

Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbantuan Panduan Model *Picture and Picture* Pada Muatan Pendidikan Pancasila

Luh Della Suci Pratiwi^{1*}, Kadek Suranata², Kadek Yudiana³ 

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: della.suci@undiksha.ac.id.

Abstrak

Kendala yang sering dihadapi yaitu muatan Pendidikan Pancasila hanya berpedoman pada buku pegangan guru sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan Pendidikan Pancasila. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu para ahli yang meliputi 2 ahli media pembelajaran, dan 2 ahli materi pembelajaran. Subjek uji coba yaitu 2 orang guru, 3 siswa untuk uji coba perorangan dan 5 orang untuk uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket atau kuisioner, studi dokumentasi, tes tertulis dan rating scale. Instrumen pengumpulan data yaitu *rating scale*. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif serta analisis deskriptif statistik inferensial. Hasil penelitian yaitu penilaian dari ahli pembelajaran 95% (sangat baik) dan ahli media yaitu 98% (sangat baik). Hasil dari uji perorangan 95% dan uji kelompok 91% (sangat baik). Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru 94% (sangat praktis). Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan dengan signifikansi pada hasil belajar Pendidikan Pancasila sebelum menggunakan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan Pendidikan Pancasila. Disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Kartu Kuartet, model *picture and picture*, Pendidikan Pancasila.

Abstract

The obstacle that is often faced is that the content of Pancasila Education is only guided by the teacher's handbook so that learning activities become less effective. This study aims to develop learning media for quartet cards assisted by picture and picture model guides on Pancasila Education content. This type of research is development using the ADDIE model. The research subjects were experts which included 2 learning media experts and 2 learning material experts. The test subjects were 2 teachers, 3 students for individual trials and 5 people for small group trials. Data collection methods are observation, interviews, questionnaires or questionnaires, documentation studies, written tests and rating scales. The data collection instrument is the rating scale. Data analysis techniques are descriptive qualitative analysis and descriptive quantitative analysis and inferential statistical descriptive analysis. The results of the research are the assessment of learning experts 95% (very good) and media experts ie 98% (very good). The result of the individual test is 95% and the group test is 91% (very good). The results of the practicality test conducted by the teacher were 94% (very practical). The results of the t-test showed that there was a difference with significance in the learning outcomes of Pancasila Education before using the quartet card learning media assisted by the picture and picture model guide on Pancasila Education content. It was concluded that the quartet card learning media assisted by picture and picture model guides can improve student learning outcomes.

Keywords: *Quartet cards, picture and picture models, Pancasila Education.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu kegiatan yang dilakukan secara terencana dengan tujuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif sehingga meningkatkan kompetensi siswa (Ceresia, 2017; Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Salah satu jalur pendidikan yang terdapat di Indonesia yaitu pendidikan formal yang

History:

Received : June 04, 2023

Revised : June 07, 2023

Accepted : August 10, 2023

Published : August 25, 2023

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 License



diselenggarakan dalam suatu lembaga pendidikan. Tujuan dari lembaga pendidikan ini yaitu untuk mengarahkan ataupun membimbing siswa, yang dipimpin oleh guru dalam mempelajari sebuah materi sesuai dengan kurikulum tingkat pencapaian siswa (Alexandro & Putri, 2020; Astuti & Supriyono, 2020). Olehnya kurikulum adalah salah satu hal terpenting dalam kegiatan pendidikan. Kurikulum dapat diartikan sebagai pedoman yang dapat digunakan dalam menyelenggarakan pendidikan di sekolah (Hamriana, 2021; Hanum & Annas, 2019). Selain itu kurikulum juga menjadi acuan dalam menciptakan kegiatan pendidikan yang berkualitas karena tanpa adanya kurikulum maka pendidikan yang tidak dapat berjalan dengan optimal. Saat ini Indonesia menggunakan kurikulum merdeka belajar yang menjabarkan 3 poin utama dalam kegiatan merdeka belajar yaitu teknologi, keberagaman, dan profil Pancasila (Kurniaman & Noviana, 2017; Manalu et al., 2022; Ramadina. E, 2021). Pembelajaran Pancasila terdapat penguatan keberagaman berbagai esensi seperti keberagaman minat dan kemampuan siswa yang menjadikan alasan kuat dalam mengukur kinerja siswa sehingga kemampuan siswa tidak diukur hanya menggunakan angka tetapi juga diukur melalui berbagai macam aktivitas lain seperti ekstrakurikuler (Hidayat et al., 2020; Telaumbanua, 2019). Pendidikan Pancasila berisikan keberagaman budaya yang nantinya dapat memperkenalkan budaya-budaya yang ada di seluruh Indonesia (Asmi et al., 2018; Silvia et al., 2019). Budaya adalah suatu hal kompleks yang meliputi pengetahuan ataupun kepercayaan dan hukum sebagai anggota masyarakat. Keragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia ini tentu harus tetap dilestarikan dan diperkenalkan kepada seluruh siswa sehingga siswa memiliki rasa nasionalisme yang sangat tinggi (Arum & Yuanta, 2019; Marlia et al., 2018). Dalam hal ini guru harus mampu secara kreatif dan inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan tertantang dalam belajar.

Namun permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih banyak guru yang kurang mampu mengimplementasikan kurikulum 2013 secara efektif. Penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa guru masih kesulitan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa (Fatmawati et al., 2021; Pratiwi & Wiarta, 2021). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa masih banyak guru yang kurang paham terhadap penerapan kurikulum merdeka (Manalu et al., 2022; Ramadina. E, 2021). Berdasarkan hasil observasi juga ditemukan bahwa kendala yang dihadapi oleh guru yaitu kualitas guru yang masih rendah dan fasilitas media yang masih sangat kurang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 4 Bebetin, ditemukan bahwa muatan Pendidikan Pancasila hanya berpedoman pada buku pegangan guru sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Selain itu permasalahan lainnya itu guru kurang mampu menekan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media sebagai alat pembantu Siswa belajar. Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Rekomendasi yang ditawarkan yaitu guru harus menerapkan media inovatif yang membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilannya (Masturah et al., 2018; Muhali, 2019). Apalagi era sekarang kegiatan pembelajaran tidak hanya guru sebagai sumber belajar tetapi variasi media belajar juga dapat digunakan oleh guru dalam membantu siswa belajar (Masturah et al., 2018; Yusuf et al., 2022). Salah satunya yaitu dengan variasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam bentuk kartu permainan yang dapat digunakan oleh siswa dengan siswa dimanapun dan kapanpun. Apalagi pada kurikulum Merdeka menitikberatkan kepada kebebasan siswa dalam menggunakan sumber pelajaran yang beragam sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal (Manalu et al., 2022; Ramadina. E, 2021). Temuan penelitian sebelumnya juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa memahami materi (Anwar & Anis, 2020; Shodiq & Zainiyati, 2020). Hal inilah yang menyebabkan dalam menunjang kegiatan pembelajaran maka diperlukan sebuah inovasi media ataupun media pembelajaran yang menyajikan materi dengan

keberagaman budaya di lingkungan siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami keberagaman budaya sehingga akan meningkatkan pemahaman siswa (S. Z. Dewi & Hilman, 2018; Rahayu, I., & Sukardi, 2021). Penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan media inovatif dapat menghilangkan kebosanan siswa dengan belajar (Dewi & Sujana, 2021; Hariyani et al., 2021). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang paling perlu diperhatikan oleh guru karena dapat meminjam kegiatan pembelajaran (Suryawan et al., 2021; Udayani et al., 2022). Disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting digunakan oleh guru. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran kuartet kartu dan model *picture and picture* yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran. Kelebihan dari media kuartet kartu ini yaitu dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena disajikan secara menarik. Belum adanya kajian mengenai media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar untuk kelas IV SD.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sari et al., 2020). Pada tahap analisis dilakukan menganalisis kebutuhan dan masalah yang terjadi pada siswa. pada tahap desain dilakukan perancangan desain media yang dikembangkan. Tahap pengembangan dilakukan pengembangan media pembelajaran kartu kuartet yang telah dirancang sebelumnya dan dilakukan uji ahli. Tahap implementasi dilakukan untuk menguji pengaruh media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi formatif dan sumatif. Desain penelitian ini menggunakan desain *One Group Pre Test and Post Test Design*. Subjek penelitian yaitu para ahli yang meliputi 2 ahli media pembelajaran, dan 2 ahli materi pembelajaran. Subjek uji coba yaitu 2 orang guru dan siswa yang meliputi 3 siswa untuk uji coba perorangan dan 5 orang untuk uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket atau kuisioner, studi dokumentasi, tes tertulis dan rating scale. Metode observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kegiatan belajar dan penggunaan media yang memudahkan siswa. Metode wawancara dilakukan untuk mencari informasi dan pengumpulan data dengan wawancara kepada guru dan siswa. Metode angket dilakukan untuk mengumpulkan data validitas produk. Studi dokumentasi dilakukan untuk menganalisis dokumen berupa nilai siswa. Instrumen yang digunakan mengumpulkan data yaitu *rating scale*. Adapun kisi-kisi instrument disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Komponen
1.	Kurikulum	1) Capaian Pembelajaran 2) Alur tujuan pembelajaran 3) Tujuan pembelajaran
2.	Instruksional	4) panduan model pembelajaran mampu merangsang siswa aktif dalam pembelajaran 5) Kesesuaian panduan model dengan materi pembelajaran 6) Kesesuaian panduan model dengan karakteristik siswa 7) Penilaian hasil belajar

No	Aspek	Komponen
3.	Teknis	8) Kejelasan tulisan dalam panduan dan media 9) Kejelasan petunjuk dalam penggunaan 10) Langkah-langkah penggunaan media kuartet kartu 11) Keselarasan penggunaan model pembelajaran dengan media
4.	Evaluasi	12) Petunjuk pengerjaan soal 13) Jenis soal 14) Tingkat kesulitan 15) Kesesuaian soal dengan indicator tujuan pembelajaran

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrument Ahli Media

No	Aspek	Komponen
1.	Pengemasan	1. Kemenarikan pengemasan media kuartet kartu
2.	Tampilan	2. Kemenarikan model pembelajaran dan media kuartet kartu 3. Keterbacaan teks 4. Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa 5. Kesesuaian gambar dengan informasi materi 6. Penyajian gambar 7. Pemilihan warna teks dengan background 8. Tata letak teks 9. Tata letak gambar 10. Kemenarikan pada tampilan panduan dan media kuartet kartu 11. Ketahanan media kuartet kartu 12. Kualitas bahan media kartu bergambar 13. Kesesuaian panduan model dan media kuartet kartu dengan tujuan pembelajaran

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Komponen
1.	Pengemasan	1. Kemenarikan media kuartet kartu
2.	Penyajian Materi	2. Materi pembelajaran mudah dipahami 3. Kejelasan pada materi pembelajaran
3.	Tampilan	4. Kemenarikan model pembelajaran dan media kuartet kartu 5. Kemenarikan kegaitan model pembelajaran 6. Kemenarikan tulisan dan informasi pada media kuartet kartu 7. Kemenarikan warna dalam media kuartet kartu 8. Kejelasan gambar dalam media kuartet kartu
4.	Minat Belajar	9. Panduan model pembelajaran <i>picture and picture</i> mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.
5.	Soal	10. Kesesuaian soal latihan dengan materi pembelajaran

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif serta analisis deskriptif statistik inferensial. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa rekapan hasil review berupa komentar untuk memperbaiki media yang dikembangkan. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa rekapan hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli. Analisis deskriptif statistik inferensial digunakan untuk menguji efektifitas. Media pembelajaran kartu kuartet yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada materi pembelajaran keberagaman budaya pada lingkungan sekitar dengan menggunakan model ADDIE. Pertama, tahap analisis. Hasil pada tahap ini yaitu berdasarkan hasil observasi juga ditemukan bahwa kendala yang dihadapi oleh guru yaitu kualitas guru yang masih rendah dan fasilitas media yang masih sangat kurang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 4 Bebetin, ditemukan bahwa muatan Pendidikan Pancasila hanya berpedoman pada buku pegangan guru sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Selain itu permasalahan lainnya itu guru kurang mampu menekan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media sebagai alat pembantu Siswa belajar. Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal inilah yang menyebabkan diperlukan media inovatif penunjang kegiatan pembelajaran.

Kedua, desain. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu merancang media kartu kuartet. Tahapan awal merancang media kartu kuarter ini yaitu dengan menentukan topik yang dikembangkan sesuai dengan hasil dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis topik yang akan dikembangkan yaitu mengenai keragaman budaya di lingkungan sekitar. Selanjutnya disusun rancangan media kartu kuartet yang akan dikembangkan. Rancangan pertama yaitu mencantumkan materi dan pembahasan pada tiap kartu media. Pada setiap rancangan dicantumkan bahasan terkait materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dalam topik bahasan sehingga menjadi media kartu kuartet yang baik. Pada perancangan juga dilakukan pembuatan desain dengan menggunakan aplikasi canva. Ukuran kertas yang digunakan yaitu 8 cm x 12 cm agar gambar terlihat lebih besar dan tulisan yang ada dalam balon kata dapat dibaca dengan jelas. Selanjutnya setelah rancangan telah dikembangkan kemudian dilakukan bimbingan sehingga mendapatkan masukan dan saran terhadap rancangan media yang dibuat.

Ketiga, pengembangan. Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan dan penyusunan media kuartet yang berpedoman pada rancangan yang telah dikembangkan sebelumnya. Pada tahap pengembangan ini bahan yang digunakan untuk menghasilkan kartu kuartet seperti kertas art paper dan juga menggunakan aplikasi canva dalam mengedit. Proses pertama dari pembuatan media kartu kuartet yaitu mencari informasi dan gambar mengenai keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui Google. Selanjutnya dilakukan editing melalui aplikasi canva dengan membuat ukuran kertas sesuai dengan rancangan yang sebelumnya telah dibuat. Pengembangan media dilakukan pada aplikasi kanvas sehingga media kartu kuarter yang dikembangkan akan menarik. Adapun hasil pengembangan media kartu kuartet disajikan pada [Gambar 1](#).

Keempat, implementasi. Pada tahap ini dilakukan uji validitas produk dan respon siswa yang dikaji dari segi daya tarik dan kelayakan media kartu kuartet. Hasil penilaian dari ahli pembelajaran yaitu mendapatkan persentase 95% sehingga masuk ke dalam kualifikasi sangat baik. Hasil validitas dari ahli media yaitu 98% sehingga masuk ke dalam kualifikasi sangat baik. Hasil dari uji perorangan mendapatkan skor yaitu 95% sehingga masuk ke dalam kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok mendapatkan skor yaitu 91% sehingga masuk ke dalam kualifikasi sangat baik. Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru didapatkan nilai yaitu 94% sehingga masuk ke dalam kualifikasi sangat praktis. Berdasarkan Hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media Kartu Kuartet

Kelima, evaluasi. Kelima, evaluasi. Pada tahap ini dilakukan uji efektivitas pengembangan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* dengan metode tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil uji normalitas didapatkan bahwa L_{hitung} yaitu 0,172, dengan L_{tabel} adalah 0.1497. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, sehingga sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas didapatkan signifikansi hasil belajar pada kelompok eksperimen mendapatkan varians yaitu 541.808 serta kelompok kontrol memiliki varians yaitu 424.621, sehingga data bersifat homogen. Hasil uji hipotesis didapatkan selisih dari rerata kedua sampel yaitu -16.667 dengan T_{hitung} yaitu -10.816 dan T_{tabel} yaitu -1.668. Sehingga dalam hal ini signifikansi yang diperoleh adalah <0.05 , maka ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, adanya perbedaan dengan signifikansi pada hasil belajar Pendidikan Pancasila sebelum menggunakan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada siswa kelas IV tahun ajaran 2022/2023 di SD Negeri 2 Banjar asem.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya perbedaan dengan signifikansi pada hasil belajar Pendidikan Pancasila sebelum menggunakan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture*. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media kuadrat kartu adalah salah satu media yang mendapatkan inspirasi dari permainan kartu zaman dahulu. Dalam media pembelajaran ini memuatkan informasi mengenai keragaman budaya yang dapat dimainkan dengan 4 sampai 5 orang. Terdapat setiap 4 potongan kartu yang saling menyambung terkait informasi materinya. Sehingga nantinya akan memudahkan siswa dalam memahami materi pengajaran. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian lainnya yang mengungkapkan bahwa media yang menyajikan informasi dengan tepat akan memudahkan siswa dalam memahami materi ajar (Abdullah et al., 2021; Meyer et al., 2019; Saripudin et al., 2018). Kuartet kartu terdiri dari satu sisi, yaitu pada paling atas berisi keterangan dari inti materi dan paling bawahnya berisi terkait dengan spesifikasi dari gambar yang dibawahnya. Kemudian di bawahnya berisikan sedikit informasi terkait informasi atau keterangan dari gambar tersebut. Hal ini akan mempermudah siswa dalam belajar (Augustha et al., 2021; Ulfaeni et al., 2018). Kejelasan

materi ajar yang disajikan pada media berdampak pada pemahaman siswa yang lebih cepat dalam menangkap materi pembelajaran (Apriyani, 2017; Ula & Fadila, 2018).

Kedua, media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* meningkatkan semangat belajar. Penggunaan model *picture and picture* membantu kegiatan pembelajaran dalam mengaplikasikan media kartu. Hal ini menyebabkan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar (Ulfah, 2019; Wulandari & Ambara, 2021). Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat tentu akan berdampak pada keaktifan siswa yang semakin meningkat dan kegiatan pembelajaran yang berjalan dengan efektif (Gading et al., 2019; Nurmalasari et al., 2022). Penggunaan media ini adalah salah satu upaya guru dalam menciptakan proses pembelajaran inovatif yang melakukan siswa dalam belajar. Apalagi siswa sekolah dasar sangat menyukai kegiatan belajar dengan memadukan permainan sehingga akan meningkatkan hasil semangat belajar siswa (Anggreni et al., 2017; Pertiwi et al., 2019). Temuan sebelumnya mengungkapkan bahwa semangat siswa yang meningkat tentu akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin meningkat pula (Asmonah, 2019; Hermansyah et al., 2019).

Ketiga, media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* memberikan poin-poin materi terpenting mengenai keberagaman budaya yang akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Poin-poin penting disajikan dengan gambar sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Estiani et al., 2015; Rahmawati et al., 2019). Kartu kuartet adalah bentuk permainan edukatif yang berbentuk kartu membuat gambar dan formasi yang dirancang dalam meningkatkan aspek interaksi dan menimbulkan gairah belajar yang tinggi. Siswa yang diajarkan dengan cara bermain tentu akan lebih menghidupkan suasana belajar sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan (Amini & Suyadi, 2020; Ristanti & Arianto, 2019). Hal inilah yang menyebabkan suasana belajar di dalam kelas menjadi lebih aktif dan juga siswa menjadi tidak pasif dalam belajar (Aspini, 2020; Wulandari & Ambara, 2021). Keaktifan siswa dalam belajar ini tentu akan berdampak pada proses pembelajaran yang berjalan optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa media kartu dapat menarik dan merangsang siswa dalam belajar (Nurmalasari et al., 2022; Ulfah, 2019). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah penting sehingga dapat meningkatkan semangat ataupun hasil belajar siswa (Anggreni et al., 2017; Gading et al., 2019). Keunggulan penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* dapat membantu guru memberikan proses pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran sekaligus mengembangkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut maka implikasi penelitian ini yaitu media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya. Selain itu penerapan media ini juga membuat Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

4. SIMPULAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak digunakan

dalam pembelajaran berdasarkan penilaian ahli, guru, dan siswa. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan dengan signifikansi pada hasil belajar Pendidikan Pancasila sebelum menggunakan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada siswa kelas IV. Disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>.
- Alexandro, R., & Putri, W. U. (2020). Pendidikan Formal Bagi Masyarakat Desa Kayu Bulan Kecamatan Kapuas Tengah Kabupaten Kapuas. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.24692>.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Anggreni, P. F., Asri, I. A. S., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think- Pair-Share (Tps) Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas V Gugus Letkol Wisnu. *Mimbar PGSD*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10645>.
- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 99. <https://doi.org/10.21043/jpm.v3i1.6940>.
- Apriyani, D. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 115–123. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1828>.
- Arum, R. A. S., & Yuanta, F. (2019). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Tema Indahya Keragaman Di Negeriku. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 2. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5875>.
- Asmi, A. R., Dhita Surbakti, A. N., & Hudaidah. (2018). E-Module Development Based Flip Book Maker For Character Building In Pancasila Coursework Sriwijaya University. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/jpis.v27i1.9395>.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>.
- Aspini. (2020). Implementasi Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 72–79. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27087>.
- Astuti, E. P., & Supriyono, S. (2020). Karakteristik Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(1), 49–60. <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i1.6492>.
- Augustha, A., Susilawati, S., & Haryati, S. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Discovery Learning Menggunakan Aplikasi Adobe Acrobat 11 Pro Extended Pada Materi Kesetimbangan Ion DAN pH Larutan Garam Untuk Kelas XI SMA/MA Sederajat. *Journal of Research and Education Chemistry*, 3(1), 28. [https://doi.org/10.25299/jrec.2021.vol3\(1\).6485](https://doi.org/10.25299/jrec.2021.vol3(1).6485).

- Ceresia, F. (2017). Sunny Island. An Interactive Learning Environment to Promote Systems Thinking Education for Primary School Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237(June 2016), 980–985. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.139>.
- Dewi, N. L. P. J., & Sujana, I. W. (2021). Learning Multimedia Based on RPG Maker MV Material for Circumference and Area of Flat Shapes for Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 5(3), 365. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.34462>.
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2018). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.17509/IJPE.V2I2.15100>.
- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas VII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1), 711–719. <https://doi.org/10.15294/usej.v4i1.4974>.
- Fatmawati, E., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 104–110. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.871>.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>.
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Mimbar Ilmu*, 24(3). <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>.
- Hamriana, H. A. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i2.8095>.
- Hanum, A., & Annas, A. (2019). Penggunaan Kurikulum Serta Penanaman Nilai dan Spiritual Siswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 1(2), 160–168. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v1i2.84>.
- Hariyani, M., Kusumawardani, D., & Sukardjo, M. (2021). Effectiveness of use of Electronic Module in Sociology Subjects of Social Change for Equality Education Package C. *Journal of Education Technology*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.37719>.
- Hermansyah, A. K., Tembang, Y., & Purwanti, R. (2019). Penggunaan Media Kartu Warna Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Gudang Arang Merauke. *Musamus (Journal of Primary Education)*, 1(2), 104–115. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1468>.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Fatimah, A. S., Sholihat, A., & Latifah, A. Z. (2020). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 38–50. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.546.2020>.
- Kurniawan, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.4520>.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>.
- Marlia, S., Fauziana Ridwan, A., & Priatna, A. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.72>.
- Masturah, E. D., Mahadewi, P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media

- Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>.
- Meyer, O. A., Omdahl, M. K., & Makransky, G. (2019). Investigating the effect of pre-training when learning through immersive virtual reality and video: A media and methods experiment. *Computers and Education*, 140(December 2018), 103603. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103603>.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25–50. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>.
- Nurmalasari, L., Akhbar, M. T., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i1.6291>.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19412>.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>.
- Rahayu, I., & Sukardi, S. (2021). The Development Of E-Modules Project Based Learning for Students of Computer and Basic Networks at Vocational School. *Journal of Education Technology*, 4(4), 398–403. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29230>.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v9i2.6221>.
- Ramadina. E. (2021). Peran Kepala Sekolah Dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Mozaic Islam Nusantara*, 7(2), 131–142. <https://doi.org/10.47776/mozaic.v7i2.252>.
- Ristanti, F. F., & Arianto, F. (2019). Flash Card Media Utilization To Improve Student Activity and Learning Outcomes of Fauna Distribution Subtopic in Class Xi Ips I Sma Xin Zhong Surabaya. *Geosfera Indonesia*, 4(2), 90. <https://doi.org/10.19184/geosi.v4i2.9968>.
- Sari, I. S., Lestari, S. R., & Sari, M. S. (2020). Development of A Guided Inquiry-Based E-module on Respiratory System Content Based on Research Results of the Potential Single Garlic Extract (*Allium sativum*) to Improve Student Creative Thinking Skills and Cognitive Learning Outcome. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 228–240. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.17065>.
- Saripudin, E., Sari, I. J., & Mukhtar, M. (2018). Using Macro Flash Animation Media on Motion Material to Improve Learning Achievement for Learning Science in Junior High School. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 4(1), 68–75. <https://doi.org/10.30870/jppi.v4i1.3316>.
- Shodiq, I. J., & Zainiyati, H. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whatsapp Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran Covid-19 Di Mi Nurulhuda Jelu. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 6(2), 144–159. <https://doi.org/10.35309/alinsyiroh.v6i2.3946>.
- Silvia, M., Hasan, H., & Muzammil, S. (2019). The Role of Teachers' Pancasila and Civic Education as Motivator in Political Education. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 301–319. <https://doi.org/10.25217/ji.v4i2.548>.
- Suryawan, I. P. P., Pratiwi, K. A. M., & Suharta, I. G. P. (2021). Development of Flipped Classroom Learning Combined with Google Classroom and Video Conference to

- Improve Students' Learning Independent and Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34466>.
- Telaumbanua, F. (2019). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning. *Warta Dharmawangsa*, 62, 14–23. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i62.503>.
- Udayani, N. K. R. T. K., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2022). Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human Digestive System. *Journal of Education Technology*, 5(3), 472–481. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34732>.
- Ula, I. R., & Fadila, A. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Learning Content Development System Pokok Bahasan Pola Bilangan SMP. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 201. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2563>.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J. (2018). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas III SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 143. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.4990>.
- Ulfah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan Di Rumah Dan Di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Ii. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 211–224. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9067>.
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>.
- Yusuf, A. Z. A., Faelasofi, R., & Rahayu, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Wondershare Filmora Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 615. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.8232>.