



PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA KARTU KUARTET PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR WILAYAH 3T

Candres Abadi¹ & Yetty Trisnayanti²
Universitas PGRI Silampari^{1,2}
Candresabadi6@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media kartu kuartet pada pembelajaran Pendidikan Pancasila 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 78 orang. 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 0,780, ahli materi 0,85, ahli media 0,81 dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa untuk media kartu kuartet memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 86,31%, dan efektif dengan rata-rata 0,71. Simpulan, bahwa media kartu kuartet pada pembelajaran Pendidikan Pancasila memenuhi kreteria valid, praktis, dan efek potensial sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Media Kartu Kuartet, Sekolah Dasar, Wilayah 3T

ABSTRACT

This study aims to develop a product in the form of quartet cards for Pancasila Education learning in accordance with the curriculum and to produce valid, practical, and potentially effective quartet cards. This research employed a research and development (R&D) model based on the ADDIE model. The subjects were 78 fourth-grade students. The results of this study indicate that: 1) the quality of the quartet cards, as seen from the validity aspect, is categorized as valid with an Aiken coefficient of 0.780 for language experts, 0.85 for material experts, and 0.81 for media experts, categorizing them as very valid. Meanwhile, the results of the teacher and student practicality assessment sheets for the quartet cards met the criteria for practicality, with an average score of 86.31%, and effectiveness, with an average score of 0.71. The conclusion is that the quartet cards in Pancasila Education learning meet the criteria for validity, practicality, and potential effectiveness, and can therefore be used in learning activities.

Keywords: *Pancasila Education, Quartet Card Media, Elementary School, 3T Region*

PENDAHULUAN

Globalisasi adalah fenomena khusus dalam peradaban manusia yang bergerak terus dalam masyarakat global merupakan bagian dari proses kehidupan manusia. Sebagai proses, globalisasi berlangsung melalui dua dimensi dalam interaksi antar bangsa, yaitu dimensi ruang dan waktu. Ruang makin dipersempit dan waktu makin dipersingkat dalam interaksi dan komunikasi pada skala dunia. Globalisasi berlangsung disemua bidang kehidupan seperti bidang ideologi, politik, ekonomi, social budaya, dan lain-lain. Krisna (Ahmed, 2025). 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 (Long et al., 2025).

Pembelajaran adalah proses yang dilalui dalam kegiatan belajar mengajar. Di dalam pembelajaran terdapat interaksi belajar antara guru, peserta didik, media pembelajaran , maupun sumber belajar yang ada. Dalam pembelajaran abad 21 terjadi perubahan paradigma pembelajaran dari “teaching” menjadi “learning”. Pembelajaran bukan lagi berpusat pada guru melainkan berpusat kepada peserta didik. Pembelajaran secara keseluruhan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah, melalui bimbingan dan pengajaran sekolah dan luar sekolah (Yolanda, 2020). Pembelajaran berpusat pada peserta didik membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. 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 (Jones & Murray, 2025).

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 Regiamtama et al., (2025) bahwa 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 (Rachman et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Purwara V, SD Negeri 1 Srijaya Makmur, dan SD Negeri 1 Karya Makmur pada tanggal 15 – 22 Juli 2025, dilakukan wawancara dengan guru kelas IV. 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. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah masih menerapkan pembelajaran yang konvesional, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang diperlukan. Meliputi analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis materi, melalui wawancara observasi dengan guru kelas dan menganalisis sekolah didapatkan informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan media pembelajaran.

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, dan guru menggunakan media buku. 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 adalah topik pembelajaran dengan materi Hak dan Kewajiban Anak di Sekolah, Keluarga dan Lingkungan Masyarakat, 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 rendahnya hasil dalam pembelajaran. Pembelajaran kurang menarik, kurang semangat dan fokus sehingga siswa merasa jemu 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 (Sarifah et al., 2025). 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 (Andrew et al., 2019).

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis kartu telah banyak dilakukan, khususnya dalam bentuk kartu bergambar, flashcard, maupun kartu kuartet. Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilaksanakan di wilayah perkotaan atau daerah dengan akses sarana dan prasarana pendidikan yang relatif memadai. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian

ketika media pembelajaran tersebut diterapkan pada wilayah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T) yang memiliki karakteristik berbeda, baik dari sisi keterbatasan fasilitas, ketersediaan sumber belajar, maupun budaya belajar siswa (Agastya et al., 2024). Oleh karena itu, kajian yang secara khusus menitikberatkan pada perancangan dan implementasi media kartu kuartet di wilayah 3T masih sangat terbatas dan memerlukan perhatian lebih lanjut. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung memanfaatkan media kartu kuartet pada mata pelajaran yang berorientasi pada penguasaan konsep faktual, seperti IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia (Regiamtama et al., 2025).

Sementara itu, pemanfaatan media kartu kuartet dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang menekankan pembentukan sikap, nilai, dan karakter siswa, belum banyak dikaji secara mendalam (Regiamtama et al., 2025). Padahal, Pendidikan Pancasila menuntut strategi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Rachman et al., 2024).

Celah penelitian lainnya terletak pada aspek implementasi media dalam pembelajaran nyata di kelas. Banyak penelitian berhenti pada tahap pengembangan dan uji kelayakan media, tanpa mengkaji secara komprehensif bagaimana media tersebut diimplementasikan, diterima, dan dimanfaatkan oleh guru serta siswa dalam kondisi kelas yang sesungguhnya (Regiamtama et al., 2025). Hal ini terutama penting di wilayah 3T, di mana keterbatasan sarana menuntut media pembelajaran yang sederhana, mudah digunakan, dan tidak bergantung pada teknologi digital (Suntana et al., 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui perancangan dan implementasi media kartu kuartet yang dikembangkan secara kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar di wilayah 3T. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam bentuk permainan edukatif, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep, tetapi juga pada pembentukan karakter melalui aktivitas belajar sambil bermain (Rachman et al., 2024). Kebaruan penelitian ini juga terletak pada penyediaan alternatif media pembelajaran non-digital yang praktis, ekonomis, dan relevan dengan keterbatasan fasilitas di wilayah 3T (Sarifah et al., 2025). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis berupa pengayaan kajian pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta kontribusi praktis berupa solusi inovatif bagi guru sekolah dasar di wilayah 3T dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan berorientasi pada penguatan nilai-nilai Pancasila.

Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunkakan 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.

Kartu Kuartet adalah sebuah bentuk permainan dengan beberapa jumlah kartu dan terdapat gambar serta keterangan berupa tulisan sehingga dapat menjelaskan gambar tersebut. Media kartu kuartet ini sesuai dengan gaya belajar siswa di Sekolah Dasar yaitu belajar selayaknya bermain (Sarifah et al., 2025). Keunggulan dari media kartu kuartet yaitu simpel, menarik, dan mudah dibawa kemana-mana, praktis dan dapat digunakan dengan cara yang menyenangkan (Suntana et al., 2023). Keberhasilan kartu kuartet pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat diilahat dan diukur dari tingkat pemahaman siswa melalui indikator dari kemampuan pemahaman yang peneliti ambil yaitu aspek kognitif (menuliskan, menjelaskan, dan mengelompokkan) sehingga hasil belajar akan semakin baik pula dengan tercapainya indikator pemahaman tersebut. Menjelaskan bahwa salah satu nilai karakter yang ada pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu nilai persatuan dan kesatuan (Fauzi et al., 2025).

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 (Sakti et al., 2024). 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, mempermudahkan 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 (Fauzi et al., 2025).

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 (Cahyadi et al., 2025). Berdasarkan hal itu menunjukkan bahwa media kartu kuartet sangat layak digunakan karena sudah diuji

kevalidannya, media tersebut cukup praktis untuk di gunakan dan juga efektif jika digunakan dalam pembelajaran untuk media pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah (Andrew et al., 2019).

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk 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 dengan judul “Perancangan dan Implementasi Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

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. Penelitian ini dilaksanakan di wilayah 3T yakni SD Negeri Purwara V, SD Negeri 1 Sriwijaya Makmur, dan SD Negeri 1 Karya Makmur berjumlah 78 siswa yang dilakukan dari Mei s.d November 2025.

Tahap desain dilakukan dengan membuat rancangan awal kartu kuartet menggunakan aplikasi Canva dan dicetak pada kertas 230gsm. 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 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. Data hasil validasi kartu kuartet menggunakan uji AIken V dan efektivitas pembelajaran dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa menggunakan N-Gain skor dan dibahas secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 Purwara V, SD Negeri 1 Srijaya Makmur, dan SD Negeri 1 Karya Makmur dapat dikatakan valid, praktis dan efektif (Saleh, 2017; Supriadi, 2021).

Gambar 1.
Implementasi Pebelajaran menggunakan Kartu Kuartet

Tabel 1.
Hasil Penilaian Validator

No	Nama Ahli	Aiken V	Kategori
1.	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd.	0,81	Sangat Valid
2.	Dr. Agung Nugroho, M.Pd.	0,78	Valid
3.	Susilawati, S.Pd.	0,85	Sangat Valid
Rata – rata		0,81	Sangat Valid

Berdasarkan data pengisian angket oleh ketiga validator menunjukkan bahwa dalam pengembangan ahli bahasa “Valid”, ahli media “Sangat Valid”, ahli materi” Sangat Valid ”, yang telah diperbaiki. Berdasarkan perhitungan data pengisian angket dengan skor rata-rata 0,81 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 (Saleh, 2017).

Tabel 2.
Hasil Uji Kepraktisan

No	Penilai	Persentase	Kategori
1.	Susilawati, S.Pd	87,13%	Sangat Praktis
2.	9 orang siswa kelas IV	82,54%	Sangat Praktis
3.	18 orang siswa kelas IV	89,26%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pengisian angket kepraktisan guru dan siswa Hasil kepraktisan guru diperoleh 87,13% yang termasuk klasifikasi “Sangat Praktis”, Hasil kepraktisan uji coba per orang diperoleh 82,54% yang termasuk klasifikasi “Sangat Praktis”, Sedangkan hasil kepraktisan uji coba kelompok kecil diperoleh 89,26% yang termasuk klasifikasi ”Sangat Praktis”(Anwar, 2009). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dinyatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.
Hasil Rekapitulasi Nilai Pre-test, Post-test dan N-gain

No	Nama Sekolah	Pre-test	Post-test	N-gain
1.	SD Negeri Purwara V	41,13	82,95	0,71
2.	SD Negeri Srijaya Makmur	38,4	83,18	0,72
3.	SD Negeri Karya Makmur	39,54	82,72	0,71
	Rata – rata	39,69	82,95	0,71

Berdasarkan tabel diatas, menunjukan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 39,69 selanjutnya meningkat pada posttest 82,95 dan nilai N-gain adalah nilai 0,71 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.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet yang dirancang dan diimplementasikan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar di wilayah 3T tergolong layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, mendorong interaksi sosial antar siswa, serta membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas belajar berbasis permainan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak harus selalu disampaikan melalui metode ceramah atau hafalan, tetapi dapat dikemas secara kontekstual dan menyenangkan (Sakti et al., 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian Anderson (2025); Sarifah et al., (2025); Yolanda et al., (2025); Ahmed (2025) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) berpengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal internasional bereputasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis kartu

dapat meningkatkan atensi, kerja sama, dan pemahaman konsep siswa karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara simultan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan di lingkungan sekolah dengan fasilitas pembelajaran yang relatif lengkap dan tidak secara spesifik menargetkan konteks wilayah 3T (Long et al., 2025).

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu mengenai kartu kuartet pada mata pelajaran IPA dan IPS, hasil penelitian ini menunjukkan kesamaan dalam hal peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa. Akan tetapi, perbedaannya terletak pada fokus materi dan tujuan pembelajaran. Penelitian-penelitian Harmawati et al., (2024); Jones & Murray (2025) menekankan peningkatan hasil belajar kognitif dan penguasaan konsep faktual, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter. Dengan demikian, media kartu kuartet dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pemahaman materi, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar langsung.

Selain itu, penelitian ini memperkuat temuan penelitian Andam et al., (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sederhana dan non-digital tetap relevan dan efektif, terutama pada konteks pendidikan dengan keterbatasan akses teknologi. Beberapa studi internasional menekankan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak selalu bergantung pada kecanggihan teknologi, melainkan pada kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran. Hasil penelitian ini mendukung pandangan tersebut, karena media kartu kuartet terbukti praktis, mudah digunakan oleh guru, dan dapat diterapkan tanpa ketergantungan pada listrik maupun internet (Rimantho et al., 2023). Dari sisi implementasi, penelitian ini memperluas temuan penelitian sebelumnya yang sebagian besar hanya berfokus pada tahap pengembangan dan uji kelayakan media. Penelitian ini menunjukkan bahwa pada kondisi kelas nyata di wilayah 3T, media kartu kuartet tetap dapat diimplementasikan secara optimal dan mendapat respons positif dari siswa maupun guru. Hal ini menjadi pembeda utama dengan penelitian bereputasi sebelumnya yang umumnya dilakukan pada kondisi kelas yang lebih ideal (Marissa & Ishaaq, 2012).

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan penelitian-penelitian bereputasi terkait efektivitas media kartu dan pembelajaran berbasis permainan, tetapi juga memperluas kajian tersebut ke dalam konteks Pendidikan Pancasila dan wilayah 3T (Koopman, 2023; Sugita et al., 2021). Penelitian ini memberikan kontribusi baru bahwa media kartu kuartet dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berkelanjutan untuk memperkuat pendidikan karakter di sekolah dasar, khususnya pada daerah dengan keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting baik secara teoretis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar,

khususnya di wilayah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T)(Abraham & Rahardjo, 2015). Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) sebagai pendekatan yang efektif dalam pembelajaran nilai dan karakter. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui interaksi, diskusi, dan kerja sama antar siswa (Lomas & Xue, 2022). Dengan demikian, penelitian ini memperluas perspektif bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dikembangkan melalui media konkret dan kontekstual, bukan semata-mata melalui pendekatan ceramah dan hafalan (Hastuti et al., 2015).

Implikasi praktis penelitian ini ditujukan bagi guru sekolah dasar, khususnya yang mengajar di wilayah 3T. Media kartu kuartet yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan, tidak bergantung pada teknologi digital, serta sesuai dengan keterbatasan sarana dan prasarana sekolah (Cahyadi et al., 2021). Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga siswa lebih terlibat secara emosional dan sosial dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Selain itu, penggunaan media kartu kuartet dapat membantu guru dalam mengelola kelas secara lebih variatif dan mendorong pembelajaran kolaboratif (Saud et al., 2025). Bagi siswa, implikasi penelitian ini terlihat pada meningkatnya keterlibatan belajar, kemampuan bekerja sama, serta pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran melalui permainan memungkinkan siswa belajar secara alami dan kontekstual, sehingga nilai-nilai yang dipelajari tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi dalam sikap dan perilaku. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik sejak usia dini (Andrew et al., 2019).

Implikasi kebijakan pendidikan juga dapat ditarik dari hasil penelitian ini. Media kartu kuartet dapat dijadikan sebagai salah satu contoh pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis kearifan lokal dan kondisi nyata sekolah di wilayah 3T (Sarifah et al., 2025). Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan, dinas pendidikan, maupun pengembang kurikulum dalam mendorong pemanfaatan media pembelajaran sederhana, murah, dan berkelanjutan sebagai solusi pemerataan kualitas pendidikan di daerah dengan keterbatasan akses teknologi (Rachman et al., 2024). Selain itu, penelitian ini memberikan implikasi bagi penelitian selanjutnya. Peneliti lain dapat mengembangkan media kartu kuartet pada jenjang kelas yang berbeda, mata pelajaran lain, atau mengintegrasikannya dengan pendekatan pembelajaran tertentu, seperti pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran kontekstual. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji dampak jangka panjang penggunaan media kartu kuartet terhadap pembentukan karakter dan profil pelajar Pancasila,

khususnya pada konteks pendidikan di wilayah 3T. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi akademik, tetapi juga menawarkan solusi praktis dan berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, terutama di wilayah 3T (Sakti et al., 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Purwara V, SD Negeri 1 Sri Jayaya Makmur, SD Negeri 1 Karya Makmur dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Media Kartu Kuartet yang valid, kevalidan media ajar yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori “ Sangat Valid” dengan koefisien Aiken’V yang ditentukan berdasarkan hasil penilaian media kartu kuartet oleh ketiga validator/ahli yaitu ahli bahasa, yaitu bahasa yang digunakan pada media kartu kuartet sesuai dengan EYD. Pada ahli materi, adanya kesesuaian antara media kartu kuartet dan buku guru kelas IV. Sedangkan ahli media, pada media kartu kuartet gambar dan materi memiliki keterkaitan sehingga memudahkan siswa memahami pembelajaran.

Kepraktisan Media Kartu Kuartet juga ditentukan berdasarkan hasil perhitungan angket kepraktisan dan respon yang diberikan peserta didik terhadap media kartu kuartet. Sehingga media kartu kuartet pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Purwara V, SD Negeri 1 Sri Jayaya Makmur, SD Negeri 1 Karya Makmur masuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Media Kartu Kuartet pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Purwara V, SD Negeri 1 Sri Jayaya Makmur, SD Negeri 1 Karya Makmur berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan melakukan tes berupa pemberian soal kepada siswa dan dikerjakan dengan menghasilkan rata-rata nilai yang tinggi dan dapat dikatakan tuntas, sehingga media kartu kuartet dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, J., & Rahardjo, W. (2015). Psychopathy, Sexual Values Dimensions, and Premarital Sexual Behaviour among Urban Unmarried Adolescents. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 165, 2–11. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.598>
- Agastya, I. B. O., Paripurno, E. T., Prastistho, B., Murwanto, H., Prasetya, J. D., & Nugraho, A. R. B. (2024). Model Media Learning for Disaster Risk Reduction in the Batur UNESCO Global Geopark. *International Journal of Geoheritage and Parks*, 12(3), 353–366. <https://doi.org/10.1016/j.ijgeop.2024.04.005>

- Ahmed, M. K. (2025). Navigating English as a Medium of Instruction (EMI) in Tertiary Education : Challenges, Opportunities, and Pedagogical Strategies for EFL Learners. *Ampersand*, 15(June), 100231. <https://doi.org/10.1016/j.amper.2025.100231>
- Andam, P., Edo, M., Syauqy, A., Amany, H., Djafar, A., Andam, P., & Djafar, A. (2023). Systematic Literature Review : The Use Of Virtual Reality As A Learning Media Media. *Science Direct Procedia Computer Science*, 216(2022), 245–251. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.133>
- Anderson, K. A. (2025). Integrative Genre-Based Pedagogy : Enhancing Social Responsiveness in English Medium of Instruction and STEM Education. *Journal of English for Academic Purposes*, 74(January), 101483. <https://doi.org/10.1016/j.jeap.2025.101483>
- Andrew, J., Henry, S., Yudhisthira, A. N., Arifin, Y., & Diana, S. (2019). Analyzing the Factors that Influence Learning Experience through Game Based Learning using Visual Novel Game for Learning Pancasila. *Procedia Computer Science*, 157, 353–359. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.08.177>
- Anwar, A. (2009). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Kediri: IAIT Press
- Cahyadi, A., Widayastuti, S., & Nurul, V. (2021). Emergency Remote Teaching Evaluation of the Higher Education in Indonesia. *Heliyon*, 7(April). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07788>
- Fauzi, W. N. A., Wuryandani, W., & Supartinah, S. (2025). Creative Thinking in Global Primary Education: Pedagogical Innovations and Learning Outcomes Through An Integrated Bibliometric and Systematic Review. *Social Sciences & Humanities Open*, 12(1), 102216. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102216>
- Harmawati, Y., Abdulkarim, A., Bestari, P., & Sari, B. I. (2024). Data of Digital Literacy Level Measurement of Indonesian Students : Based On The Components of Ability To Use Media, Advanced Use of Digital Media, Managing Digital Learning Platforms, and Ethics and Safety In The Use Of Digital Media. *Data in Brief*, 54, 110397. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2024.110397>
- Hastuti, P. C., Thoyib, A., Troena, A. E., & Setiawan, M. (2015). The Minang Entrepreneur Characteristic. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 211(September), 819–826. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.108>
- Jones, D., & Murray, N. (2025). The Impact of the Russia-Ukraine War on English Medium Instruction Teachers' Professional Identity in a Ukrainian Medical University. *International Journal of Educational Development*, 116(January), 103315. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2025.103315>

- Koopman, J. (2023). Subawe, Traditional Knowledge, and Faith-Based Organisations Promoting Social Capital and Disaster Preparedness : A Lombok, Indonesia Case Study. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 94(July), 103837. <https://doi.org/10.1016/j.ijdrr.2023.103837>
- Lomas, J. D., & Xue, H. (2022). Harmony in Design : A Synthesis of Literature from Classical Philosophy, the Sciences, Economics, and Design. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 8(1), 5–64. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2022.01.001>
- Long, Q., Li, S., An, R., Yasmin, F., & Akbar, A. (2025). Deep Learning As A Bridge between Intercultural Sensitivity and Learning Outcomes : A Comparative Study of English-Medium Instruction Delivery Modes In Chinese Higher Education. *Acta Psychologica*, 259(May), 105410. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105410>
- Marissa, A., & Ishaaq, F. I. (2012). The Correlation of Perception on the Role of Father with Academic Achievement in Senior High School Student. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 69(Iceepsy), 1369–1373. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.12.074>
- Rachman, A., Yulius, H., Putro, S., Rusandi, M. A., David, D., & Situmorang, B. (2024). The Development and Validation of the "Kuesioner Tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila" (KT P5): A New Tool for Strengthening the Pancasila Student Profile in Indonesian Pioneer Schools. *Heliyon*, 10(16), e35912. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e35912>
- Regiamtama, K. I., Ekowidjaja, Y. A. R., & Chowanda, A. (2025). Learning Pancasila Through Enhanced Interaction with a Learning Pancasila Through Interaction with a Serious Enhanced Game Serious Game. *Procedia Computer Science*, 269, 741–748. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2025.09.017>
- Rimantha, D., Yulianti, N., Anggit, V., Saputra, A., Akbar, I., & Sandy, A. (2023). The Strategy for Developing Wood Pellets as Sustainable Renewable Energy in Indonesia. *Heliyon*, 9(3), e14217. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14217>
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing Local Wisdom Within Character Education Through Ethnopedagogy Apporach: A Case Study on A Preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10), e31370. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Makasar: Penerbit Pustaka Ramadhan, Bandung
- Sarifah, I., Nurhasanah, N., Hasanah, U., Marini, A., & Muawanah, U. (2025). How Can Educational Policy Support the Application of the Rasch Model for Character E-Assessment in Elementary Schools During Indonesia's New Normal Era ? *Social Sciences & Humanities Open*, 12(June), 101752. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101752>

- Saud, M., Ibrahim, A., & Ashfaq, A. (2025). Youth Revelation of Social Media on Multiculturalism and Cultural Integration in Indonesia. *Social Sciences & Humanities Open*, 11(November 2024), 101626. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101626>
- Sugita, I. W., Setini, M., & Anshori, Y. (2021). Counter Hegemony of Cultural Art Innovation against Art in Digital Media. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 7(2), 147. <https://doi.org/10.3390/joitmc7020147>
- Suntana, I., Rusliana, I., Asdak, C., & Gazalba, L. (2023). Ideological Distrust : Re-Understanding the Debate on State Ideology, Normalization of State-Religion Relationship, and Legal System in Indonesia. *Heliyon*, 9(3), e14676. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14676>
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Palangkaraya: UNY Press
- Yolanda, Y. (2020). Development of Contextual-Based Teaching Materials in The Course of Magnetic Electricity. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 3(1), 59–69. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/thabiea.v3i1.6616>
- Yolanda, Y., Arini, W., Fauziah, A., Effendi, E., & Pribadi, I. A. (2025). Artificial Intelligence Assited Renewable Energy Case Based Learning Integrated with Science Process Skills and Digital Literacy. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 9(2), 405–428. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v9i2.3050>