



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IX
DI SMP**

Rico Tri Wahono¹, Himmatul Ulya²

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas
Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: ricotriwahono80@students.unnes.ac.id

Diterima: 17/3/2026; Direvisi: 20/3/2026; Diterbitkan: 28/3/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesenjangan antara tuntutan pembelajaran IPS yang menekankan keaktifan siswa dengan praktik pembelajaran di kelas IX SMP Islam Cijeruk yang masih didominasi pendekatan konvensional berpusat pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan dan partisipasi aktif siswa, diperparah oleh keterbatasan fasilitas, kondisi kelas yang padat, serta latar belakang guru pengampu yang tidak sepenuhnya linier dengan bidang IPS, sehingga pemanfaatan media inovatif belum optimal dan capaian hasil belajar belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar IPS pada materi bentuk-bentuk kerja sama internasional. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelas, masing-masing berjumlah 32 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dalam bentuk pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan independent samples t-test pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 80,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 64,53 dengan nilai $t = 4,312$ dan $\text{Sig.} < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan kartu kuartet berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar serta efektif diterapkan sebagai media pembelajaran nondigital yang mampu mengatasi keterbatasan fasilitas sekolah.

Kata Kunci: Kartu Kuartet, *Game Based Learning*, hasil belajar IPS

ABSTRACT

This study was motivated by the gap between the demands of social studies learning, which emphasizes student activity, and the learning practices in the ninth grade at Cijeruk Islamic Junior High School, which are still dominated by a conventional teacher centered approach. This condition has resulted in low student engagement and active participation, exacerbated by limited facilities, crowded classrooms, and the fact that the teachers are not fully qualified in social studies, so that the use of innovative media has not been optimal and learning outcomes have not met the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This study aims to analyze the effect of using quartet card games on social studies learning outcomes in the subject of forms of international cooperation. The study uses a quantitative approach with a *quasi experimental* design of the *Nonequivalent Control Group Design* type, involving two classes, each with 32 students as the experimental and control groups. Data were collected through a 20 item multiple choice test in the form of a pretest and posttest, then analyzed using normality



tests, homogeneity tests, and independent samples t-tests at a significance level of 0.05. The results showed that the average posttest score for the experimental class was 80.00, which was higher than that of the control class at 64.53, with a t value of 4.312 and Sig. < 0.05. These findings indicate that quartet card games have a positive and significant effect on improving learning outcomes and are effective as a nondigital learning medium that can overcome the limitations of school facilities.

Keywords: *Quartet Cards, Game Based Learning, social studies learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada tingkat SMP dituntut untuk mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang semakin beragam serta selaras dengan perkembangan pendekatan pedagogis modern (Misnawati et al., 2024). Namun, pada praktiknya, proses pembelajaran masih banyak dilaksanakan secara konvensional dan didominasi oleh metode ceramah serta penjelasan verbal dari guru, sehingga ruang partisipasi aktif siswa menjadi terbatas (Putri et al., 2023). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kurangnya inovasi pembelajaran menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif, memiliki minat belajar yang rendah, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi (Yusnia & Jani, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu merangsang keaktifan dan minat belajar siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran sebagai alternatif pendukung kegiatan belajar mengajar.

Kebutuhan akan media pembelajaran inovatif semakin penting seiring dengan karakteristik peserta didik yang cenderung aktif, kolaboratif, dan belajar secara lebih optimal melalui pengalaman langsung (Purnamasari, 2025). Media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan aktif, dan daya ingat terhadap materi terbukti memberikan kontribusi positif terhadap performa akademik siswa (Linayanti et al., 2025). Sebaliknya, minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif menyebabkan proses internalisasi pengetahuan menjadi kurang optimal, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan serta capaian hasil belajar siswa (Sibuea & Arif, 2025). Temuan meta analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai gain antara 43% hingga 91%, sehingga menegaskan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Dalam konteks ini, media permainan edukatif menjadi salah satu alternatif yang relevan karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan afektif dalam aktivitas pembelajaran.

Hasil observasi awal dengan guru IPS kelas IX di SMP Islam Cijeruk menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru dengan penggunaan metode konvensional. Kondisi ini dipengaruhi oleh keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam memetakan kebutuhan siswa, sehingga perencanaan pembelajaran inovatif seperti pembelajaran berdiferensiasi belum dapat dilakukan secara optimal. Selain itu, keterbatasan fasilitas pendukung pembelajaran serta jumlah peserta didik yang melebihi kapasitas kelas, dengan jumlah siswa mencapai lebih dari 40 orang per kelas, turut menyulitkan guru dalam mengelola pembelajaran yang efektif dan inovatif. Permasalahan lain yang turut memengaruhi adalah latar belakang guru pengampu yang tidak sepenuhnya linier dengan bidang pendidikan IPS, sehingga pemanfaatan pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPS masih terbatas. Akumulasi dari berbagai kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas, yang berimplikasi pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses



pembelajaran. Dampak lanjutan dari kondisi tersebut tercermin pada hasil asesmen sumatif siswa yang menunjukkan rata-rata ketuntasan sebesar 56,02%, sementara 43,98% siswa masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimal 75, sehingga menandakan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa.

Pembelajaran *game based learning* salah satu model pembelajaran yang menggabungkan pendidikan dan permainan yang memiliki tujuan menarik minat siswa dalam belajar (Anggraini et al., 2021). Secara spesifik, model pembelajaran *game based learning* memiliki karakteristik utama berupa adanya tujuan yang jelas (*goals*), aturan yang sederhana (*rules*), serta umpan balik (*feedback*) langsung (Muluk & Athaillah, 2024). Efektivitas pendekatan ini diperkuat oleh temuan Na'im & Utaminingsih (2025), dalam penelitiannya mengenai penerapan metode *game based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang mencatat empat indikator kunci keberhasilan *game based learning* yang relevan dengan pembelajaran kognitif, yaitu: (1) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*learn while having fun*), (2) mengubah sikap siswa menjadi lebih positif dan aktif (*change attitude*), (3) menstimulasi kemampuan kognitif (*develop cognitive abilities*). (4) meningkatkan pengetahuan konten atau hasil belajar (*increase content knowledge*). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan relevan untuk mendukung implementasi model *game based learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan kartu kuartet sejalan dengan teori *game based learning* yang menekankan aktivitas bermain dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Anggraini et al., 2024). Permainan kartu kuartet merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang cukup potensial untuk digunakan di kelas. Melalui kombinasi gambar dan ilustrasi sebagai unsur visual serta teks singkat yang informatif sebagai unsur verbal, media ini membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih jelas, runtut, dan mudah dipahami. Kartu kuartet menggunakan pemilihan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa akan memudahkan dalam memahami aturan serta cara permainan kartu kuartet. Dengan demikian, penelitian ini menerapkan media kartu kuartet pada materi bentuk-bentuk kerja sama internasional, materi ini dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai akan pengelompokan fakta (seperti badan kerja sama bilateral, regional, dan multilateral). Hal ini selaras dengan mekanisme permainan kartu kuartet yang berbasis pada pengumpulan set berdasarkan kategori, sehingga dapat membantu siswa memetakan dan mengingat klasifikasi organisasi internasional dengan cara yang lebih terstruktur dan menyenangkan.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dengan model pembelajaran *game based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Maharani et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui perolehan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 83,70, yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dengan rata-rata 63,39. Penelitian sebelumnya, sebagian besar masih dilakukan pada mata pelajaran selain IPS dan jenjang sekolah yang berbeda. Kajian yang secara khusus menggabungkan media permainan kartu kuartet pada materi bentuk-bentuk kerja sama internasional di kelas IX SMP masih terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IX di SMP Islam Cijeruk.



Mengetahui penggunaan media pembelajaran digital kurang realistis akibat keterbatasan fasilitas dan metode konvensional terbukti membuat siswa pasif, diperlukan strategi jalan tengah berupa media yang tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga realistis untuk diterapkan dalam keterbatasan waktu, fasilitas, dan kondisi kelas yang padat. Media kartu kuartet dipandang sesuai dengan kebutuhan tersebut karena memiliki karakteristik yang sederhana, praktis, dan tidak memerlukan perangkat teknologi tambahan, sehingga memudahkan guru dalam perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran (Anomeisa et al., 2024). Secara pedagogis, kartu kuartet menyajikan konsep, fakta, dan istilah pembelajaran secara terstruktur melalui kombinasi visual dan teks singkat, yang memungkinkan siswa memahami materi melalui aktivitas bermain yang bermakna. Selain itu, kartu kuartet memiliki ukuran yang kecil sehingga tidak menghabiskan banyak ruang/tempat dan mudah dibawa ke mana saja (Wijayanti et al., 2023). Dengan karakteristik tersebut, media kartu kuartet berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang efektif dalam mendukung penerapan *game based learning* yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa di SMP Islam Cijeruk, karena banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, pembelajaran IPS di kelas IX SMP Islam Cijeruk menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dan praktik pembelajaran yang masih didominasi dengan pendekatan konvensional. Kondisi tersebut berkaitan dengan rendahnya keterlibatan siswa serta belum optimalnya capaian hasil belajar. Atas dasar itu, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IX di SMP Islam Cijeruk.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (Ramadhan et al., 2023). Populasi penelitian adalah 2 kelas IX SMP Islam Cijeruk pada tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, mempertimbangkan kesetaraan kemampuan awal siswa. Satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran IPS menggunakan media permainan kartu kuartet, sedangkan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode konvensional.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (*independent variable*) yaitu penggunaan media permainan kartu kuartet, sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) hasil belajar siswa. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes objektif berbentuk pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Tes mencakup 20 butir soal pilihan ganda dengan ketentuan nilai 1 untuk jawaban benar dan sementara jawaban salah mendapat 0. Data dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IX SMP Islam Cijeruk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Cijeruk pada tahun ajaran 2025/2026 untuk menganalisis pengaruh media permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IX. Subjek penelitian terdiri dari kelas IX D sebagai kelas eksperimen dan kelas IX C sebagai kelas kontrol. Sebelum dua kelas mendapatkan perlakuan, penelitian diawali dengan pelaksanaan tes awal (pretest) guna mengidentifikasi kemampuan awal, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berbeda, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest). Rekapitulasi hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Belajar

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	32	15	45	30.94	10.195
Posttest Eksperimen	32	60	100	80.00	11.709
Pretest Kontrol	32	15	55	34.84	11.179
Posttest Kontrol	32	35	95	64.53	16.576

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 30,94 (SD = 10,195) pada pretest menjadi 80,00 (SD = 11,709) pada posttest. Sementara itu, rata-rata hasil belajar kelas kontrol meningkat dari 34,84 (SD = 11,179) pada pretest menjadi 64,53 (SD = 16,576) pada posttest. Perbandingan capaian kedua kelas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih rata-rata sebesar 15,47 poin. Standar deviasi kelas eksperimen yang lebih rendah dibandingkan kelas kontrol pada posttest menunjukkan bahwa sebaran nilai pada kelas eksperimen cenderung lebih merata. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan kartu kuartet tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar, tetapi juga menghasilkan distribusi capaian yang lebih konsisten antar siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
Kelompok	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.960	32	.275
Posttest Eksperimen	.960	32	.279
Pretest Kontrol	.951	32	.153
Posttest Kontrol	.945	32	.104

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pretest dan posttest pada kelas eksperimen masing-masing sebesar 0,275 dan 0,279. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi pretest dan posttest masing-masing sebesar 0,153 dan 0,104. Seluruh nilai Sig. > 0,05 sehingga data pretest dan posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Homogenitas (Levene's Test)

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar (Posttest)	2.613	1	62	.111

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,111 > 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa varians hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, sehingga kedua kelompok memiliki sebaran data yang relatif sama.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesivas

Independent Samples Test				
Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean
Hasil Belajar (Posttest)	4.312	62	<.001	15.469

Berdasarkan hasil uji independent samples t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dengan $t = 4.312$ dengan derajat kebebasan (df) = 62 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $0,001 < 0,05$, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu kuartet berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IX di SMP Islam Cijeruk.

Pembahasan

Pembelajaran IPS di kelas IX SMP Islam Cijeruk pada kondisi awal memperlihatkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dan praktik pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional. Kondisi tersebut berkaitan dengan rendahnya keterlibatan siswa dan capaian hasil belajar yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu kuartet memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 30,94 menjadi 80,00, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 34,84 menjadi 64,53. Selisih rata-rata posttest sebesar 15,47 poin menunjukkan adanya perbedaan capaian yang jelas antara kedua kelompok. Perbedaan tersebut menunjukkan kesesuaian dengan temuan observasi lapangan, di mana kelas eksperimen memperlihatkan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan terfokus pada materi, sementara kelas kontrol cenderung menunjukkan tingkat keterlibatan belajar yang rendah serta suasana yang membosankan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Distribusi nilai pada kelas eksperimen juga lebih merata dibandingkan kelas kontrol, sehingga menunjukkan pemerataan capaian belajar yang lebih baik.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Media kartu kuartet berperan sebagai sarana aktivitas belajar yang mendorong interaksi sosial dan keterlibatan kognitif selama proses permainan. Aktivitas mengelompokkan kartu, berdiskusi, dan mengklarifikasi konsep memungkinkan siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan awal, sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kuat. Hal ini terlihat jelas saat siswa berupaya mengidentifikasi dan mengingat karakteristik organisasi kerja sama internasional dari berbagai benua untuk melengkapi pasangan kartu kuartet yang dimiliki. Keterlibatan aktif tersebut memungkinkan terjadinya proses kognitif yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran satu arah (Fadhilah et al., 2025). Proses konstruksi konsep yang terjadi selama permainan juga memperkuat retensi memori, sehingga pemahaman konseptual menjadi lebih bermakna dan bertahan lebih lama (Amalia et al., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu kuartet mampu



menjawab permasalahan rendahnya pemahaman konsep IPS yang sebelumnya teridentifikasi pada kondisi awal pembelajaran. Keberhasilan ini memberikan gambaran spesifik mengenai bagaimana proses pembentukan pemahaman siswa terjadi di dalam kelas.

Keberhasilan penerapan kartu kuartet menunjukkan adanya pergeseran pendekatan pembelajaran menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Jika pada pembelajaran konvensional ruang eksplorasi siswa dibatasi oleh dominasi guru sebagai sumber informasi utama, pembelajaran menggunakan kartu kuartet justru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari pasangan kartu dan mengidentifikasi kartu berdasarkan kategori. Berdasarkan teori konstruktivisme sosial, kartu kuartet tidak hanya sekadar pelengkap visual, melainkan berfungsi sebagai media yang memungkinkan terjadinya *scaffolding* dalam kerangka *Zone of Proximal Development (ZPD)* melalui interaksi sosial antarteman sebaya yang memiliki peran krusial dalam mendorong perkembangan kognitif dan pembentukan pengetahuan (Anjani et al., 2025). Berdasarkan temuan selama proses penelitian, siswa yang pada kondisi awal cenderung pasif justru terlihat berani berinteraksi dan bernegosiasi untuk mencocokkan serta melengkapi kategori kartu kuartet. Hal ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menantang, serta mendorong keterlibatan siswa secara mendalam, baik secara emosional maupun kognitif. Aktivitas interaksi dan negosiasi antarsiswa memfasilitasi pertukaran pemahaman, di mana siswa yang memiliki penguasaan materi lebih baik secara alami memberikan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan. Proses *scaffolding* antarteman sebaya inilah yang secara efektif menambal kesenjangan pemahaman siswa, sehingga berdampak langsung pada tercapainya hasil belajar yang optimal di kelas eksperimen (Azis et al., 2025).

Terciptanya interaksi sosial tersebut sekaligus menunjukkan bahwa efektivitas inovasi pembelajaran tidak bergantung pada penggunaan teknologi digital. Pada konteks sekolah dengan keterbatasan fasilitas, penggunaan media digital sering sulit diterapkan secara optimal. Media kartu kuartet sebagai media nondigital sederhana mampu memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Karakteristik yang ekonomis, mudah diproduksi, dan tidak memerlukan perangkat tambahan menjadikannya relevan bagi sekolah dengan sarana terbatas (Sukerti, 2021). Temuan di lapangan mengindikasikan bahwa pembelajaran tanpa dukungan alat digital, seperti proyektor tetap mampu mendorong fokus dan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas memainkan kartu kuartet secara langsung. Keberhasilan pembelajaran lebih ditentukan oleh kesesuaian strategi pedagogis dibandingkan kecanggihan teknologi yang digunakan (Indriana et al., 2022). Temuan ini menunjukkan bahwa keterbatasan infrastruktur digital tidak menghambat peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Media kartu kuartet menjadi contoh bahwa inovasi pembelajaran yang tepat secara pedagogis tetap mampu meningkatkan capaian akademik secara signifikan dalam kondisi sumber daya terbatas.

Dari perspektif pengelolaan pembelajaran, penggunaan kartu kuartet berkontribusi dalam mengatasi permasalahan guru yang latar belakang pendidikannya tidak sepenuhnya linier dengan bidang studi IPS. Pada kondisi awal, keterbatasan kompetensi pedagogis spesifik IPS menjadi salah satu hambatan dalam penerapan pembelajaran inovatif. Media kartu kuartet memiliki aturan permainan yang sederhana dan prosedur penggunaan yang praktis, sehingga mudah diterapkan dalam pembelajaran (Pratiwi et al., 2023). Selama pelaksanaan penelitian, pembelajaran didominasi oleh aktivitas siswa dalam memainkan kartu kuartet secara kolaboratif, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang melakukan monitoring antarkelompok serta memberikan bantuan terbatas ketika diperlukan. Kondisi ini memungkinkan guru dengan latar belakang disiplin ilmu yang beragam tetap mampu memfasilitasi pembelajaran IPS secara efektif. Dampak positif terhadap dinamika kelas



menunjukkan bahwa inovasi media sederhana dapat memperkuat kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, kartu kuartet berfungsi sebagai sarana pedagogis yang membantu guru mengelola pembelajaran IPS yang lebih partisipatif.

Selain memberikan kemudahan dalam pengelolaan pedagogis bagi guru, peningkatan hasil belajar yang signifikan pada penelitian ini, dengan rata-rata mencapai 80,00 terbukti konsisten dengan berbagai temuan penelitian sebelumnya. Temuan Wahyudi & Hadaming (2023) yang menunjukkan peningkatan aktivitas siswa hingga mencapai 85,39% setelah penerapan media permainan kartu kuartet. Penelitian Manurung et al. (2024) turut mengonfirmasi efektivitas game based learning pada muatan IPS dengan menunjukkan lonjakan hasil belajar di angka 85,00. Tingginya capaian angka di atas 80,00 ini merupakan bukti nyata dari kualitas interaksi sosial yang terjadi di dalam kelas. Angka tersebut muncul karena media kartu kuartet berhasil mendorong siswa untuk terus berkomunikasi, mengoreksi, dan menguatkan pemahaman satu sama lain selama permainan. Proses ini sangat didukung oleh situasi kompetitif yang menyenangkan selama pembelajaran berlangsung. Keinginan untuk memenangkan permainan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam menguasai dan memahami kategori materi IPS dengan lebih cepat (Aslam et al., 2021; Kusumawati et al., 2025; Saputro & Lukitawati, 2026; Sari et al., 2020). Kesamaan temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa inovasi pedagogis melalui permainan edukatif, meskipun sederhana, mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Anggraeni & Mulianingsih, 2026; Arifin & Mulianingsih, 2026; Kusumawati et al., 2025; Ramadhani & Iswendi, 2025).

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media permainan nondigital sebagai solusi di tengah keterbatasan fasilitas sekolah dan latar belakang guru yang beragam. Sebagian besar penelitian game based learning berfokus pada media digital, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa media nondigital sederhana tetap mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Temuan ini memperluas pemahaman mengenai penerapan kontekstual game based learning dalam pendidikan menengah di Indonesia. Meskipun memberikan dampak positif yang nyata, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan sampel yang terbatas pada satu sekolah dan durasi perlakuan yang relatif singkat. Instrumen penilaian yang berfokus pada aspek kognitif juga belum mengukur perkembangan afektif secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan skala sampel yang lebih luas dan durasi yang lebih panjang sangat diperlukan untuk menguji retensi pemahaman jangka panjang, serta dampak media permainan terhadap aspek nonkognitif siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa optimalisasi game based learning tidak selalu identik dengan teknologi digital yang kompleks, mengingat media permainan sederhana yang dikelola dengan strategi pedagogis yang tepat terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dengan demikian, media kartu kuartet layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPS yang adaptif dalam meningkatkan capaian belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media permainan kartu kuartet berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IX di SMP Islam Cijeruk. Penerapan media berbasis *game based learning* mampu menggeser pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi lebih partisipatif dan berorientasi pada aktivitas siswa. Peningkatan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang mencapai 80,00 serta perbedaan signifikan dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa kartu kuartet tidak hanya efektif



meningkatkan capaian kognitif, tetapi mendorong pemerataan pemahaman antarsiswa. Secara pedagogis, aktivitas bermain yang terstruktur melalui pengelompokan kategori kerja sama internasional menghadirkan proses interaksi, negosiasi, dan pendalaman konsep yang memperkuat pembentukan pengetahuan siswa. Dengan demikian, media permainan kartu kuartet terbukti relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPS yang menuntut keaktifan, kolaborasi, dan penguatan pemahaman materi.

Temuan ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu bergantung pada teknologi digital, melainkan pada ketepatan strategi dan kesesuaian media dengan konteks sekolah. Media kartu kuartet yang sederhana, ekonomis, dan mudah diterapkan terbukti adaptif terhadap keterbatasan fasilitas serta mampu memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Pengembangan penelitian dapat diarahkan pada perluasan cakupan sampel, pengujian retensi jangka panjang, serta eksplorasi dampak media permainan terhadap aspek afektif dan keterampilan sosial siswa. Selain itu, penerapan kartu kuartet pada materi IPS lainnya maupun jenjang pendidikan berbeda berpotensi memperkaya praktik *game based learning* berbasis media nondigital sebagai strategi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L., Handayani, W., & Amiruddin, A. (2025). Pengaruh model game based learning (GBL) berbantuan educaplay terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2700–2710. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3155>
- Anggraeni, P. A., & Mulianingsih, F. (2026). Implementasi gamifikasi pembelajaran IPS melalui game berburu point di SMP. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 268. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9083>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis hots dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar pada keragaman sosial budaya masyarakat. *Journal of Education Research*, 5(3), 3723–3730. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1069>
- Anjani, N., Setiana, L. N., & Turahmat, T. (2025). Kajian literatur: Scaffolding berbasis media dalam mendukung zone of proximal development (ZPD) peserta didik. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(2), 88–100. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i2.5402>
- Anomeisa, A. B., Ernarningsih, D., Piterson, R., & Safrudin, N. (2024). Pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran pada materi aljabar terintegrasi kearifan lokal magepanda. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 19(2), 312–323. <https://doi.org/10.29408/edc.v19i2.27951>
- Arifin, A. N. A., & Mulianingsih, F. (2026). Media pembelajaran teka teki silang dan word search: Inovasi pembelajaran IPS kelas VIII SMP. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9082>
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS siswa kelas tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>



- Azis, A., Hilmy, M., & Erawati, D. (2025). Integrasi media dalam pembelajaran: Pendekatan konstruktivisme Vygotsky. *Anterior Jurnal*, 24(3), 1–7. <https://doi.org/10.33084/anterior.v24i3.9726>
- Dalimunthe, I. S., & Frinaldi, A. (2025). Peran budaya organisasi dalam implementasi inovasi daerah pada program membudayakan permainan tradisional untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak: Studi kasus di Kecamatan Tambangan. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 342. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5367>
- Elviam Sibuea, M. A. (2025). The effect of interactive multimedia on students' science learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(2), 181–192. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i2.504>
- Erni Yusnia, & Jani, J. (2024). Analisis siswa pasif dalam pembelajaran IPS kelas VIII di UPT SMP Negeri 2 Kademangan Kabupaten Blitar. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 65–70. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i3.876>
- Fadhilah, N. A. N., Suprijono, A., & Imron, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa pada mata pelajaran. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/71445>
- Indriana, V., Tianah, I., Khairi, A. I., & Oktafiana, S. (2022). Implementasi active learning strategy untuk meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Islam Al-Waroqot Pamekasan. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(1), 79–92. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v4i1.6311>
- Kusumawati, E., Hanif, M., & Rifai, M. (2025). Metode role playing sebagai strategi penguatan karakter peduli sosial dalam pembelajaran IPS di kelas IX MTs. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 515. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5736>
- Linayanti, H. T., Widyatmoko, A., & Handayani, L. (2025). Efektivitas penggunaan media interaktif berbasis game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3), 370–377. <https://doi.org/10.20961/DDI.V13I3.102472>
- Maharani, A. W. H. B. S. K. V. (2024). Efektivitas model pembelajaran game-based learning terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 6(3), 15707–15714. <https://doi.org/10.31004/JOE.V6I3.5403>
- Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi kreatif multimedia pembelajaran interaktif berbasis game based learning pada muatan IPS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296>
- Misnawati, M., Nursaly, B. R., & Mohzana, M. (2024). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Aikmel. *Educatio*, 19(2), 458–468. <https://doi.org/10.29408/edc.v19i2.27771>
- Muchamad Saiful Muluk, & Athaillah, I. (2024). Pengaruh metode game based learning pada mata kuliah agama islam terhadap interpersonal dan intrapersonal skills mahasiswa. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 5(2), 83–92. <https://doi.org/10.46510/jami.v5i2.310>



- Na'im, S., & Utaminingsih, S. (2025). Penerapan metode game based learning untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila kelas V. *Tunas Nusantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 51–62. <https://doi.org/10.34001/JTN.V7I1.8019>
- Pratiwi, L. D. S., Suranata, K., & Yudiana, K. (2023). Media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model picture and picture pada muatan pendidikan pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 265–275. <https://doi.org/10.23887/JIPPG.V6I2.63959>
- Purnamasari, E. (2025). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam peningkatan hasil belajar matematika operasi penjumlahan melalui permainan. *Karimah Tauhid*, 4(7), 5183–5191. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i7.19455>
- Putri, A. I., Nurhasanah, & Azis, S. N. (2023). Tantangan penerapan pedagogi dalam pembelajaran pada siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 401–412. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1337>
- Ramadhan, M. F., Mundilarto, M., Ariswan, A., Irwanto, I., Bahtiar, B., & Gummah, S. (2023). The effect of interface instrumentation experiments-supported blended learning on students' critical thinking skills and academic achievement. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(14), 101–125. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i14.38611>
- Ramadhani, N. F., & Iswendi, I. (2025). Pengaruh penggunaan media permainan ular tangga kimia materi asam basa terhadap hasil belajar peserta didik fase F SMA/MA. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1248. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6676>
- Saputro, Y. B., & Lukitawati, L. (2026). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament berbantuan flash card terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 493. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9548>
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Ansyori, G. (2020). Pengaruh media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS gugus 15 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>
- Sukerti, N. N. (2021). Penerapan metode demonstrasi berbantuan media sederhana untuk meningkatkan hasil belajar tematik (muatan matematika). *Journal of Education Action Research*, 5(2), 232–238. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33311>
- Wahyudi, A. A., & Hadaming, H. (2023). Media permainan kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar geometri siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(2), 67–74. <https://doi.org/10.51874/judikdas.v2i2.838>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 6(2), 124–133. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2677>