeness and achievement of the predetermined success indicator.

Keywords: Quartet Card Media, Deep Learning, Learning Activeness, Social Studies.

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Ihsani, P. I. N., Nurasih, I., & Ramadhan, R. A. (2026). Penerapan Media Kartu Kuartet Berbasis Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(4), 2503–2512. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i4.6694>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Menurut Maksum (2023), ilmu sosial (*social science*) merupakan bidang ilmu yang mempelajari perilaku, interaksi, dan hubungan manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan bantuan serta partisipasi orang lain. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam Q.S. An-Nahl ayat 90 yang memerintahkan manusia untuk berlaku adil, berbuat kebajikan, serta menjauhi perbuatan keji dan permusuhan. Ayat tersebut menunjukkan bahwa manusia memiliki tanggung jawab moral dalam membangun kehidupan sosial yang harmonis. Dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar, nilai-nilai sosial tersebut diajarkan melalui mata pelajaran IPS agar siswa mampu memahami berbagai peristiwa sosial di lingkungan lokal, nasional, maupun internasional.

Pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa agar mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Iyan *et al.*, 2022). Keaktifan belajar menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran karena mendorong siswa untuk berpikir logis, mengembangkan ide, dan memecahkan masalah. Menurut Dwi Harry *et al.* (2023), pembelajaran yang berhasil ditandai oleh aktivitas siswa yang dinamis dan interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Oleh karena itu, guru berperan sebagai fasilitator yang harus menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, Sudjana (2016) menjelaskan bahwa keaktifan belajar dapat dilihat melalui kemampuan siswa mengamati penjelasan guru, berinteraksi,

bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kerja kelompok.

Namun, hasil observasi di kelas IV SD Negeri Suryakencana CBM menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa masih rendah dan belum merata. Meskipun guru telah menerapkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas mengamati, membaca, bertanya, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sebagian siswa masih cenderung pasif, kurang fokus, dan enggan bertanya karena rasa malu atau ketergantungan pada teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar dipengaruhi oleh motivasi, keberanian, dan kesiapan belajar siswa sebagaimana dikemukakan oleh Fajra *et al.* (2023). Selain itu, guru juga menghadapi kendala berupa rendahnya partisipasi siswa serta keterbatasan media pembelajaran yang memuat informasi tentang keberagaman sosial dan budaya lokal sehingga siswa kurang termotivasi untuk aktif di kelas (Puspitasari *et al.*, 2025).

Berdasarkan hasil observasi, jumlah siswa kelas IV mencapai 40 orang dengan nilai KKM sebesar 70. Dari keseluruhan siswa, sebanyak 67,5% tergolong tidak aktif dan hanya 32,5% yang aktif mengamati guru dalam proses pembelajaran. Rendahnya keaktifan tersebut juga dipengaruhi oleh kurang sesuai materi ajar dengan kebutuhan siswa, khususnya pada materi mengenal budaya dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Menurut Nurfadhillah *et al.* (2021), media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses belajar mengajar yang dapat

membantu memotivasi siswa dan mempermudah komunikasi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

Penelitian Aprilia & Safitri (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan berupa Kartu Kuartet mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS. Namun, media tersebut masih lebih berfokus pada partisipasi fisik siswa dan belum banyak melibatkan proses berpikir reflektif. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan Kartu Kuartet yang tidak hanya digunakan sebagai permainan, tetapi dipadukan dengan langkah pembelajaran mendalam. Secara konkret, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan informasi budaya pada kartu, membandingkan serta mendiskusikan hubungan antarelemen budaya, menyampaikan hasil diskusi, dan melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari. Rangkaian kegiatan tersebut digunakan untuk memberi ruang bagi keterlibatan visual, lisan, mental, dan sosial siswa dalam memahami keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan media Kartu Kuartet berbasis Deep Learning pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri Suryakencana CBM dengan fokus pada perubahan keaktifan belajar siswa berdasarkan hasil observasi PTK.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS

melalui penerapan media Kartu Kuartet berbasis pendekatan *Deep Learning*. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SD Negeri Suryakencana CBM pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 40 siswa yang terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

Desain penelitian menggunakan siklus tindakan yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian direncanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus diawali dengan penyusunan modul ajar, lembar observasi, dan instrumen evaluasi. Pada tahap tindakan, pembelajaran IPS dilaksanakan menggunakan media Kartu Kuartet berbasis *Deep Learning* yang dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis, berdiskusi, berkolaborasi, dan memahami materi secara lebih mendalam. Hasil pengamatan pada setiap siklus kemudian dianalisis dan direfleksikan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan tercapai.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, serta tingkat keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara terstruktur dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto dan dokumen pendukung selama pelaksanaan penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dan rata-rata untuk

mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, dan keaktifan belajar siswa pada setiap siklus. Dalam penelitian ini, angka 75% digunakan sebagai batas operasional keberhasilan yang ditetapkan peneliti untuk masing-masing indikator aktivitas guru, aktivitas siswa, dan keaktifan belajar siswa. Naskah penelitian tidak mencantumkan bahwa batas tersebut berasal dari kriteria sekolah atau rujukan teori tertentu, sehingga angka 75% diposisikan sebagai indikator keberhasilan operasional penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Berdasarkan kondisi awal di kelas IV SDN Suryakencana CBM, pembelajaran IPS belum mencapai hasil yang optimal karena siswa masih kurang aktif, sering mengobrol saat pembelajaran berlangsung, dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga penyampaian materi masih didominasi metode verbal akibat keterbatasan media. Hasil pra-survei menunjukkan bahwa sebanyak 27 siswa (67,5%) belum mencapai ketuntasan keaktifan belajar, sedangkan hanya 13 siswa (32,5%) yang menunjukkan keaktifan belajar. Rendahnya keaktifan tersebut dipengaruhi oleh kurangnya minat belajar siswa karena merasa bosan selama proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus dengan tujuan meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

2. Siklus I

Table 1 Hasil Observasi Aktivasi Guru Siklus I

Aktivitas Guru Mengajar Siklus 1		
Skor Perolehan	Nilai	Kriteria
20	83	Baik Sekali

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, diperoleh skor 20 dari skor maksimal 24 dengan nilai persentase sebesar 83 yang termasuk dalam kriteria baik sekali. Hasil ini menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media Kartu Kuartet berbasis *Deep Learning* secara efektif sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru berhasil mengelola kelas dengan baik, memberikan penjelasan yang jelas, membimbing diskusi kelompok, memfasilitasi interaksi antarsiswa, serta memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung. Tingginya nilai aktivitas guru menunjukkan bahwa strategi dan media yang digunakan telah mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan kondusif. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan agar pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya dapat berjalan lebih optimal dan memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Kriteria	Skor	Jumlah Siswa	Perolehan Skor
Sangat Baik	80 - 100	0	0%
Baik	70 - 79	30	75%
Cukup	60 - 69	10	25%

Kurang	< 59	0	0%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, terlihat bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan keterlibatan yang baik dalam proses pembelajaran. Dari total 40 siswa, sebanyak 30 siswa (75%) memperoleh skor pada kategori baik, sedangkan 10 siswa (25%) berada pada kategori cukup. Tidak terdapat siswa yang mencapai kategori sangat baik maupun kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I telah mampu mendorong sebagian besar siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, seperti mengikuti diskusi, memperhatikan penjelasan guru, dan bekerja sama dalam kelompok. Meskipun demikian, masih terdapat seperempat jumlah siswa yang berada pada kategori cukup, sehingga diperlukan perbaikan dan penguatan pada siklus berikutnya agar aktivitas belajar siswa dapat meningkat secara lebih optimal dan mencapai kategori sangat baik.

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Kriteria	Skor	Jumlah Siswa	Perolehan Skor
Sangat Baik	80 – 100	0	0%
Baik	70 - 79	22	55%
Cukup	60 – 69	0	0%
Kurang	< 59	18	45%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I, terlihat bahwa dari 40 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 22 siswa (55%) berada pada kategori baik, sedangkan 18 siswa (45%) masih berada pada kategori kurang. Tidak

terdapat siswa yang mencapai kategori sangat baik maupun cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran pada siklus I telah mampu mendorong lebih dari separuh siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, namun tingkat keaktifan yang dicapai belum optimal karena masih terdapat hampir setengah dari jumlah siswa yang menunjukkan keaktifan belajar rendah. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa siswa mulai merespons pembelajaran dengan lebih baik, tetapi masih diperlukan perbaikan strategi pembelajaran, pemberian motivasi, serta pendampingan yang lebih intensif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada siklus berikutnya.

3. Siklus 2

Table 4 Hasil Observasi Aktivasi Guru Siklus 2

Aktivitas Guru Mengajar Siklus II		
Skor Perolehan	Nilai	Kriteria
23	96	Sangat Baik

Berdasarkan tabel aktivitas guru mengajar pada siklus II, diperoleh skor perolehan sebesar 23 dari skor maksimal 24 dengan nilai akhir 96 yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan proses pembelajaran secara optimal sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru mampu mengelola kelas dengan baik, menyampaikan materi secara efektif, memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, serta membimbing dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tingginya nilai yang diperoleh juga mengindikasikan bahwa hampir seluruh indikator aktivitas guru telah terlaksana dengan baik, sehingga

proses pembelajaran berlangsung lebih terarah, kondusif, dan mampu mendukung peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus II.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Kriteria	Skor	Jumlah Siswa	Perolehan Skor
Sangat Baik	80 – 100	8	20%
Baik	70 – 79	25	62,5%
Cukup	60 – 69	7	17,5%
Kurang	< 59	0	0%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, terlihat adanya peningkatan yang baik dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dari 40 siswa, sebanyak 8 siswa (20%) mencapai kategori sangat baik, 25 siswa (62,5%) berada pada kategori baik, dan 7 siswa (17,5%) berada pada kategori cukup, sedangkan tidak ada lagi siswa yang termasuk dalam kategori kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, maupun menyelesaikan tugas yang diberikan. Hilangnya kategori kurang mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran yang digunakan pada siklus II berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa secara lebih merata. Dengan demikian, proses pembelajaran pada siklus II dapat dikatakan efektif dalam mendorong keterlibatan siswa dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, meskipun masih diperlukan upaya untuk meningkatkan jumlah siswa yang mencapai kategori sangat baik.

Tabel 6. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Kriteria	Skor	Jumlah Siswa	Perolehan Skor
Sangat Baik	80 – 100	8	20%
Baik	70 - 79	25	62,5%
Cukup	60 – 69	2	5%
Kurang	< 59	5	12,5%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Dari 40 siswa, sebanyak 8 siswa (20%) telah mencapai kategori sangat baik, 25 siswa (62,5%) berada pada kategori baik, 2 siswa (5%) berada pada kategori cukup, dan hanya 5 siswa (12,5%) yang masih berada pada kategori kurang. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, yaitu 33 siswa (82,5%), telah mencapai kategori baik dan sangat baik, sehingga mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran yang digunakan berhasil meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurunnya jumlah siswa pada kategori kurang dari 45% pada siklus I menjadi 12,5% pada siklus II juga menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan mampu meningkatkan minat, keberanian, dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, keaktifan belajar siswa pada siklus II telah mencapai hasil yang optimal dan memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan.

4. Hasil Tindakan

Tabel 7. Hasil Peningkatan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II	Kriteria	Peningkatan
20 Skor (83%)	23 Skor (96%)	Sangat Baik (A)	3 Skor (13%)

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas guru meningkat pada siklus I dan II, masing-masing. Hasil observasi aktivitas guru pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media Kartu Kuartet berbasis *Deep Learning* pada siklus I menunjukkan skor 20 (83%) dan 23 (96%). Dari penelitian aktivitas guru pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus II meningkat.

Tabel 8. Hasil Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II	Kriteria	Peningkatan
30 Siswa (75%)	33 Siswa (82,5%)	Mencapai kriteria	3 Siswa (7,5%)
10 Siswa (25%)	7 Siswa (17,5%)	Belum mencapai kriteria	

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas siswa menunjukkan peningkatan ketuntasan pada siklus I dan siklus II. Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan media Kartu Kuartet berbasis *Deep Learning* pada siklus I menunjukkan bahwa 30 siswa (75%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 10 siswa (25%)

belum mencapai ketuntasan. Pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 33 siswa (82,5%), sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas 7 siswa (17,5%).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Kartu Kuartet berbasis *Deep Learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Selain berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang ditawarkan oleh guru, siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena aktivitas siswa di siklus kedua telah memenuhi kriteria keberhasilan.

Tabel 9. Hasil Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II	Kriteria	Peningkatan
22 Siswa (55%)	33 Siswa (82,5%)	Mencapai kriteria	11 Siswa (27,5%)
18 Siswa (45%)	7 Siswa (17,5%)	Belum mencapai kriteria	

Berdasarkan hasil observasi PTK, terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai kriteria keaktifan belajar sebanyak 22 siswa (55%), kemudian meningkat menjadi 33 siswa (82,5%) pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam berdiskusi, mengemukakan

pendapat, maupun bekerja sama selama proses pembelajaran IPS berlangsung.

Sebaliknya, jumlah siswa yang belum mencapai kriteria keaktifan mengalami penurunan dari 18 siswa (45%) pada siklus I menjadi 7 siswa (17,5%) pada siklus II. Karena persentase pada siklus II telah melampaui batas keberhasilan operasional sebesar 75%, penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II. Temuan ini merupakan hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan PTK dan menunjukkan adanya perubahan keaktifan belajar siswa setelah perbaikan pembelajaran dilakukan pada siklus II.

B. Pembahasan

1. Perencanaan pada penelitian

Tahap perencanaan dalam PTK menjadi dasar untuk menyesuaikan tindakan dengan kondisi awal siswa. Berdasarkan analisis Kurikulum Merdeka dan observasi awal, siswa masih kurang aktif pada materi keberagaman budaya Indonesia, terutama dalam diskusi dan penyampaian pendapat. Karena itu, Kartu Kuartet dirancang bukan sekadar sebagai media permainan, tetapi sebagai sarana yang mengarahkan siswa untuk mengamati informasi pada kartu, mengelompokkan unsur budaya, membandingkan informasi, mendiskusikannya dalam kelompok, dan menyampaikan hasilnya. Rangkaian kegiatan tersebut membuat siswa memiliki tugas dan peran yang lebih jelas selama proses pembelajaran.

Media Kartu Kuartet berbasis Deep Learning digunakan dengan memuat informasi tentang rumah adat, pakaian adat, tarian, alat musik, dan senjata tradisional dari berbagai daerah. Pada saat bermain dan belajar, siswa tidak hanya mencari atau mencocokkan kartu, tetapi juga membahas informasi yang diperoleh dan

menghubungkannya dengan materi keberagaman budaya. Dengan demikian, unsur Deep Learning diterapkan melalui kegiatan identifikasi, pengelompokan, diskusi, penyampaian hasil, dan refleksi. Mekanisme tersebut memberi lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk membaca, mengamati, berbicara, mendengarkan, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua siklus dengan memanfaatkan media Kartu Kuartet berbasis pembelajaran mendalam pada materi keberagaman budaya Indonesia. Pada siklus I, siswa belajar secara berkelompok untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mendiskusikan berbagai unsur budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, dan senjata tradisional. Setelah kegiatan diskusi dan presentasi kelompok, dilakukan refleksi yang menghasilkan beberapa perbaikan untuk siklus II, yaitu menyempurnakan desain dan isi Kartu Kuartet agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa, meningkatkan pendampingan guru selama diskusi kelompok, serta mengelola waktu dan variasi aktivitas pembelajaran dengan lebih baik.

Pada siklus II, perbaikan tersebut memberi ruang interaksi yang lebih terarah. Siswa terlihat lebih aktif menggunakan media, berdiskusi, menjawab, dan mengajukan pertanyaan. Secara mekanis, kartu berfungsi sebagai pemicu aktivitas karena siswa perlu mengamati informasi, mengelompokkan kartu, berkomunikasi dengan anggota kelompok, dan menjelaskan hasilnya. Sementara itu, kegiatan presentasi dan refleksi memberi kesempatan kepada

siswa untuk mengolah kembali informasi yang diperoleh. Hasil observasi PTK menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 83% pada siklus I menjadi 96% pada siklus II, aktivitas siswa dari 75% menjadi 82,5%, dan jumlah siswa yang mencapai kriteria keaktifan belajar dari 22 siswa (55%) menjadi 33 siswa (82,5%).

3. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Peningkatan keaktifan belajar siswa berdasarkan hasil observasi PTK terlihat pada beberapa indikator, yaitu kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, emosional, dan mental. Pada siklus I, rata-rata keaktifan sebesar 64,18%. Beberapa indikator yang masih rendah antara lain mengamati pekerjaan orang lain dan menyatakan pendapat yang masing-masing sebesar 58,33%, serta memecahkan masalah sebesar 58,33%. Kondisi ini menjadi dasar perbaikan pada siklus II, terutama melalui pendampingan diskusi dan pengelolaan aktivitas kelompok.

Setelah perbaikan pada siklus II, seluruh indikator mengalami peningkatan. Persentase membaca menjadi 80,20%, mengamati pekerjaan orang lain 66,66%, menyatakan pendapat 63,54%, mendengarkan penyajian bahan dan diskusi 80,20%, mengerjakan soal 76,04%, menyusun laporan 67,70%, menaruh minat 75%, memiliki keberanian 72,91%, mengingat 77,08%, dan memecahkan masalah 61,45%. Rata-rata keaktifan meningkat menjadi 72,08%. Perubahan tersebut dapat dipahami dari mekanisme pembelajaran yang memberi kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk melakukan aktivitas secara langsung melalui kartu, diskusi kelompok, presentasi, dan refleksi.

Temuan tersebut sejalan dengan Giwangsa (2021) yang menyatakan bahwa media Kartu Kuartet dapat mendukung

partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Cahya (2024) juga menjelaskan bahwa Kartu Kuartet dapat digunakan dalam pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, hasil observasi PTK menunjukkan bahwa kombinasi media kartu dengan kegiatan identifikasi, diskusi, penyampaian pendapat, dan refleksi diikuti oleh peningkatan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, pembahasan lebih tepat menempatkan peningkatan tersebut sebagai temuan berdasarkan observasi selama tindakan PTK, bukan semata-mata sebagai akibat dari media secara terpisah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi PTK, keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Suryakencana CBM pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia mengalami perubahan dari siklus I ke siklus II setelah diterapkan media Kartu Kuartet berbasis Deep Learning. Jumlah siswa yang mencapai kriteria keaktifan meningkat dari 22 siswa (55%) pada siklus I menjadi 33 siswa (82,5%) pada siklus II. Hasil tersebut telah melampaui batas keberhasilan operasional sebesar 75% yang ditetapkan dalam penelitian.

Peningkatan tersebut juga terlihat pada aktivitas siswa dan indikator keaktifan yang diamati selama proses pembelajaran. Penerapan Kartu Kuartet berbasis Deep Learning dilaksanakan melalui kegiatan mengidentifikasi dan mengelompokkan informasi budaya, diskusi, penyampaian hasil, serta refleksi. Berdasarkan data observasi PTK, rangkaian kegiatan tersebut diikuti oleh peningkatan keterlibatan siswa dan pencapaian indikator keaktifan belajar pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R. F., & Safitri, W. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game “Ulis” Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 3(3), 324–331. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v3i3.13134>
- Cahyati, I., Lestari, N. D., & Syaflin, S. L. (2024). *Pengembangan Kartu Budaya Indonesia (KABUSA) Pada Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Dwi Harry, K., Adha, H., & Dara Lestari, T. (2023). Strategi Pembelajaran Efektif Di SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10129165>
- Fajra, R., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Metode Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL DUNIA PENDIDIKAN*. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1468>
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Iyan, A., Ridwan, A., & Rustini, T. (2022). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5, 908–917. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.706>
- Maksum, A. (2023). *Filsafat Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.11594/ubpress9786232967748>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Puspitasari, N. W., Faturrohman, S., & Dewi, R. S. (2025). Analisis Tantangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Konsep Manusia Dan Sistem Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1039–1043. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2967>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdikarya.
- Wasiyah, M., Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 205–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>