

Penerapan Nusantara Kartu Sebagai Buku Ajar IPS di Kelas 3 SDN Sungai Miai 4

Salsabela Ashlin^{1*}, Ayuni Ayuni², Mina Zuyyina Ramadhani³, Aldy Ferdiyansyah⁴, Asniwati Asniwati⁵

¹⁻⁵ Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Email: 2310125320004@mhs.ulm.ac.id^{1*}, 2310125120021@mhs.ulm.ac.id², 2310125220051@mhs.ulm.ac.id³, aldyferdiyansyah@ulm.ac.id⁴, asniwati@ulm.ac.id⁵

Abstract, Learning media is very useful, especially in improving students' understanding of concepts, strengthening their retention, and fostering their interest in learning. This study uses a descriptive qualitative approach to understand the problem of limited social studies learning media in grade 3 of SDN Sungai Miai 4 and find relevant solutions. Nusantara Kartu is an innovation in learning media designed to introduce and foster students' appreciation of the diversity of Indonesian culture. Nusantara Kartu media has a physical form like a medium-sized card, printed in color, and equipped with pictures and brief information about cultural elements in Indonesia. Nusantara Kartu media is able to overcome the problem of limited textbooks and student boredom in social studies learning. This media not only creates a fun and meaningful learning atmosphere, but also increases students' active participation and understanding of the diversity of Indonesian culture. Teachers can start trying to create similar media that suits the needs of each class.

Keyword: Social Studies Learning, Nusantara Cards, Social Studies Textbooks.

Abstrak, Media pembelajaran sangat bermanfaat, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep, memperkuat retensi mereka, dan menumbuhkan minat mereka untuk belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami masalah keterbatasan media pembelajaran IPS di kelas 3 SDN Sungai Miai 4 dan menemukan solusi yang relevan. Nusantara Kartu merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang dirancang untuk memperkenalkan dan menumbuhkan apresiasi siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia. Media Nusantara Kartu memiliki bentuk fisik seperti kartu berukuran sedang, dicetak berwarna, dan dilengkapi dengan gambar serta informasi singkat mengenai unsur-unsur budaya di Indonesia. Media Nusantara Kartu mampu mengatasi permasalahan keterbatasan buku ajar dan kebosanan siswa dalam pembelajaran IPS. Media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia. Guru dapat mulai mencoba membuat media serupa yang sesuai dengan kebutuhan kelas masing-masing.

Kata Kunci : Pembelajaran IPS, Nusantara Kartu, Buku Ajar IPS.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah istilah yang mengacu pada berbagai alat atau materi yang digunakan dalam proses belajar-mengajar dengan tujuan memberikan dukungan atau bantuan dalam penyampaian informasi, ide, atau materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih efisien dan menarik (Titin dkk., 2023). Media ini dapat berupa visual atau audio, atau kombinasi keduanya. Contohnya termasuk video, gambar, audio, presentasi, model fisik, dan sebagainya. Media pembelajaran juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih beragam dan memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan siswa (Ferdiyansyah dkk., 2022). Beragamnya pilihan media pembelajaran yang tersedia, guru dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih inovatif

dan menarik. Pada akhirnya, ini dapat menghasilkan peningkatan pemahaman dan prestasi siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran sangat bermanfaat, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep, memperkuat retensi mereka, dan menumbuhkan minat mereka untuk belajar. Media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memahami (FatimatuZZahrah dkk., 2023). Menurut Dahsanranca, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menyongsong paradigma baru pembelajaran di era digital. Salah satu media yang dapat digunakan adalah kartu gambar. Permainan kartu gambar menarik perhatian siswa di sekolah dasar dan mencegah mereka bosan saat belajar (Arumsari dkk., 2023). Sehingga pembelajaran tersebut mudah di ingat dan lebih bermakna bagi siswa.

Hasil observasi di SDN Sungai Miai 4 menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh ceramah dan penggunaan papan tulis. Hal ini membuat siswa cepat bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mereka. Jumlah media pembelajaran yang tersedia sangat terbatas, materi disampaikan kurang menarik dan tidak mendalam. Ketersediaan buku ajar juga tidak memenuhi kebutuhan belajar siswa. Siswa tidak memiliki banyak dorongan untuk belajar karena kondisi ini, dan mereka tidak memiliki banyak aktivitas belajar yang interaktif. Melalui hasil wawancara kepada salah satu guru di SDN Sungai Miai 4 diketahui bahwa mereka mengalami kesulitan untuk menyampaikan materi IPS dengan baik. Keterbatasan buku ajar dan media pembelajaran tidak memenuhi kebutuhan kelas. Mereka tidak memiliki kemampuan yang cukup untuk merancang atau membuat media pembelajaran sendiri. Akibatnya, pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dan tidak memahami materi secara mendalam.

Keterbatasan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS sangat memengaruhi kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Siswa cenderung menjadi kurang aktif, bosan, dan kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dalam IPS seperti peristiwa sejarah, sistem sosial, atau ekonomi jika guru hanya menggunakan metode ceramah dan papan tulis tanpa dukungan media yang menarik dan interaktif. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa serta melemahnya motivasi untuk mengikuti pelajaran (Fitri Auliya dkk., 2023). Upaya pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa karena kemampuan pedagogik guru yang rendah untuk menggunakan media (Basiran & Ningsih,

2023). Oleh karena itu, sangat diperlukan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran IPS yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi mampu juga mendorong partisipasi aktif siswa.

Salah satu solusi yang bisa diterapkan adalah membuat media yang sederhana, murah, namun tetap efektif yaitu media visual berupa **kartu gambar**. Media ini sangat mudah dibuat, bahkan hanya dengan komputer sederhana atau aplikasi gratis di ponsel. Isinya bisa berupa gambar tokoh pahlawan, budaya daerah, kegiatan ekonomi, atau peristiwa sejarah penting, lengkap dengan penjelasan singkat dan pertanyaan yang bisa memancing diskusi. Kartu-kartu ini tidak hanya menarik untuk dilihat, tapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena belajar tidak lagi hanya mendengar, tapi juga melihat dan berpikir. Penggunaannya bisa fleksibel baik secara individu maupun kelompok sehingga membuat suasana belajar jadi lebih hidup dan menyenangkan (Saputro dkk., 2023). Penggunaan media visual seperti kartu gambar tidak hanya menjadi solusi atas keterbatasan media pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan kartu gambar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran karena materi disajikan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kartu gambar juga dapat membantu siswa menghindari kebosanan dan menawarkan variasi dalam proses belajar yang lebih berbasis visual (Basiran & Ningsih, 2023). Kartu gambar akan membantu siswa belajar karena mereka dibagi menjadi beberapa kelompok dan diajak bermain kartu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan pada kartu bergambar. Media kartu bergambar dapat menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka (Rahmadini dkk., 2023). Alat bantu ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Andhika Nida dkk., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa peran media pembelajaran sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan efektivitas penyampaian materi, serta membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.

Studi sebelumnya dalam penelitian terdahulu, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penggunaan media kartu gambar dalam pembelajaran. Pertama, menunjukkan bahwa kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar (Faridha Wati, 2020). Kedua, pengembangan media kartu gambar digital untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan meningkatkan rasa cinta tanah air mereka dalam pembelajaran IPS, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kedua aspek tersebut (Ardiansa dkk., 2023). Ketiga, menggunakan media kartu gambar dalam pembelajaran IPS membuat peningkatan hasil belajar yang signifikan (Rahman, 2022). Keempat, menunjukkan bahwa kartu gambar efektif dalam melatih siswa

untuk berpikir kritis, meskipun media ular tangga sedikit lebih baik dalam hal partisipasi (Kusumaningrum & Astuti, 2024). Berdasarkan empat penelitian tersebut, penelitian ini memiliki nilai kebaruan tersendiri yaitu terlihat dari media pembelajaran berupa kartu yang dikembangkan lebih variatif dan menarik.

Kartu ini terbukti memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif dan bekerja sama, serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Belum ada yang secara khusus mengintegrasikan Augmented Reality (AR) ke dalam media di sekolah dasar, namun belajar dengan AR dapat menjadi lebih menarik dan interaktif. Melalui perangkat digital mereka, siswa tidak hanya dapat melihat gambar diam, tetapi juga dapat melihat representasi tiga dimensi dari karakter, atau peristiwa penting secara langsung. Hal ini dapat membuat pembelajaran terasa lebih nyata dan nyata.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulisan artikel ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran IPS yang digunakan di kelas 3 SDN Sungai Miai 4 dan untuk menawarkan solusi pengembangan media visual berbasis kartu bergambar atau sebagai alternatif penyelesaian permasalahan penggunaan media pembelajaran di kelas 3 SDN Sungai Miai 4 dengan menggunakan media Nusantara Kartu. Artikel ini diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada guru dalam kualitas pembelajaran IPS yang lebih bermakna, menarik dan menyenangkan bagi siswa.

2. METOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami masalah keterbatasan media pembelajaran IPS di kelas 3 sekolah dasar dan menemukan solusi yang relevan. Untuk mencapai tujuan ini, dua metode utama digunakan studi literatur dan observasi langsung di lapangan. Pada tahap studi literatur, peneliti meninjau berbagai referensi ilmiah, termasuk buku teks, jurnal nasional, dan artikel pendidikan dasar. Peneliti juga melakukan observasi langsung di SDN Sungai Miai 4, terutama di kelas 3. Fokus pengamatan termasuk pendekatan guru, ketersediaan media pembelajaran, dan bagaimana siswa menanggapi kegiatan belajar. Wawancara informal juga dilakukan dengan guru kelas untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut tentang kendala dan pendekatan yang mereka gunakan untuk menyampaikan materi IPS kepada siswa usia dasar.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif untuk mengurangi informasi yang tidak relevan, menggabungkan temuan lapangan dan literatur, dan menarik kesimpulan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk rekomendasi. Memastikan bahwa hasilnya akurat,

dilakukan triangulasi data dengan membandingkan dan mengkroscek hasil observasi lapangan, wawancara dengan guru, dan referensi dari literatur yang dapat dipercaya. Metode ini meningkatkan validitas hasil dan memberikan gambaran yang lebih objektif. Peneliti berharap dapat menggunakan metode ini untuk membuat solusi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa di kelas tiga sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah melakukan studi kasus mengenai permasalahan “kekurangan buku ajar dan siswa merasa cepat bosan dalam pembelajaran” di Kelas 3 SDN Sungai Miai 4 dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut.

a. Problematika “Kekurangan Buku Ajar dan Siswa Merasa Cepat Bosan” dalam Pembelajaran IPS

Pada awal semester, dilakukan observasi langsung di kelas 3 SDN Sungai Miai 4 untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran IPS berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa ceramah dan pencatatan di papan tulis masih menjadi metode pembelajaran yang paling dominan. Suasana kelas cenderung pasif, beberapa siswa terlihat tidak fokus, berbicara dengan teman sebangku, atau tidak mencatat dengan baik. Meskipun ada beberapa hasil karya siswa dan poster bergambar di dinding, media tersebut tidak digunakan secara aktif untuk mendukung penyampaian materi IPS.



Gambar 1 Ruang Kelas 3 SDN Sungai Miai 4

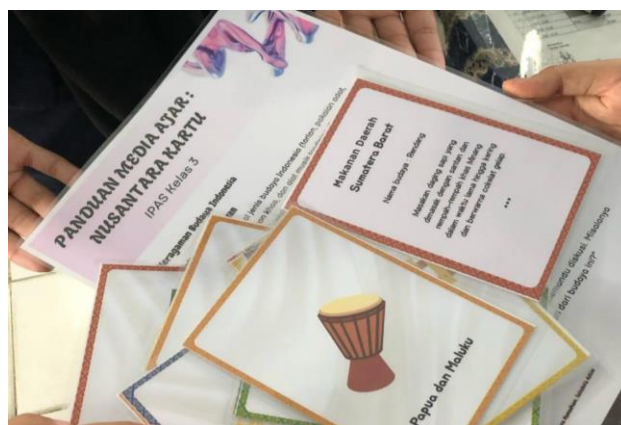
Keterbatasan buku ajar adalah faktor tambahan yang memengaruhi tingkat aktivitas siswa karena jumlah buku yang tersedia tidak mencukupi, setiap dua siswa harus berbagi satu buku. Hal ini membuat beberapa siswa merasa sulit mengikuti pelajaran secara mandiri, terutama ketika posisi duduk mereka tidak nyaman untuk berbagi buku. Berdasarkan observasi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS menjadi tidak menarik

karena tidak ada buku ajar dan media pendukung. Siswa cepat bosan dan tidak terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas 3, Ibu Rabiatul Adawiyah. Beliau menyampaikan bahwa siswa harus menggunakan buku IPS secara berpasangan karena jumlah buku yang tersedia saat ini tidak mencukupi. Kondisi ini menyulitkan karena tidak semua siswa dapat belajar dengan nyaman dan fokus saat harus berbagi buku. Beliau juga menyadari bahwa siswa tidak tertarik dengan metode ceramah yang digunakan, namun keterbatasan media dan sarana pembelajaran merupakan kendala tersendiri. Media dari pusat belum semuanya tersedia, dan guru masih belajar untuk membuat media sendiri. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menghadapi kendala baik dari segi sumber daya maupun keterampilan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Buku ajar yang terbatas dan media pembelajaran yang kurang membuat siswa jenuh saat mengikuti pelajaran IPS.

b. Media Nusantara Kartu

Nusantara Kartu merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang dirancang untuk memperkenalkan dan menumbuhkan apresiasi siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia. Media Nusantara Kartu memiliki bentuk fisik seperti kartu berukuran sedang, dicetak berwarna, dan dilengkapi dengan gambar serta informasi singkat mengenai unsur-unsur budaya di Indonesia. Setiap kartu menyajikan satu tema budaya dari suatu daerah, lengkap dengan ilustrasi menarik yang mendukung pemahaman visual siswa. Karakteristik utama dari media ini adalah interaktif, portabel, dan edukatif. Menggunakan desain sederhana dan konten yang informatif, media ini cocok digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang melibatkan diskusi, permainan edukatif, atau pengenalan materi kebudayaan dalam mata pelajaran IPS.



Gambar 2 Media Ajar Nusantara Kartu

Penggunaan media Nusantara Kartu dapat digunakan dengan mengikuti langkah-langkah, sebagai berikut; (1) Guru memberikan pertanyaan pemantik dan menjelaskan bahwa siswa akan bermain sambil belajar tentang budaya Indonesia. (2) Siswa dibagi menjadi 4-5 kelompok kecil dan guru menjelaskan aturan permainan. (3) Satu kelompok mengambil kartu dan salah satu dari anggota kelompok membacakan deskripsi (tanpa menyebutkan nama budaya). (4) Kelompok yang lain menebak dengan cepat dan tepat, jawaban benar akan mendapatkan 1 poin. (5) Mereka dapat melakukan pertukaran kartu dengan kelompok lain agar memperoleh wawasan yang lebih luas tentang budaya dari daerah lain. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong keterampilan kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis.

Media Nusantara Kartu menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan tetapi juga membentuk karakter dan identitas kebangsaan siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan mengandung nilai-nilai kebangsaan.

c. Implementasi Media Nusantara Kartu

Implementasi media Nusantara Kartu dilakukan di SDN Sungai Miai 4 Kota Banjarmasin, tepatnya di kelas 3 yang berjumlah 24 siswa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran IPS sebelumnya didominasi oleh ceramah dan catatan di papan tulis. Siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar karena suasana kelas yang pasif. Keterbatasan buku ajar juga menjadi masalah karena dua siswa menggunakan satu buku secara bergantian.

Pelaksanaan media Nusantara Kartu dimulai dengan mengenalkan konsep permainan edukatif kepada siswa. Guru mengajukan pertanyaan pemantik dan menjelaskan bahwa siswa akan bermain sambil belajar tentang budaya Indonesia. Setelah itu, guru menjelaskan aturan permainan dan membagi siswa menjadi empat hingga lima kelompok kecil. Satu kelompok mengambil kartu, dan salah satu dari mereka membacakan deskripsi (tanpa menyebutkan nama budaya). Kelompok lain mendapatkan poin karena menebak dengan cepat dan tepat. Mereka dapat bertukar kartu dengan kelompok lain untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas tentang budaya di tempat lain. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi, tetapi juga memperoleh keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi yang lebih baik sebagai hasil dari kegiatan ini.



Gambar 3 Guru mendampingi siswa saat sesi diskusi kelompok menggunakan Nusantara Kartu

Manfaat dari penggunaan media ini sangat besar, dimana siswa tampak lebih bersemangat dan tertarik pada materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, Ibu Rabiatul Adawiyah mengatakan bahwa siswa tampak antusias mengikuti pelajaran IPS dan tidak cepat bosan seperti sebelumnya. Visualisasi menarik dari Nusantara Kartu sangat membantu siswa dalam memahami materi. Kegiatan bermain sambil belajar ini sangat penting untuk membantu siswa bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain.

Terdapat beberapa hambatan yang harus dipertimbangkan. Pertama, permainan membutuhkan banyak waktu, jadi guru harus bisa mengatur waktu dengan baik. Kedua, ada beberapa siswa yang tidak dapat memahami isi kartu dengan cepat, terutama mereka yang memiliki kesulitan membaca. Agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik, guru dapat memberikan bimbingan tambahan untuk peserta didik.

Media Nusantara Kartu mampu mengatasi permasalahan keterbatasan buku ajar dan kebosanan siswa dalam pembelajaran IPS. Media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia. Inovasi ini merupakan alternatif pembelajaran yang kreatif dan layak untuk diadopsi oleh guru-guru lainnya di sekolah dasar.

Pembahasan

Media pembelajaran Nusantara Kartu ini terbukti bisa meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar. Dapat di ketahui bahwa media ini merupakan kartu gambar yang berisi tentang informasi mengenai berbagai budaya yang ada diberbagai wilayah di Nusantara (Ningsih,2022). Nusantara Kartu ini juga mendukung pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa cinta akan tanah air pada siswa. Pembelajaran

sambil bermain ini dapat membangun kerja sama antar siswa, keterampilan komunikasi, dan juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis dari diri siswa (Pratama, 2021). Nusantara kartu dapat membentuk pengalaman yang bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran Nusantara Kartu ini salah satu hal yang dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Media pembelajaran ini menggabungkan beberapa unsur pembelajaran seperti unsur visual, permainan yang edukatif, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, melainkan juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2020). Media pembelajaran Nusantara Kartu ini juga bisa meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan siswa tersebut mudah dalam mengaitkan materi yang dijelaskan dengan kehidupan sehari-hari (Wahyuni, 2020). Kegiatan pembelajaran yang menarik seperti ini dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dan juga mampu melatih kerja sama antar tim, yang merupakan keterampilan paling penting dalam pembelajaran IPS.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat antusias dan termotivasi untuk belajar. Kegiatan bermain sambil belajar ternyata lebih menarik bagi siswa dan tidak membuat mereka bosan dengan cepat seperti metode ceramah. Siswa antusias mengikuti pelajaran saat instruksi diberikan di kelas (Ap dkk., 2021). Pembelajaran kreatif yang digunakan oleh guru tidak hanya mengubah cara pelajaran, tetapi juga membantu siswa memahami lebih baik dan berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran IPS (Basiran & Ningsih, 2023). Anak lebih mudah memahami konsep materi belajar dengan media pembelajaran interaktif (Afifah dkk., 2025). Perubahan suasana belajar ini menunjukkan bahwa metode yang menyenangkan dapat membantu meningkatkan semangat anak-anak untuk belajar.

Media Nusantara Kartu membantu siswa belajar keterampilan sosial seperti bekerja sama dan berbicara satu sama lain. Kegiatan bermain kelompok mengharuskan siswa menyelesaikan tantangan bersama, berbicara, dan berbagi informasi (Febrian & Padli Nasution, 2024). Mereka tidak hanya memperoleh pemahaman tentang budaya Indonesia, tetapi mereka juga memperoleh pengetahuan tentang bagaimana bekerja sama dengan orang lain, meningkatkan rasa percaya diri, dan membangun hubungan tim. Pembelajaran kolaboratif memungkinkan siswa bekerja sama dengan kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Asmaningrum dkk., 2023) Hal ini menghasilkan lingkungan yang mendukung interaksi sosial dan menghargai komitmen setiap anggota kelompok.

4. KESIMPULAN

Penerapan media Nusantara Kartu dalam pembelajaran IPS di kelas 3 SDN Sungai Mai 4 memberikan perubahan nyata dalam proses meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa. Media ini mengubah suasana pembelajaran yang awalnya cenderung monoton dan membuat siswa cepat bosan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan melalui pendekatan bermain sambil belajar. Visualisasi menarik dan isi yang kontekstual membantu siswa memahami materi keberagaman budaya Indonesia dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan kartu ini juga melatih keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, serta berpikir kritis, sehingga menjadikan proses belajar lebih bermakna dan menyeluruh.

Saran

Bagi rekan mahasiswa pendidikan, guru, dan pihak sekolah, disarankan untuk mulai mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran alternatif seperti Nusantara Kartu, khususnya dalam pembelajaran IPS. Penggunaan media ini tidak memerlukan biaya besar namun memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Guru dapat mulai mencoba membuat media serupa yang sesuai dengan kebutuhan kelas masing-masing. Selain itu, sekolah sebaiknya memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan atau fasilitas agar guru semakin percaya diri untuk berinovasi. Dengan begitu, proses belajar bisa menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyentuh berbagai aspek perkembangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Firdiana Sutopo, A., & Umrotullatifah, N. (2025). Meningkatkan Literasi Numerisi pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Edukatif Puzzle Angka di TK Abata Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Andhika Nida, D. M. A., Putu Parmiti, D., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 16–31. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Ap, N., Rahman, A., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3).
- Ardiansa, J., Sukartiningsih, W., & Subroto, W. T. (2023). Pengembangan Media Kartu Gambar Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Rasa Cinta tanah Air pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 163–172. <http://jurnaledukasia.org>

- Arumsari, B. T., Eky Hastuti, D. N. A., & Kartika Sari, M. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(4), 270–282. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i4.937>
- Asmaningrum, W., Widyaningsih, D., & Qurota Yun, A. ` , N. (2023). Pembelajaran Kolaboratif Melalui Metode Questioning dan Media Kahoot. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 34.
- Basiran, & Ningsih, T. (2023). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 226–239. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.8679>
- Faridha Wati, Y. (2020). Analisis Penerapan Media Kartu Bergambar pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 1 Gondosuli. *Jurnal Pena SD* , 5(1).
- Fatimatuzzahrah, Lulu Sakinah, & Siti Alikha Alyasari. (2023). Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah: Tantangan Membangun Kualitas Pendidikan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 43–53. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2339>
- Febrian, M. A., & Padli Nasution, M. I. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media PembelajaranKolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Al I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2).
- Ferdiyansyah, A., Suhartono, & Nihayati. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application For Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13–25.
- Fitri Auliya, A., Fitriasari, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Kusumaningrum, W., & Astuti, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar dan Ular Tangga dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Siswa. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* , 7(9). <http://Jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
- Ningsih, R. (2020). Penggunaan Media Kartu Nusantara dalam pembeljaran IPS di Sekolah Dasar.
- Pratama, D. (2021). Media Edukatif Berbasis Permainan untuk Materi Keberagaman Budaya Indonesia.
- Rahmadini, D. W., Mulyasari, E., & Riyanti, E. (2023). Penggunaan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas II SDN 096 Sarijadi Selatan Kecamatan Sukajadi Kota Bandung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2).
- Rahman, S. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(4), 243–249. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i4.751>

- Saputro, D., Ibrahim, M., Mawaddah, S., & Sunaryo. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gunungsari 1 Surabaya Menggunakan Media Kartu Gambar. *National Conference for Ummah (NCU)*, 1(1).
- Sanjaya, W. (2020). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Titin, Yuniarti, A., Putri Shalihat, A., Amanda, D., Laili Ramadhini, I., & Virnanda, V. (2023). *Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran*. 4(2).
- Wahyuni, S. (2020). Media interaktif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Bandung: Alfabeta.