Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 01, Maret 2026

PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUATET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA

Suci Indah Amalia[1] , Asni Deselia Khairunnisa[2], Nor Hafidah[3] , Aulia Safitri[4]
[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan
[1]suciia399@gmail.com , [2]asnideseliak@gmail.com ,
[3]norhafidah090205@gmail.com , [4]auliasafitri140703@gmail.com .

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes in Pancasila Education among fourth-grade students at SD Negeri Gambut 8, where only 33% of students achieved the minimum mastery criteria due to monotonous learning methods and a lack of interactive media. This Classroom Action Research (CAR) aimed to improve teacher activity, student activity, and learning outcomes by implementing educational quartet card game media across two cycles. The results showed a significant improvement in each cycle; teacher activity increased from 55% at the beginning of Cycle I to 95% (Excellent) at the end of Cycle II, while student activity rose from 61% to 85% (Very Active). This improvement in process quality had a positive impact on classical learning outcomes, which rose drastically from 33% before the intervention to 89% by the end of Cycle II, exceeding the established success indicators. It can be concluded that the use of quartet card media is effective in creating a dynamic and enjoyable learning atmosphere, thereby enhancing conceptual understanding and Pancasila Education learning outcomes for elementary school students.

Keywords: Quartet Cards, Learning Outcomes, Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Gambut 8, di mana hanya 33% peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan akibat pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media interaktif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar dengan menerapkan media permainan edukatif kartu kuartet dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya; aktivitas guru meningkat dari 55% pada awal siklus I menjadi 95% (Sangat Baik) pada akhir siklus II, sementara aktivitas peserta didik meningkat dari 61% menjadi 85% (Sangat Aktif). Peningkatan kualitas proses tersebut berdampak positif pada hasil belajar klasikal yang melonjak drastis dari hanya 33% sebelum tindakan menjadi 89% pada akhir siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kuartet efektif untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar Pendidikan Pancasila bagi peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Kartu Kuartet, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan suatu negara. Tiara dkk. (2023) menjelaskan bahwa pendidikan menjadi indikator utama dalam pembangunan bangsa. Di Indonesia, cita-cita pendidikan telah tertuang dalam UUD 1945 yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kesejahteraan umum. Hal ini diperkuat oleh Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Melalui sistem pendidikan yang baik, peserta didik diharapkan dapat menjadi manusia yang berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Pendidikan juga berperan sebagai pondasi utama dalam pembangunan jati diri bangsa. Siska (2016) menekankan bahwa kemajuan suatu negara dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang berhasil dikembangkan di dalamnya. Di Indonesia, pendidikan memiliki peran krusial bagi perkembangan individu maupun pembangunan nasional secara makro. Proses pendidikan tersebut melibatkan interaksi yang dinamis antara pendidik dengan terdidik dalam upaya membantu penguasaan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, efektivitas interaksi di dalam kelas sangat menentukan keberhasilan penguasaan materi oleh peserta didik.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan adanya tantangan besar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 4 Desember 2024 dengan bapak Bahrani, S.Pd. selaku guru kelas IV di SD Negeri Gambut 8, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Dari total 18 peserta didik, hanya 6 orang (33%) yang tuntas, sementara 12 orang (67%) lainnya belum mencapai nilai KKTP yang ditetapkan, yaitu 70. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila serta

rendahnya semangat belajar yang menyebabkan peserta didik cenderung mudah bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut diperburuk oleh metode pembelajaran yang masih bersifat langsung dan penggunaan media yang belum maksimal. Meskipun guru sudah mencoba menggunakan media, namun penerapannya belum mampu membangkitkan keaktifan peserta didik secara optimal. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan hasil belajar tidak mencapai target yang diharapkan. Masalah ini menegaskan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif.

Media kartu kuartet merupakan solusi yang dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sebagai media permainan edukatif, kartu kuartet diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan mempermudah pemahaman konsep Pendidikan Pancasila melalui cara yang menyenangkan. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengubah pola pembelajaran yang monoton menjadi lebih dinamis, sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat. Dengan suasana belajar yang aktif, hambatan seperti rasa bosan dan ketidakpahaman materi dapat diatasi, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media pembelajaran kartu kuartet pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gambut 8.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kombinasi antara kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena sosial dari perspektif partisipan melalui observasi dan interaksi langsung. Sebagaimana dijelaskan oleh Sukmadinata (dalam Mustafa dkk., 2022), pendekatan ini berakar pada filsafat konstruktivisme yang memandang kenyataan sebagai dimensi jamak yang memerlukan interpretasi berdasarkan pengalaman sosial. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur

pencapaian hasil belajar peserta didik melalui data angka yang diperoleh dari tes evaluasi pada setiap akhir pertemuan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pernawi (2020) menjelaskan bahwa PTK merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan sebagai bentuk introspeksi diri atau evaluasi pendidik untuk meningkatkan profesionalisme dan mutu pendidikan. Mashud (2021) menambahkan bahwa PTK bertujuan memecahkan masalah pembelajaran melalui siklus yang terencana. Dengan demikian, penelitian ini dirancang untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan melalui tindakan nyata guna mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik.

Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri Gambut 8 yang beralamat di Jalan Karang Anyar, Kecamatan Gambut, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri atas 18 peserta didik, yang meliputi 9 laki-laki dan 9 perempuan. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan adanya masalah nyata dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, di mana motivasi dan hasil belajar peserta didik belum optimal, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah tersebut.

Faktor yang diamati dalam penelitian ini meliputi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar. Faktor guru difokuskan pada kemampuan dalam mengelola pembelajaran menggunakan media kartu kuartet, mulai dari pengorganisasian kelompok hingga pengawasan proses bermain. Faktor peserta didik diamati melalui tingkat keaktifan, kerja sama, dan antusiasme mereka dalam mengikuti prosedur permainan kartu. Sementara itu, faktor hasil belajar dipantau untuk melihat efektivitas penerapan metode belajar sambil bermain dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan penelitian dirancang dalam dua siklus yang diawali dengan identifikasi masalah melalui observasi awal dan wawancara. Dalam setiap tindakan, diintegrasikan penggunaan media kartu kuartet dengan langkah-langkah: pembentukan kelompok (4-5 orang), pembagian kartu, penjelasan aturan main, dan pelaksanaan

permainan di mana peserta didik saling mengumpulkan kartu dengan kategori yang sama. Setiap siklus diakhiri dengan tahap refleksi untuk menganalisis kelemahan yang muncul. Hasil refleksi ini menjadi acuan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya guna memastikan peningkatan proses pembelajaran yang lebih baik.

Data penelitian bersumber dari aktivitas guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri Gambut 8. Data kualitatif dikumpulkan melalui lembar observasi untuk merekam dinamika selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui tes evaluasi, baik secara individu maupun kelompok, yang diselenggarakan pada setiap akhir pertemuan. Penggunaan kedua jenis data ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai perkembangan ketercapaian nilai peserta didik serta efektivitas penggunaan media kartu kuartet dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gambut 8 dengan fokus pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media Kartu Kuartet. Sebelum tindakan diberikan, observasi awal menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran masih belum optimal. Dari total 18 peserta didik kelas IV, hanya 6 orang (33%) yang mampu mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70, sementara 12 orang lainnya (67%) masih berada di bawah standar tersebut. Nilai terendah yang ditemukan adalah 40 dan nilai tertinggi mencapai 80. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman materi dan media pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya belum maksimal dalam membangkitkan semangat belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar secara bertahap.

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan Kartu Kuartet memperoleh skor 11 dengan persentase 55% yang berada pada kategori "Cukup". Pada tahap ini, guru telah melaksanakan langkah-langkah

pembelajaran namun belum maksimal dalam pengorganisasian kelas. Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas peserta didik memperoleh persentase 61% dengan kriteria "Cukup Aktif". Adapun hasil belajar secara klasikal hanya mencapai 45%, di mana baru 8 peserta didik yang dinyatakan tuntas.

Pada pertemuan kedua di siklus I, aktivitas guru mengalami peningkatan menjadi 65% dengan kategori "Baik". Guru mulai mampu menjelaskan materi dengan lebih jelas dan mengarahkan permainan kartu secara teratur. Aktivitas peserta didik juga meningkat menjadi 65% dengan kategori "Aktif". Meskipun demikian, hasil belajar klasikal pada pertemuan ini baru mencapai 50% atau hanya 9 peserta didik yang tuntas. Karena hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan klasikal (>80%), maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Siklus II dilakukan sebagai bentuk perbaikan dari kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru meningkat signifikan mencapai 85% dengan kategori "Sangat Baik". Guru sudah sangat terampil dalam memfasilitasi diskusi dan penggunaan media. Aktivitas peserta didik pun meningkat menjadi 75% dengan kriteria "Aktif". Peningkatan ini juga terlihat pada hasil belajar klasikal yang naik menjadi 61% dengan 11 peserta didik yang tuntas.

Puncaknya pada pertemuan kedua di siklus II, aktivitas guru mencapai persentase sangat tinggi yaitu 95% dengan kategori "Sangat Baik". Seluruh aspek pembelajaran telah dilaksanakan dengan efektif. Kondisi ini diikuti dengan aktivitas peserta didik yang mencapai 85% atau berkategori "Sangat Aktif". Hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang drastis, di mana ketuntasan klasikal mencapai 89% dengan 16 peserta didik berhasil melampaui nilai KKTP 70. Hasil ini telah memenuhi bahkan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dari siklus I ke siklus II terjadi karena adanya perbaikan kualitas tindakan yang dilakukan oleh guru secara konsisten melalui pemanfaatan media Kartu Kuartet. Pada siklus I, pembelajaran masih terkendala oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap cara kerja media dan alokasi waktu yang belum efisien. Namun, melalui refleksi

yang mendalam, guru mampu menyempurnakan langkah-langkah pembelajaran pada siklus II, seperti memberikan penjelasan materi yang lebih berulang dan motivasi yang lebih kuat bagi peserta didik.

Implementasi media Kartu Kuartet terbukti mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengumpulkan kategori kartu yang sama sambil secara tidak langsung mempelajari konsep keberagaman sosial dan budaya Indonesia. Berdasarkan data penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kartu Kuartet sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas guru, keaktifan peserta didik, serta hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Gambut 8.

Untuk memperjelas hasil penelitian, berikut disajikan ringkasan data dalam bentuk tabel.

Tabel 1 . Aktivitas Guru

Siklus	Pertemuan	Persentase	Kriteria
I	I	55%	Kurang
I	II	65%	Cukup
II	I	85%	Baik
II	II	95%	Sangat Baik

Tabel 2 . Aktivitas Siswa

Siklus	Pertemuan	Persentase	Kriteria
I	I	61%	Cukup Aktif
I	II	65%	Aktif
II	I	75%	Aktif
II	II	85%	Sangat Aktif

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu kuartet secara efektif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Gambut 8, yang dibuktikan dengan kenaikan aktivitas guru hingga mencapai 95%, peningkatan keaktifan siswa menjadi 85%, serta pencapaian ketuntasan klasikal hasil belajar yang drastis dari 33% menjadi 89% pada akhir siklus II.

Sehubungan dengan temuan tersebut, disarankan bagi guru untuk terus berinovasi menggunakan media permainan edukatif guna menciptakan suasana kelas yang dinamis, bagi sekolah agar mendukung penyediaan sarana pembelajaran yang kreatif, serta bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan variasi materi kartu kuartet pada mata pelajaran lain untuk memperkaya referensi strategi pembelajaran yang

menyenangkan dan efektif di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Mashud. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press.

Mustafa, P. S., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.

Pernawi, I. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.

Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Jakarta.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Siska, Y. (2016). *Pembelajaran IPS di SD*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Tiara, S. A., & Najicha, F. U. (2023). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan guna Mendukung Sumber Daya Manusia yang Berkualitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 450-456.