Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Respon Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Azzahra Aulia Putriantama[1],Wahyu Hidayatul Sholikah[2],Dwi Novitasari[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Kalicari 02. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes evaluasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan layak digunakan dan mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan respon positif dari guru dan siswa, sedangkan hasil tes evaluasi menunjukkan penurunan jumlah kesalahan pada sebagian besar indikator soal. Media pembelajaran kartu kuartet dinilai efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci : kartu kuartet, Pendidikan Pancasila, keberagaman budaya, hasil belajar, sekolah dasar

Abstract

This study aims to develop a quartet card learning media to improve the learning outcomes of fifth-grade students in Pancasila Education, particularly on the topic of Indonesian cultural diversity. The research employed a research and development method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were fifth-grade students of SD Negeri Kalicari 02. Data were collected through interviews, observations, evaluation tests, and documentation. The results indicate that the developed quartet card learning media is feasible and effective in enhancing students' engagement and understanding of Indonesian cultural diversity. Interview and observation results show positive responses from teachers and students, while evaluation test results demonstrate a reduction in students' errors across most indicators. The quartet card learning media is effective in creating an active, enjoyable, and meaningful learning experience for elementary school students.

Keywords : quartet card, Pancasila Education, cultural diversity, learning outcomes, elementary school

Universitas PGRI Semarang : email : zahraauliapp7@gmail.com
Universitas PGRI Semarang : email : ayuaprr64@gmail.com
Universitas PGRI Semarang : email : dwinovita241103@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan nilai kebangsaan peserta didik sejak usia dini. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas V, peserta didik mulai diarahkan untuk memahami keberagaman budaya Indonesia sebagai bagian dari pengamalan nilai-nilai Pancasila. Materi keberagaman budaya Indonesia mencakup pengenalan provinsi, rumah adat, tarian daerah, makanan khas, serta simbol budaya lainnya yang mencerminkan identitas bangsa. Pemahaman terhadap materi ini menjadi penting agar peserta didik tidak hanya mengetahui keberagaman secara konseptual, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara bermakna agar tujuan tersebut dapat tercapai.

Namun, dalam praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih ditemukan berbagai permasalahan terkait penyampaian konten materi. Berdasarkan hasil kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu, materi keberagaman budaya sering kali disajikan secara tekstual dan bersifat hafalan sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi peserta didik. Penyajian materi yang kurang kontekstual menyebabkan peserta didik kesulitan mengaitkan konsep keberagaman budaya dengan kehidupan nyata. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi rendah dan nilai-nilai Pancasila yang seharusnya tertanam melalui materi tersebut belum berkembang secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyajian konten pembelajaran.

Permasalahan lain yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi maupun media inovatif. Banyak guru masih mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar tanpa didukung media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif membuat proses pembelajaran cenderung monoton dan berpusat pada guru. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Padahal, perkembangan teknologi dan media pembelajaran saat ini memungkinkan guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Selain permasalahan konten dan teknologi, pembelajaran Pendidikan Pancasila juga menghadapi permasalahan terkait kebutuhan peserta didik sebagai pengguna pembelajaran. Peserta didik kelas V berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata, visual, dan melibatkan aktivitas langsung. Pembelajaran yang hanya bersifat ceramah kurang sesuai dengan karakteristik tersebut dan berpotensi menurunkan motivasi belajar peserta didik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif dan melibatkan interaksi sosial. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran kartu kuartet. Media kartu kuartet merupakan media berbasis permainan yang menyajikan konten pembelajaran secara visual dan interaktif. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Media ini memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran kartu kuartet pada materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian menunjukkan bahwa media visual dan media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran kartu kuartet merupakan salah satu media permainan edukatif yang menyajikan materi secara visual dan interaktif. Hasil penelitian Della et al. (2023) membuktikan bahwa penggunaan kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas kelompok yang mendorong keaktifan dan partisipasi siswa sekolah dasar.

Pembelajaran keberagaman budaya dalam konteks Pendidikan Pancasila memerlukan pendekatan yang menekankan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Materi keberagaman budaya mencakup berbagai unsur seperti rumah adat, tarian daerah, makanan khas, dan simbol budaya yang saling berkaitan. Teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual dan nyata. Penyajian materi melalui aktivitas sosial dan kerja kelompok dinilai lebih efektif dibandingkan penyampaian secara tekstual semata. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijayanti et al. (2023) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami konsep keberagaman budaya melalui visualisasi konkret dan aktivitas berkelompok.

Kartu kuartet sebagai media pembelajaran berbasis permainan memiliki keunggulan praktis dan pedagogis dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Media ini mudah digunakan, dapat dimainkan secara berkelompok, serta mendorong interaksi antarsiswa. Kartu kuartet juga memfasilitasi siswa untuk mengenali, mengklasifikasi, dan menghubungkan berbagai informasi budaya secara sistematis. Penelitian pengembangan menunjukkan bahwa kartu kuartet pada materi budaya dinyatakan valid, layak digunakan, dan efektif meningkatkan pemahaman siswa. Tasrief (2020) menyatakan bahwa kartu kuartet memberikan pengalaman belajar melalui proses melihat, membandingkan, dan mengumpulkan kartu sehingga memperkuat daya ingat siswa terhadap konsep budaya.

Dari perspektif pembelajaran aktif dan teori konstruktivisme, permainan kartu kuartet mendukung pembelajaran kolaboratif dan konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial. Selama permainan berlangsung, siswa secara aktif berdiskusi, bertanya, dan bekerja sama untuk mengumpulkan satu set kartu kuartet. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman belajar langsung. Ketika siswa mengaitkan berbagai unsur budaya dalam satu provinsi, mereka membentuk skema pengetahuan yang lebih utuh. Penelitian Azizah et al. (2025) menunjukkan bahwa implementasi kartu kuartet dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, media kartu kuartet juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa. Melalui permainan, siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan memahami keberagaman sebagai satu kesatuan. Media kartu kuartet membantu siswa melihat keterkaitan antara berbagai unsur budaya dalam satu provinsi secara utuh dan sistematis. Hal ini mendorong tumbuhnya sikap toleransi dan persatuan dalam keberagaman. Sejalan dengan temuan Adinda et al. (2025), media kartu kuartet terbukti efektif membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya Indonesia sebagai bagian dari pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet dengan konten keberagaman budaya Indonesia yang meliputi nama provinsi, rumah adat, tarian daerah, dan makanan khas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran yang terstruktur dan teruji. Pendekatan penelitian yang digunakan bersifat kualitatif deskriptif, karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media serta respon dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan menggambarkan fenomena pembelajaran secara mendalam. Model ADDIE digunakan sebagai kerangka utama dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran kartu kuartet.

Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet dalam penelitian ini dilaksanakan secara sistematis dengan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memberikan alur pengembangan yang terstruktur dan memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran secara mendalam sebelum media dikembangkan. Setiap tahapan dalam model ADDIE saling berkaitan dan dilakukan secara berurutan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tahap analisis berfokus pada identifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran, sedangkan tahap desain dan pengembangan diarahkan pada perancangan serta pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya, tahap implementasi dan evaluasi digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu kuartet serta melakukan perbaikan berdasarkan temuan selama proses pembelajaran, berikut penjelasan masing-masing bagaimana proses tahapan-tahapan dalam merancang media pembelajaran.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, permasalahan yang dihadapi guru dan siswa, serta karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara pertama dengan guru wali kelas V yang dilaksanakan sebelum pengembangan media. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila, media yang biasa digunakan, serta kesulitan siswa dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Pertanyaan wawancara meliputi: (1) metode dan media apa yang biasa

digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, (2) kendala yang dihadapi siswa dalam memahami materi keberagaman budaya, dan (3) kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang sesuai. Hasil tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi buku teks dan membutuhkan media visual yang interaktif.

Tahap desain dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh. Pada tahap ini peneliti merancang konsep media pembelajaran kartu kuartet dengan menentukan tujuan pembelajaran, materi yang akan dimuat, serta aturan permainan kartu kuartet. Konten media dirancang mencakup nama provinsi, rumah adat, tarian daerah, dan makanan khas Indonesia. Desain kartu kuartet dibuat secara visual dengan mempertimbangkan keterbacaan, kesesuaian gambar, dan kejelasan informasi. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, tes, dan dokumentasi yang akan digunakan pada tahap implementasi.

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan desain media pembelajaran kartu kuartet menjadi produk yang siap digunakan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan kartu kuartet sesuai desain yang telah dirancang, meliputi pembuatan kartu bergambar dan penyusunan aturan permainan. Media yang telah dikembangkan kemudian dikonsultasikan kepada guru kelas untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan. Selain itu, dilakukan wawancara kedua dengan guru setelah media selesai dikembangkan untuk mengetahui kelayakan media sebelum diterapkan di kelas. Pertanyaan wawancara pada tahap ini meliputi kesesuaian materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran kartu kuartet dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar. Pada tahap ini siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan penjelasan mengenai aturan permainan kartu kuartet. Proses implementasi diamati secara langsung oleh peneliti menggunakan lembar observasi untuk melihat keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa setelah pembelajaran untuk mengetahui respon, minat, dan pemahaman siswa terhadap penggunaan media kartu kuartet. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan tes berupa soal yang mengukur pemahaman terhadap materi keberagaman budaya Indonesia.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran kartu kuartet yang telah diterapkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi yang diperoleh selama tahap implementasi. Tes yang digunakan terdiri dari beberapa indikator, yaitu kemampuan siswa menyebutkan nama provinsi, mengidentifikasi rumah adat, mengenali tarian daerah, dan menyebutkan makanan khas dari masing-masing provinsi. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan temuan evaluasi, peneliti menyusun rekomendasi perbaikan media agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran.

Wawancara guru dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada tahap analisis dan tahap pengembangan media. Wawancara pertama dilakukan sebelum media pembelajaran dikembangkan dengan durasi ± 30 menit untuk menggali kondisi awal pembelajaran Pendidikan Pancasila, kemampuan awal siswa, media yang biasa digunakan, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Wawancara dilakukan secara langsung dan bersifat semi-

terstruktur agar guru dapat memberikan jawaban secara mendalam. Hasil wawancara dicatat dalam bentuk catatan lapangan sebagai dasar perancangan media pembelajaran kartu kuartet. Data dari wawancara awal ini digunakan untuk menentukan konten, desain, dan karakteristik media yang akan dikembangkan.

Wawancara guru kedua dilakukan setelah media pembelajaran kartu kuartet selesai dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh penilaian guru terhadap kelayakan media, kemudahan penggunaan, interaksi siswa selama pembelajaran, serta kendala yang muncul saat penggunaan media. Selain itu, guru juga diminta memberikan saran dan rekomendasi perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Wawancara dilakukan secara langsung dengan durasi ± 30 menit dan dicatat secara sistematis. Hasil wawancara ini digunakan sebagai bahan evaluasi dan dasar penyempurnaan media pembelajaran kartu kuartet.

Wawancara siswa dilakukan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu kuartet selesai dilaksanakan. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran, tingkat ketertarikan, kemudahan memahami materi, serta kendala yang dirasakan selama penggunaan media. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa sebagai perwakilan dengan durasi ± 30 menit. Pertanyaan disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa. Data hasil wawancara siswa digunakan untuk menggambarkan respon dan pengalaman belajar siswa secara langsung.

Observasi dilakukan pada tahap implementasi untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media kartu kuartet. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun pada tahap desain. Aspek yang diamati meliputi keaktifan siswa, kerja sama antarsiswa, keterlibatan siswa dalam permainan, serta perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti berperan sebagai pengamat tanpa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hasil observasi dicatat secara sistematis untuk memperoleh gambaran nyata mengenai proses penggunaan media pembelajaran di kelas.

Tes dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua bentuk, yaitu tes evaluasi secara individu dan penilaian melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara berkelompok. Tes evaluasi individu diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media kartu kuartet selesai dilaksanakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman masing-masing siswa secara mandiri terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Soal evaluasi individu disusun sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil tes individu digunakan untuk melihat penguasaan konsep siswa secara personal.

Indikator tes evaluasi individu meliputi: (1) kemampuan siswa menyebutkan nama provinsi di Indonesia, (2) kemampuan mengidentifikasi keberagaman dari masing-masing provinsi, (3) kemampuan mengenali ciri-ciri daerah pada tiap provinsi, dan (4) kemampuan menyebutkan ciri-ciri daerah pada tiap provinsi. Indikator tersebut disesuaikan dengan konten yang terdapat dalam media kartu kuartet. Hasil tes dianalisis untuk mengidentifikasi kesalahan atau kekeliruan pemahaman konsep yang masih dialami siswa. Data ini menjadi dasar dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Selain tes individu, penilaian juga dilakukan melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikerjakan secara berkelompok. LKPD diberikan setelah kegiatan

permainan kartu kuartet selesai dilaksanakan dan bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam bekerja sama serta mengaitkan berbagai unsur budaya dalam satu provinsi. Indikator penilaian LKPD meliputi ketepatan jawaban, kelengkapan informasi budaya, dan kerja sama kelompok. Hasil LKPD digunakan untuk melihat pemahaman siswa secara kolaboratif dan sebagai data pendukung hasil tes evaluasi individu.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan mengacu pada tahapan model ADDIE, sehingga hasil analisis disajikan sesuai dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data yang dianalisis berasal dari hasil wawancara guru dan siswa, observasi pembelajaran, tes evaluasi individu, LKPD kelompok, serta dokumentasi kegiatan. Setiap jenis data dianalisis untuk menggambarkan proses pengembangan media pembelajaran kartu kuartet serta temuan yang diperoleh pada setiap tahap pengembangan. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, analisis data tidak berfokus pada pengujian hipotesis, melainkan pada pemaknaan temuan penelitian.

Analisis data hasil tahap analisis dilakukan dengan menelaah hasil wawancara awal guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, serta karakteristik peserta didik. Data wawancara direduksi dengan memilih informasi yang relevan, kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif pada bagian hasil tahap analisis. Temuan pada tahap ini menjadi dasar perancangan media pembelajaran kartu kuartet pada tahap desain dan pengembangan. Hasil analisis tahap ini dilaporkan sebagai hasil tahap analisis dalam bab hasil penelitian. Dengan cara ini, keterkaitan antara kebutuhan awal dan produk yang dikembangkan dapat terlihat secara jelas.

Analisis data hasil tahap desain dan pengembangan dilakukan dengan mendeskripsikan proses perancangan media, konten kartu kuartet, serta hasil wawancara guru setelah media dikembangkan. Data dari wawancara guru dianalisis dengan cara mengelompokkan tanggapan guru terkait kesesuaian materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan. Temuan tersebut disajikan dalam bentuk narasi deskriptif sebagai hasil tahap desain dan pengembangan. Masukan dan saran guru dianalisis untuk menentukan aspek media yang perlu diperbaiki sebelum tahap implementasi. Dengan demikian, analisis pada tahap ini menunjukkan bagaimana media dikembangkan dan disempurnakan.

Analisis data pada tahap implementasi dilakukan secara lebih mendalam karena melibatkan berbagai sumber data. Data wawancara guru dan siswa dianalisis dengan cara mereduksi hasil wawancara, kemudian menyajikannya dalam bentuk dialog wawancara yang disertai paragraf penjelasan temuan. Data observasi dianalisis dengan mengelompokkan temuan berdasarkan aspek keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan siswa, serta diperkuat dengan dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan proses penggunaan media kartu kuartet di kelas dan respon siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil analisis tahap implementasi disajikan secara rinci dalam Bab Hasil Penelitian.

Analisis data hasil tes evaluasi individu dan LKPD dilakukan dengan merekap jawaban siswa dan mengidentifikasi indikator soal yang masih banyak mengalami kesalahan. Data kesalahan siswa dianalisis dengan menghitung jumlah kesalahan pada setiap indikator, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Grafik disajikan dengan sumbu X menunjukkan indikator soal dan sumbu Y menunjukkan jumlah

kesalahan yang masih terjadi. Hasil analisis tes digunakan untuk menjelaskan bagian materi yang belum sepenuhnya dipahami siswa serta efektivitas media pembelajaran kartu kuartet. Penjelasan temuan tes disajikan secara naratif untuk memperkuat data kuantitatif yang ditampilkan.

Analisis data pada tahap evaluasi dilakukan dengan mengkaji seluruh temuan dari wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media pembelajaran kartu kuartet. Hasil analisis digunakan untuk menyusun rekomendasi perbaikan media pembelajaran. Rekomendasi perbaikan disajikan dalam bentuk daftar perubahan media sebelum dan sesudah implementasi, disertai dokumentasi gambar dan penjelasan perbaikan yang dilakukan. Dengan demikian, analisis data pada tahap evaluasi menghasilkan dasar pengembangan media yang lebih optimal dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil

Bagian hasil penelitian ini menyajikan temuan yang diperoleh selama proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran kartu kuartet pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian disusun berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penyajian hasil pada setiap tahapan bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis proses pengembangan media pembelajaran kartu kuartet, mulai dari identifikasi kebutuhan awal hingga evaluasi dan perbaikan media setelah digunakan dalam pembelajaran.

Data hasil penelitian diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, yaitu wawancara dengan guru dan siswa, observasi proses pembelajaran, tes evaluasi hasil belajar, serta dokumentasi kegiatan. Setiap jenis data dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai efektivitas media pembelajaran kartu kuartet dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Hasil pada tahap implementasi disajikan secara lebih rinci karena tahap ini menggambarkan secara langsung penggunaan media di kelas dan respon siswa selama pembelajaran berlangsung.

Hasil tahap analisis diperoleh dari wawancara awal dengan guru kelas V dan pengamatan kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila sebelum penggunaan media kartu kuartet. Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan penjelasan lisan guru. Guru menyampaikan bahwa siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kesulitan memahami serta mengingat materi keberagaman budaya Indonesia yang mencakup nama provinsi, rumah adat, tarian daerah, dan makanan khas.

Guru juga mengungkapkan bahwa siswa sering mengalami kekeliruan dalam membedakan unsur budaya antar daerah karena materi disajikan secara tekstual tanpa dukungan visual yang memadai. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi dan kebutuhan belajar siswa kelas V. Temuan pada tahap analisis ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran kartu kuartet yang bersifat visual, konkret, dan interaktif.

Hasil tahap desain berupa rancangan media pembelajaran kartu kuartet yang disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Media dirancang dalam bentuk kartu kuartet yang masing-masing set mewakili satu provinsi dan terdiri atas empat kartu, yaitu kartu nama provinsi, kartu

rumah adat, kartu tarian daerah, dan kartu makanan khas. Desain kartu memperhatikan aspek visual, keterbacaan teks, dan kesesuaian gambar dengan materi.

Selain perancangan kartu, pada tahap ini juga disusun aturan permainan kartu kuartet yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas V. Aturan permainan dirancang untuk mendorong interaksi antarsiswa, diskusi kelompok, serta kerja sama dalam mengumpulkan satu set kuartet. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan soal tes evaluasi juga dirancang pada tahap ini untuk mendukung proses pengumpulan data pada tahap implementasi dan evaluasi.

Hasil tahap pengembangan berupa media pembelajaran kartu kuartet yang telah direalisasikan sesuai dengan desain yang dirancang. Media yang dikembangkan kemudian dikonsultasikan kepada guru kelas V untuk memperoleh penilaian dan masukan sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa media kartu kuartet menarik, sesuai dengan materi, dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Meskipun demikian, guru memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain memperbesar ukuran tulisan pada kartu dan menyeragamkan warna latar kartu agar lebih nyaman dibaca oleh siswa. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sebelum memasuki tahap implementasi di kelas.

Kegiatan dilaksanakan pada hari Jum'at, 12 Desember 2025, bertempat di kelas V SD N Kalicari 02. Pembelajaran ini diikuti oleh seluruh siswa kelas V. Kegiatan pembelajaran ini berlangsung selama dua jam, dimulai pukul 08.00 hingga 10.00 WIB. Selanjutnya, memperkenalkan siswa dengan media pembelajaran kongkret kartu kuartet keberagaman budaya Indonesia untuk memahami materi mata pelajaran pelajaran Pancasila. setelah pemaparan materi, siswa diberikan media pembelajaran kartu kuartet. Isi materi yang digunakan dalam media pembelajaran kartu kuartet ini ada rumah adat, makanan, tarian, nama provinsi yang ada di Indonesia.

Media pembelajaran kartu kuartet di gunakan dengan langkah pertama yaitu membagi siswa menjadi lima kelompok, di satu kelompok terdapat empat sampai lima siswa. Setiap siswa mendapatkan masing-masing lima kartu kuartet. Selanjutnya, anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan giliran bermain. Siswa yang mendapatkan giliran, membacakan ciri-ciri salah satu kartu yang dimilikinya, tanpa menyebutkan nama provinsi secara langsung. Seperti misalnya rumah adat Joglo, tarian Gambyong, makanan daerah, dan ciri khas lainnya. Setelah ciri-ciri dibacakan, pembaca mengajukan pertanyaan kepada anggota kelompok mengenai provinsi yang dimaksud. Anggota kelompok kemudian mencocokan ciri-ciri tersebut dengan kartu yang mereka miliki. Apabila ada anggota yang memiliki kartu dengan ciri yang sama, kartu tersebut diserahkan kepada pembaca. Anggota yang tidak memiliki kartu yang sesuai mengambil satu kartu dari tumpukan kartu di tengah. Permainan dilanjutkan secara bergiliran hingga siswa berhasil mengumpulkan kartu dari enam provinsi. Setelah permainan selesai, siswa mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menuliskan nama-nama provinsi yang telah dikumpulkan beserta ciri-ciri budaya yang dimiliki provinsi tersebut secara lengkap dan jelas.

Tabel. 1. Hasil Wawancara Terhadap Guru

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana kemampuan awal siswa kelas 5 dalam memahami	Kemampuan awal siswa masih terbatas. Sebagian siswa hanya mengetahui nama daerah atau

materi keberagaman budaya Indonesia?	budaya tertentu, tetapi belum memahami keberagaman budaya Indonesia secara menyeluruh.
2. Media apa yang biasanya Bapak/Ibu gunakan untuk mengajar materi keberagaman budaya Indonesia?	Media yang biasa digunakan adalah buku paket, gambar di papan tulis, serta video pembelajaran sederhana.
3. Bagaimana interaksi siswa kelas 5 ketika menggunakan media tersebut?	Interaksi siswa masih kurang aktif. Sebagian siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak berpartisipasi.
4. Apa kelemahan dari media-media yang selama ini digunakan?	Media kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa mudah merasa bosan.
5. Menurut Bapak/Ibu, media seperti apa yang paling membantu siswa kelas 5 memahami materi keberagaman budaya Indonesia?	Media yang bersifat permainan, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif seperti kartu kuartet sangat membantu pemahaman siswa.

Tabel 2. Wawancara Guru (Setelah Menggunakan Media) (Waktu: 30 Menit)

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana interaksi siswa kelas 5 ketika menggunakan media keberagaman budaya Indonesia yang kami buat?	Interaksi siswa sangat baik. Siswa terlihat aktif, antusias, dan bekerja sama dalam kelompok saat menggunakan kartu kuartet.
2. Apakah media ini membuat siswa lebih mudah memahami keberagaman budaya Indonesia? Jelaskan!	Ya, karena siswa belajar sambil bermain. Gambar dan informasi pada kartu kuartet membantu siswa mengenal berbagai budaya Indonesia dengan lebih mudah.
3. Apa saja kelemahan media yang saya buat menurut Bapak/Ibu?	Karena ini era digital guru menginginkan kartu yang berbentuk digital supaya informasi di dalam kartu lebih bervariasi dan mengikuti perkembangan zaman.
4. Kendala apa saja yang dialami siswa saat menggunakan media?	Beberapa siswa masih perlu penjelasan aturan permainan di awal agar dapat bermain dengan tertib.
5. Apa saran Bapak/Ibu untuk perbaikan media agar lebih efektif untuk kelas 5?	Media dapat ditambahkan petunjuk permainan yang jelas dan ukuran tulisan diperbesar agar mudah dibaca siswa.

Tabel 3. Wawancara Siswa (Waktu: 30 Menit)

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana pendapatmu tentang media keberagaman budaya Indonesia yang kamu gunakan tadi?	Menurut saya media kartu kuartet sangat seru dan menyenangkan.
2. Apakah media tersebut membuatmu lebih mudah memahami keberagaman budaya Indonesia? Mengapa?	Ya, karena sambil bermain saya jadi tahu berbagai budaya dari daerah yang berbeda misalnya tari tradisional dari daerah lain, rumah adat, pakaian adat, alat musik, dan makanan tradisional.
3. Bagian mana dari media yang paling menarik menurutmu?	Bagian gambar-gambar budaya daerah pada kartu kuartet.
4. Bagian mana yang membuatmu bingung atau sulit digunakan?	Aturan permainannya di awal agak membingungkan, tetapi setelah dijelaskan jadi mudah.
5. Apakah kamu ingin belajar lagi menggunakan media seperti ini? Mengapa?	Ya, karena belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.



Gambar 1. Wawancara Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media kartu kuartet keberagaman budaya Indonesia, dapat dilihat bahwa siswa menunjukan antusias yang tinggi ketika media kartu kuartet diperkenalkan. Pada saat dijelaskan aturan permainan kartu kuartet, siswa juga memperhatikan dengan fokus, baik, dan tampak tertarik untuk segera memulai kegiatan. Ketika pembagian kelompok dan pemberian tugas berlangsung, siswa tampak antusias dan menunjukan sikap aktif selama pembelajaran berlangsung. Dengan hal tersebut membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, kondisi ini menunjukan bahwa media kartu kuartet mampu menarik minat belajar pada siswa.

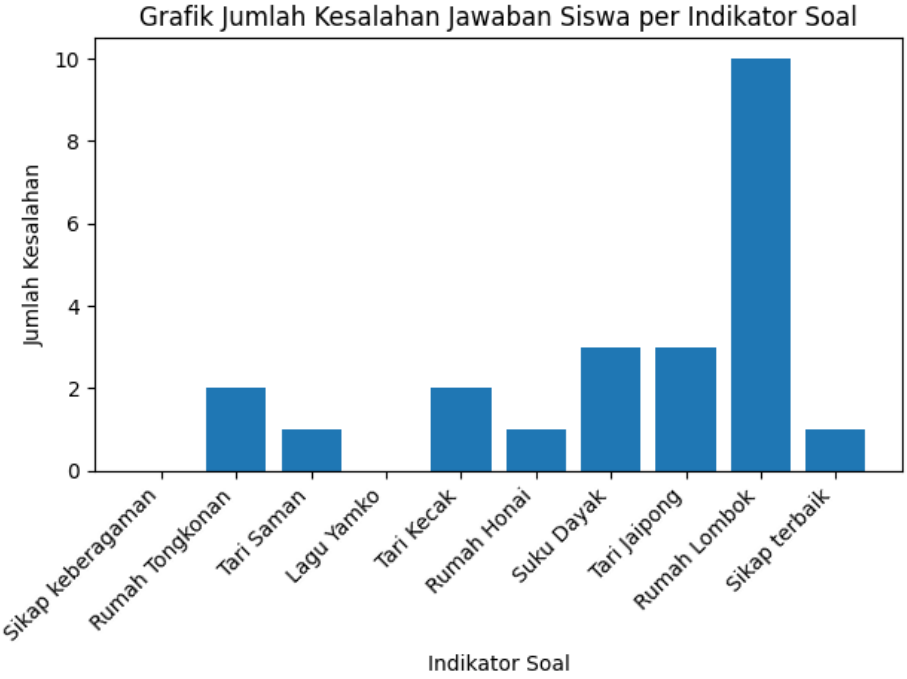
Selama permainan berlangsung, siswa aktif berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Siswa saling berdiskusi untuk menentukan provinsi berdasarkan ciri-ciri budaya yang dibacakan. Selain itu, siswa berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan dari teman sekelompoknya. Kerja sama antarsiswa terlihat berjalan dengan baik tanpa adanya konflik yang berarti. Aktivitas ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga keterampilan sosial siswa.



Gambar 2. Implementasi Media

Tabel 4. Rekap Kesalahan Jawaban Siswa

Indikator Soal	Jumlah Kesalahan
1. Indonesia memiliki banyak pulau dan suku bangsa. Sikap yang harus kita lakukan adalah	0
2. Rumah adat Tongkonan berasal dari pulau	2
3. Tari Saman yang terkenal dengan gerakan cepat dan kompak berasal dari	1
4. Lagu daerah "Yamko Rambe Yamko" berasal dari pulau	0
5. Tarian Kecak yang terkenal berasal dari pulau	2
6. Rumah adat Honai berasal dari daerah	1
7. Suku Dayak banyak tinggal di pulau	3
8. Tarian Jaipong berasal dari	3
9. Rumah adat dari Pulau Lombok disebut	10
10. Sikap terbaik terhadap keberagaman budaya di seluruh Indonesia adalah	1



Grafik 1. Jumlah Kesalahan Siswa Per-Indikator

Grafik tersebut menunjukkan bahwa indikator "Rumah adat dari Pulau Lombok disebut" memiliki jumlah kesalahan paling tinggi dibandingkan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan

mengaitkan rumah adat dengan daerah asalnya. Sementara itu, pada indikator sikap terhadap keberagaman dan lagu daerah "Yamko Rambe Yamko", tidak ditemukan kesalahan jawaban siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sikap dan lagu daerah sudah baik, sedangkan materi rumah adat dan tarian daerah masih memerlukan penguatan melalui media pembelajaran kartu kuartet.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran kartu kuartet keberagaman budaya Indonesia berdasarkan seluruh data yang diperoleh pada tahap implementasi. Evaluasi ini didasarkan pada hasil wawancara guru dan siswa, hasil observasi proses pembelajaran, serta hasil tes evaluasi siswa. Temuan dari setiap teknik pengambilan data dianalisis secara menyeluruh untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara guru setelah penggunaan media, diketahui bahwa media kartu kuartet mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Guru menilai bahwa media ini efektif membantu siswa memahami materi keberagaman budaya Indonesia, namun masih diperlukan penyempurnaan pada aspek teknis, seperti kejelasan aturan permainan dan ukuran tulisan pada kartu. Guru juga memberikan masukan agar media dikembangkan lebih lanjut mengikuti perkembangan zaman, misalnya dengan versi digital.

Hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa media kartu kuartet dinilai menarik, menyenangkan, dan memudahkan siswa dalam memahami keberagaman budaya Indonesia. Siswa menyukai gambar-gambar budaya pada kartu kuartet karena membantu mereka mengingat materi. Meskipun demikian, beberapa siswa menyampaikan bahwa aturan permainan pada awal pembelajaran masih terasa membingungkan sehingga memerlukan penjelasan ulang dari guru.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa media kartu kuartet mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif. Siswa terlihat antusias, berani menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok. Namun, pada awal permainan masih ditemukan beberapa siswa yang belum memahami alur permainan dengan baik, sehingga membutuhkan pendampingan guru.

Hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa secara umum pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia mengalami peningkatan. Akan tetapi, masih terdapat indikator soal yang menunjukkan jumlah kesalahan cukup tinggi, khususnya pada indikator "Rumah adat dari Pulau Lombok disebut". Temuan ini menunjukkan bahwa materi rumah adat tertentu masih perlu diperkuat melalui penyesuaian konten dan penekanan ulang dalam media pembelajaran.

Rekomendasi Perbaikan Media

Berdasarkan hasil evaluasi dari seluruh data yang diperoleh, peneliti menyusun beberapa rekomendasi perbaikan media pembelajaran kartu kuartet agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Perbaikan dilakukan dengan membandingkan kondisi media sebelum dan setelah implementasi.

Tabel 2. Perubahan Media Pembelajaran Kartu Kuartet

Aspek Media	Sebelum Implementasi	Setelah Implementasi
Ukuran tulisan	Tulisan relatif kecil dan kurang jelas bagi sebagian siswa	Ukuran tulisan diperbesar agar lebih mudah dibaca

Warna latar kartu	Warna latar kartu bervariasi dan kurang seragam	Warna latar kartu diseragamkan agar tampilan lebih rapi
Aturan permainan	Aturan permainan disampaikan secara lisan	Aturan permainan dicetak dan disertakan pada media
Konten budaya	Beberapa kartu belum menampilkan ciri budaya secara lengkap	Informasi budaya ditambahkan agar lebih jelas dan lengkap
Petunjuk penggunaan	Belum tersedia petunjuk tertulis	Ditambahkan petunjuk penggunaan media

Perbaikan media dilakukan untuk meningkatkan keterbacaan, kejelasan informasi, serta kemudahan penggunaan media oleh siswa. Dengan adanya aturan permainan tertulis dan ukuran tulisan yang lebih besar, siswa diharapkan dapat memahami alur permainan dengan lebih cepat dan tertib. Penambahan informasi budaya pada kartu kuartet juga bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang sebelumnya masih banyak mengalami kesalahan.

Berdasarkan hasil evaluasi dan perbaikan yang dilakukan, media pembelajaran kartu kuartet keberagaman budaya Indonesia dinilai layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong keaktifan, kerja sama, dan sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet keberagaman budaya Indonesia efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila kelas V. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratiwi dkk. (2025) yang menyatakan bahwa "media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model picture and picture pada muatan Pendidikan Pancasila layak digunakan dan membantu proses pembelajaran". Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa kartu kuartet mampu menghadirkan pembelajaran yang konkret dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan visualisasi budaya secara nyata.

Penelitian Wijayanti dkk. (2023) mengungkapkan bahwa "penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada mata pelajaran IPS meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD". Temuan tersebut menguatkan hasil penelitian ini, meskipun mata pelajaran yang diteliti berbeda. Kesamaan terletak pada peningkatan keaktifan siswa dan kemudahan memahami materi melalui permainan kartu yang bersifat visual dan interaktif. Perbedaan konteks mata pelajaran menunjukkan bahwa kartu kuartet memiliki fleksibilitas tinggi untuk diterapkan pada berbagai materi pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian Samsiyah dkk. (2024) menyimpulkan bahwa "kartu kuartet efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV". Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami keberagaman budaya Indonesia melalui gambar dan informasi yang terdapat pada kartu kuartet. Perbedaan penelitian terletak pada fokus materi, di mana penelitian ini menitikberatkan pada nilai-nilai Pendidikan Pancasila dalam konteks keberagaman budaya, sedangkan penelitian Samsiyah dkk. lebih menekankan pada pemahaman konsep IPS secara umum.

Penelitian Arif dkk. (2025) menyatakan bahwa "media kartu kuartet berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa sekolah dasar". Meskipun variabel dan mata pelajaran yang diteliti berbeda, hasil penelitian tersebut mendukung temuan penelitian ini bahwa kartu kuartet mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui penyajian informasi yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Kesamaan temuan ini menunjukkan bahwa kartu kuartet efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mendorong keterlibatan dan pemahaman siswa.

Hasil evaluasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan memahami aturan permainan pada tahap awal penggunaan media. Temuan ini sejalan dengan penelitian Siregar dkk. (2024) yang menyatakan bahwa "penggunaan kartu kuartet memerlukan kejelasan aturan dan struktur penyajian informasi agar pembelajaran berjalan efektif". Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa kejelasan petunjuk penggunaan media menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi kartu kuartet di kelas.

Hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa indikator soal mengenai rumah adat dari Pulau Lombok memiliki jumlah kesalahan paling tinggi dibandingkan indikator lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun media kartu kuartet mampu meningkatkan pemahaman siswa secara umum, penguatan materi tertentu masih diperlukan. Perbedaan hasil ini dibandingkan dengan beberapa penelitian lain yang menunjukkan peningkatan merata pada seluruh indikator mengindikasikan bahwa efektivitas media juga dipengaruhi oleh kedalaman konten dan penekanan materi yang disajikan dalam kartu.

Temuan penelitian ini secara umum menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kartu kuartet merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menunjukkan bahwa kartu kuartet efektif digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam materi keberagaman budaya Indonesia, serta menegaskan pentingnya perbaikan desain media dan kejelasan aturan permainan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman budaya Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan melalui model ADDIE layak digunakan dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Temuan pada tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila sebelumnya masih didominasi metode konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Tahap desain dan pengembangan menghasilkan media kartu kuartet yang memuat unsur budaya Indonesia berupa nama provinsi, rumah adat, tarian daerah, dan makanan khas dengan tampilan visual yang menarik. Tahap implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara guru dan siswa serta observasi kelas memperkuat temuan bahwa media ini membantu siswa memahami materi keberagaman budaya Indonesia secara lebih konkret. Hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar

indikator soal dapat dipahami dengan baik oleh siswa, meskipun masih terdapat beberapa materi yang memerlukan penguatan.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Guru disarankan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Pengembangan media selanjutnya disarankan untuk menambahkan petunjuk permainan yang lebih jelas, memperkaya konten budaya tertentu, serta mengembangkan versi digital agar sesuai dengan perkembangan teknologi. Peneliti selanjutnya disarankan menguji efektivitas media kartu kuartet pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan waktu implementasi yang lebih panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Kalicari 02 yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian. Penghargaan dan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas V SD Negeri Kalicari 02 atas bimbingan, kerja sama, dan dukungan selama proses implementasi media pembelajaran kartu kuartet dalam kegiatan pembelajaran. Apresiasi diberikan kepada seluruh siswa kelas V SD Negeri Kalicari 02 yang telah berpartisipasi aktif dan kooperatif selama proses penelitian sehingga kegiatan pengumpulan data dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Adinda, N. et. al. (2025). *Pengembangan Media Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar*. *6*, 1773–1780.

Azizah, Hana, A. et. al. (2025). *Pengembangan Alat Pembelajaran Kartu Kuartet Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar*. *10*.

Della, L., Pratiwi, S., Suranata, K., & Yudiana, K. (2023). *Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbantuan Panduan Model Picture and Picture Pada Muatan Pendidikan Pancasila*. *6*, 265–275.

Tasrief, R, N. C. V. et. al. (2020). *Perancangan Kartu Kuartet Budaya Jawa Timur Untuk Siswa SD*. *1*(3), 16–27.

Wijayanti, N., Nurhasanah, A., Nugraha, F. F., & Kuningan, U. (2023). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Kelas IV Sekolah Dasar*. *2*, 124–133.

Arif, M., Latief, S. A., & Andhira, D. A. (2025). Pengaruh *Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II UPT SDN Benteng Selatan NO 60 Kepulauan Selayar. 10*(60).

Hamsyah, S. et. al. (2021). *Efektivitas kartu kuartet terhadap kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran ips kelas iv*. 119–126.

Zulayha, R., Lubis, N. A., Harahap, N. P., Khairani, A., Ghebrilla, M., Usman, K., & Kuartet, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060824 Sutrisno*. *7*, 18372–18377.