

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA

Eta Alyusita¹, Ahmad Gawdy Prananosa², Leo Charli³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
etaalyusita26@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media kartu kuartet pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 39 Lubuklinggau sesuai dengan kurikulum serta untuk menghasilkan media kartu kuartet yang valid, praktis dan efek potensial. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah *Research and Development* (R & D) dengan model yang digunakan ini adalah ADDIE, objek penelitian ini ialah siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1). kualitas media kartu kuartet yang dilihat dari aspek kevalidan dikatakan termasuk dalam kategori valid dengan koefisien aiken v ahli bahasa 0,80, ahli materi 0,95, ahli media 0,77 dengan kategori valid. Sedangkan hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa untuk media kartu kuartet memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 92%, dan efektif dengan rata-rata 0,70% sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet pada pembelajaran Pendidikan Pancasila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efek potensial sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Pembelajaran Pendidikan Pancasila, Media Kartu Kuartet, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to develop a product in the form of quartet card media in Pancasila Education learning according to the curriculum and to produce valid, practical and potential effect quartet card media. The type of research used is Research and Development (R & D) with the model used is ADDIE, the object of this research is class IV students, totaling 22 people. This data research technique was carried out by observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The results of this study indicate that: 1) the quality of the quartet card media seen from the validity aspect is said to be included in the valid category with an Aiken v coefficient of language experts 0.80, material experts 0.95, media experts 0.77 with a valid category. While the results of the analysis of the assessment of the teacher and student practicality sheets for the quartet card media meet the practical criteria with an average score of 92%, and effective with an average of 0.70% so that it can be concluded that the quartet card media in Pancasila Education learning meets the criteria of valid, practical, and potential effects so that it can be used in learning activities.

Keywords: Development, Pancasila education learning, quarter card media, Elementary School

PENDAHULUAN

Globalisasi adalah fenomena khusus dalam peradaban manusia yang bergerak terus dalam masyarakat global merupakan bagian dari proses kehidupan manusia. Muslimin et al. (2021) mengutip pernyataan Krisna (2005) yang menjelaskan Adanya globalisasi membawa pengaruh bagi kehidupan suatu Negara termasuk Indonesia. Pengaruh tersebut meliputi dua sisi yaitu pengaruh positif dan negative. Di sisi lain globalisasi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya hilangnya budaya asli suatu daerah atau suatu negara, terjadinya erosi nilai-nilai budaya, menurunnya rasa nasionalisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, gaya hidup yang tidak sesuai dengan adat kita. Oleh sebab itu untuk mengantisipasi hal tersebut perlunya peningkatan sumber daya manusia melalui pendidikan. Sehingga dalam dunia pendidikan yang paling terpenting adalah adanya proses belajar mengajar yang tujuannya untuk menjalani suatu kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilalui dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara guru, peserta didik, media pembelajaran, serta berbagai sumber belajar yang tersedia. Interaksi tersebut menjadi inti dari proses pembelajaran karena melalui interaksi inilah terjadi transfer pengetahuan, nilai, dan keterampilan yang bermakna bagi peserta didik (Sanjaya, 2020). Pembelajaran tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, masyarakat, dan peran pemerintah sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional (Rahman & Suyatno, 2021).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, terjadi pergeseran paradigma pembelajaran dari *teaching* menuju *learning*. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered*), melainkan berorientasi pada peserta didik (*student-centered learning*). Paradigma ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing (Nurhadi & Senduk, 2022). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Sari et al., 2021). Adapun pembelajaran yang dapat membentuk karakter baik untuk anak pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dimana Pembelajaran Pendidikan Pancasila membentuk karakter bangsa yang sesuai dengan nilai-nilai budaya dan norma masyarakat.

Pendidikan Pancasila merupakan bagian penting dari kurikulum pendidikan dasar yang bertujuan membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada siswa sejak dini. Di dalam mata pelajaran ini, siswa diajarkan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, kerukunan, serta sikap bertanggung jawab dan saling menghargai. Menurut Hanafiah (2023), Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Artinya Pendidikan Pancasila adalah fondasi penting dalam kurikulum pendidikan dasar yang bertujuan untuk membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada siswa. Artinya dari pernyataan tersebut adalah bahwa Pendidikan Pancasila ditingkat Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di salah satu sekolah dasar tepatnya di SD Negeri 39 kota Lubuklinggau pada tanggal 25 November 2024, dilakukan wawancara kepada Bapak Chandra Apriyanto SY,S.Pd.,Gr selaku guru kelas IV SD Negeri 39 Lubuklinggau, dari hasil wawancara tersebut diketahui adanya permasalahan yang ada pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di sekolah yaitu 70, hasil belajar siswa dengan jumlah 22 siswa, ada 17 siswa (72%) belum tuntas memenuhi dan 5 siswa (23%) yang sudah mencapai. Data tersebut membuktikan bahwa rendahnya nilai dengan rata-rata nilai siswa kelas IV Negeri 39 lubuklinggau dilihat dari daftar nilai hasil belajar siswa kelas IV disebabkan masih menerapkan pembelajaran yang konvensional, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang diperlukan. Peneliti mengemukakan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran yang ada di SD tersebut sangat dibutuhkan karena dalam pembelajaran penggunaan media jarang diterapkan karena membutuhkan waktu dan biaya yang cukup lama. Didapatkan data bahwa guru hanya menerapkan metode ceramah, model *Problem Based Learning* (PBL), dan guru menggunakan media buku dan media berupa infokus, guru menjelaskan materi pembelajaran karena kurangnya media ajar yang seharusnya dapat menunjang kegiatan belajar dan menyebabkan materi ajar yang disampaikan kurang baik, analisis materi yang dipilih sesuai wawancara pada guru kelas beberapa topik pembelajaran BAB 1-5.

Materi yang digunakan BAB 5 dengan materi gotong royong, karena hasil belajar dalam proses pembelajarannya yang paling kecil. Selanjutnya peneliti juga mengidentifikasi masalah atau hambatan seperti apa saja yang dialami oleh peserta didik dan tinggi rendahnya hasil dalam pembelajaran. Siswa yang dalam pembelajaran kurang menarik, kadang kurang semangat dan fokus sehingga siswa merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti proses pembelajaran apalagi dalam mengerjakan soal yang guru berikan dan mendengarkan materi yang disampaikan, artinya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Saat proses pembelajaran yang monoton menjadi landasan peneliti menganalisis hal yang menjadi kebutuhan siswa pada saat belajar dengan menambahkan suatu media yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat siswa tersebut dalam belajar. Media yang dimaksud dapat berupa visual.

Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada disekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran. Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan proses belajar mengajar peserta didik dan pengajar, dimana dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dikarenakan bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Bahan ajar lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan dari bahan ajar. Adapun jenis media pembelajaran dibedakan menjadi 3 macam yaitu media visual (bisa dilihat), media audio (bisa didengar), dan media audio visual (bisa dilihat dan didengar). Salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa yang media visual kartu kuartet.

Menurut Setiyorini seperti dikutip oleh Prameswari (2022) Kartu Kuartet adalah sebuah bentuk permainan dengan beberapa jumlah kartu dan terdapat gambar seta

keterangan berupa tulisan sehingga dapat menjelaskan gambar tersebut. Media kartu kuartet ini sesuai dengan gaya belajar siswa di Sekolah Dasar yaitu belajar selayaknya bermain. Keunggulan dari media kartu kuartet yaitu simpel, menarik, dan mudah dibawa kemana-mana, praktis dan dapat digunakan dengan cara yang menyenangkan.

Di SD Negeri 39 Lubuklinggau pernah menggunakan media kartu kuartet dengan menggunakan kertas biasa A4 atau origami yang bahannya belum awet digunakan sebagai media dan tidak bertahan lama kartu kuartet yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang menarik, desain gambar yang ada pada kartu kuartet kurang menarik warnanya yang tidak semangat dalam penggunaan media pembelajarannya kartu kuartet juga sebelumnya belum memiliki langkah peraturan untuk permainan dalam proses pembelajaran.

Maka peneliti mengaplikasikan materi Pendidikan Pancasila tersebut dalam bentuk media berbasis gambar atau media visual. Media ini digunakan sebagai sarana pembelajaran alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Serta siswa dapat paham akan materi, aktif, dan kondusif saat pembelajaran, maka diperlukan media yang sesuai dapat memenuhi kebutuhan siswa, yaitu yang menarik perhatian siswa, mempermudah siswa memahami pembelajaran. Media yang sangat diperlukan adalah media yang nyata atau kongkret seperti media yang memberikan gambaran maupun contoh sebenarnya kepada siswa media yang cocok digunakan yaitu media yang jelas serta gambar-gambar yang menarik perhatian siswa dan antusias saat menggunakan media-media ada gambar, warna yang menarik serta kata-kata yang tidak rumit.

Sehingga dari permasalahan yang terjadi penulis tertarik mengembangkan media kartu kuartet pada proses pembelajaran siswa kesehariannya aktif dan gemar bermain, serta tertarik dengan objek berwarna yang dapat menarik perhatian siswa dan media kartu kuartet simpel, mudah dibawa kemana-mana dan untuk meningkatkan hasil efektif, kognitif, dan keterampilan pembelajaran terkhususnya pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hal ini relevan dengan Penelitian yang telah dilakukan Girwansa (2021) dengan melakukan Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet sangat layak digunakan karena sudah diuji kevalidannya, media tersebut cukup praktis untuk digunakan dan juga efektif jika digunakan dalam pembelajaran untuk media pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah.

Beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini telah dilakukan, Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada uji efektivitas penggunaan kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa melalui pendekatan eksperimen atau quasi-eksperimen. Misalnya, penelitian Aini dan Sunarso (2023), Arif et al. (2023), serta Wijayanti et al. (2025) lebih menitikberatkan pada pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar tanpa melalui proses pengembangan media yang komprehensif dan berkelanjutan. Sementara itu, penelitian Handayani (2023) dan Pratiwi et al. (2023) memang mengembangkan media kartu kuartet, namun belum secara sistematis mengintegrasikan seluruh tahapan pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan mendalam, implementasi lapangan, dan evaluasi berkelanjutan.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang memberikan kerangka pengembangan media yang lebih sistematis dan terstruktur. Kebaruan utama penelitian ini terletak pada tahap analisis yang dilakukan secara mendalam, melalui observasi dan wawancara

langsung untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan ini memastikan bahwa media kartu kuartet yang dikembangkan benar-benar kontekstual dan sesuai dengan kondisi nyata di sekolah. Selain itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dari sisi kualitas dan keberlanjutan media, yaitu pengembangan kartu kuartet dengan desain visual yang lebih menarik, bahan yang lebih awet, serta dilengkapi dengan aturan permainan dan langkah penggunaan yang sistematis. Aspek ini menjadi pembeda signifikan dibanding penelitian sebelumnya yang masih menggunakan media sederhana dengan keterbatasan pada desain dan ketahanan bahan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengembangkan sebuah media kartu kuartet pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan melihat situasi, kondisi, dan kenyataannya yang ada mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah maka melaksanakan penelitian Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Lubuklinggau.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan dalam merancang media pembelajaran berupa kartu kuartet. Pada tahap analisis, dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan pentingnya media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 39 Lubuklinggau.

Tahap desain dilakukan dengan membuat rancangan awal kartu kuartet menggunakan aplikasi Canva dan dicetak pada kertas 230 gsm. Desain mempertimbangkan aspek visual seperti font, warna, dan konten materi. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, produk divalidasi oleh tiga ahli (bahasa, media, dan materi), lalu direvisi sesuai masukan. Tahap implementasi dilakukan di kelas IV SD Negeri 39 Lubuklinggau untuk melihat efektivitas media dalam pembelajaran, dilanjutkan tahap evaluasi melalui angket guru dan siswa untuk menilai kualitas media secara menyeluruh.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Validitas media diuji menggunakan rumus dan interpretasi Aiken's V, sementara kepraktisan diukur melalui angket skala Likert untuk guru dan pilihan "ya/tidak" untuk siswa. Efektivitas media dianalisis menggunakan hasil pre-test dan post-test dengan rumus N-Gain. Uji coba dilakukan bertahap melalui validasi ahli, uji perorangan, kelompok kecil, hingga kelompok besar. Hasil analisis data menunjukkan tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media kartu kuartet yang dikembangkan dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan Media Kartu Kuartet dilaksanakan dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan metode penelitian *Research and Development*. Penyajian data yang dikembangkan dalam penelitian ini merujuk pada tahap pengembangan model ADDIE. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) Evaluasi (*Evaluation*)

dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kartu kuartet yang diuji cobakan pada siswa kelas IV di SD Negeri 39 Lubuklinggau dapat dikatakan valid, praktis dan efektif.

Tabel 1
Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Nama Ahli	Skor yang Diperoleh	Aiken V	Kategori
1	Dr. Dodik Mulyoni, M.Pd	41	0,77	Valid
2	Dr. Agung Nugroho, M.Pd	59	0,80	Valid
3	Chandra Apriyanto SY, S.Pd.,Gr	48	0,95	Sangat Valid
	Rata-Rata	0,84		Sangat Valid

Berdasarkan data pengisian angket oleh ketiga validator menunjukkan bahwa dalam pengembangan ahli bahasa “Valid”, ahli media “Valid”, ahli materi” Sangat Valid”, yang telah diperbaiki. Berdasarkan perhitungan data pengisian angket dengan skor rata-rata 0,84 dan disesuaikan dengan tabel interpretasi Aiken’V termasuk kedalam $0,80 < V < 1,00$ dengan klasifikasi “Sangat Valid”. dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu kuartet layak digunakan.

Tabel 2.
Rekapitulasi Uji Coba Kepraktisan

No	Penilai	Jumlah Skor Total	Jumlah Skor Yang di Peroleh	Persentase	Kategori
1	Chandra Apriyanto SY, S.Pd.,Gr	10	10	100%	Sangat Praktis
2	3 orang Siswa Kelas IV SDN 39 Lubuklinggau	30	25	83%	Sangat Praktis
3	6 orang Siswa Kelas IV SDN 39 Lubuklinggau	60	56	93%	Sangat Praktis
	Rata-Rata			92%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pengisian angket kepraktisan guru dan siswa Hasil kepraktisan guru diperoleh 100% yang termasuk klasifikasi “Sangat Praktis”, Hasil kepraktisan uji coba per orang diperoleh 83% yang termasuk klasifikasi “Sangat Praktis”, Sedangkan hasil kepraktisan uji coba kelompok kecil diperoleh 93% yang termasuk klasifikasi “Sangat Praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dinyatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tabel 3 berikut ini menunjukan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 42,04 selanjutnya meningkat pada posttest 82,72 dan nilai N-gain adalah nilai 0,70 dengan kategori Tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa dengan ketuntasan nilai KKTP yaitu 70 memiliki efektifitas.

Tabel 3.
Hasil Uji Coba Keefektivan Pre Test dan Post Test

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post Test
1	Alfatih Aziz Virendra	40	80
2	Bintang Ram Adnan Syaputra	35	75

3	Chendy Prana Yuda	70	95
4	Farel Kenzie Alfhairo	60	85
5	Hafira Oktariya	45	80
6	Kailla Ratu Alana	55	90
7	Kaisya Ratu Alana	80	100
8	M. Shiddiq Alamin	30	80
9	Malika Rafa Shofia	60	85
10	Mkha Alva Reza	35	80
11	Muhamamd Aqso Firdaus	20	60
12	Muhamamad Farid Atallah	80	95
13	Muhammad Novri Anugrah	30	85
14	Putri Riani Azaria	45	90
15	Rania Earlita Orlin Batu Bara	30	85
16	Redo Wahyudi	25	65
17	Regina Nacua Saputri	20	75
18	Reynan Dirgantara Effendi	35	90
19	Salsa Afifa	75	100
20	Sandi Farel Anggara	40	85
21	Sinta Amanda Putri	20	55
22	Serin Miftahul	35	85
Jumlah		925	1820
Rata-Rata		42,04	82,72

PEMBAHASAN

Keunggulan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran terletak pada sifatnya yang sederhana, menarik, mudah dibawa, dan praktis digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Media kartu kuartet juga memungkinkan proses belajar berlangsung secara menyenangkan dan interaktif, karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas permainan edukatif yang mendorong keaktifan dan konsentrasi belajar (Putri & Wulandari, 2022). Media pembelajaran berbasis kartu dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena visual yang sederhana namun komunikatif serta aturan permainan yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Rahmawati & Hidayat, 2021).

Namun demikian, efektivitas media kartu kuartet sangat dipengaruhi oleh kualitas bahan, desain visual, serta kelengkapan aturan permainan. Media yang dibuat dari bahan yang kurang awet, seperti kertas A4 atau origami, cenderung tidak tahan lama dan mudah rusak sehingga mengurangi keberlanjutan penggunaannya dalam pembelajaran (Sari & Nugroho, 2023). Selain itu, desain gambar dan pemilihan warna yang kurang menarik dapat menurunkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran tersebut (Fitriani & Lestari, 2021).

Penggunaan media kartu kuartet tanpa disertai langkah-langkah permainan dan aturan yang jelas juga dapat menyebabkan proses pembelajaran kurang terarah dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Media pembelajaran yang baik seharusnya tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang sistematis agar siswa dapat memahami alur permainan dan materi yang dipelajari dengan baik (Widodo, 2020). Keberhasilan penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat dan diukur dari tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pemahaman tersebut tercermin melalui pencapaian indikator kemampuan kognitif, seperti kemampuan menuliskan kembali konsep, menjelaskan makna materi, serta mengelompokkan informasi sesuai dengan kategori yang tepat. Aspek-aspek kognitif ini merupakan bagian penting dalam

proses belajar karena menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami dan mengolah informasi yang diterima selama pembelajaran (Anderson & Krathwohl, 2021).

Media pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti kartu kuartet, terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan bermakna sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar pada ranah kognitif (Putri & Wulandari, 2022). Selain itu, media kartu kuartet mendorong siswa untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan mengelompokkan konsep, yang selaras dengan indikator pemahaman kognitif dalam pembelajaran (Rahmawati & Hidayat, 2021).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran yang interaktif sangat penting untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara konseptual dan aplikatif. Media kartu kuartet dinilai efektif karena dapat menyajikan materi nilai, norma, dan karakter bangsa dalam bentuk yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa (Sari et al., 2023). Dengan tercapainya indikator pemahaman kognitif tersebut, maka hasil belajar siswa akan meningkat seiring dengan keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Kartu Kuartet pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 39 Kota Lubuklinggau, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Kevalidan media ditunjukkan melalui penilaian para ahli (bahasa, materi, dan media) dengan koefisien Aiken's V pada kategori sangat valid, kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon peserta didik yang menunjukkan kategori sangat praktis, serta keefektifan dibuktikan melalui hasil tes belajar siswa yang mencapai nilai rata-rata tinggi dan ketuntasan belajar, sehingga media Kartu Kuartet layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. Q., & Sunarso. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbantuan QR-Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17159>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2021). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York, NY: Longman.
- Arif, N. M., Latief, S. A., & Andhira, D. A. (2023). Pengaruh Media Kartu Kuartet terhadap Kemampuan Membaca Siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.29332>
- Fitriani, N., & Lestari, S. (2021). Pengaruh Desain Media Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 88–97.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal penelitian pendidikan*, 8(1). https://www.academia.edu/download/67562742/3992_10886_1_PB.pdf

- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539-551.
- Muslimin, Heri & Erihadanaa. (2021). Kesiapan Merespon terhadap Aspek Negatif dan Positif Dampak Globalisasi dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 3(1). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2116670>
- Nurhadi, & Senduk, A. G. (2022). Paradigma Pembelajaran Abad 21: Student-Centered Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 15–25.
- Prameswari, Dadi, dkk.(2022). Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2). <https://doi.org/10.33369/juridikdas.5.1.%25p>
- 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>
- Putri, A. R., & Wulandari, S. S. (2022). Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(1), 45–54.
- Rahman, F., & Suyatno. (2021). Pendidikan Sebagai Usaha Sadar dalam Membentuk Manusia Seutuhnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(3), 201–210.
- Rahmawati, E., & Hidayat, M. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Kartu untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 101–110.
- Sanjaya, W. (2020). Interaksi Edukatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 101–109.
- Sari, D. P., Nugroho, A., & Prasetyo, Z. K. (2023). Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 23–33.
- Widodo, A., Prasetyo, Z. K., & Sulastri, S. (2020). Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Yang Efektif dan Berkelanjutan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 112–121.
- Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 6(2). <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2677>