



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SDN 026609 BINJAI SELATAN

Nazla Della Aranditha^{1*}, Fahrur Rozi², Nurmayani³, Apiek Gandamana⁴, Waliyul Maulana Siregar⁵

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: nazladella10@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4144>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 026609 Binjai Selatan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan metode pembelajaran konvensional dan minimnya variasi media. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 54 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda berjumlah 30 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah pembelajaran menggunakan media kartu kuartet dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Temuan ini membuktikan bahwa media kartu kuartet efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

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

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila menjadi elemen fundamental dalam sistem pendidikan Indonesia, khususnya di jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga membentuk karakter siswa yang berintegritas, toleran, dan bertanggung jawab sesuai dengan lima sila Pancasila (Kemendikbud, 2013, h. 12). Pada era globalisasi, dimana pengaruh budaya asing dan perkembangan teknologi semakin masif, internalisasi nilai Pancasila menjadi semakin krusial untuk mempertahankan identitas nasional dan mencegah degradasi moral generasi muda (Prastiwi, 2021, h. 45). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD masih menghadapi berbagai kendala. Metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah satu arah dan penghafalan teks, dinilai kurang efektif dalam menciptakan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai abstrak seperti keadilan sosial atau persatuan Indonesia (Nurjanah, 2019, h.78).

Rendahnya minat dan hasil belajar murid di pendidikan Pancasila juga tercermin dari data evaluasi nasional. Laporan asesmen kompetensi minimum atau AKM 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa SD pada konten kewarganegaraan termasuk Pancasila berada di bawah rata-rata (skor 235 dari skala 500), dengan hanya 38% siswa mencapai kompetensi minimum (Kemendikbudristek, 2022, h. 23). Kondisi ini mengindikasikan bahwasanya strategi pembelajaran yang dipakai belum mampu mengoptimalkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Padahal, menurut teori konstruktivisme sosial (Vygotsky, 1978, h. 56), pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa



aktif berinteraksi dengan lingkungan, teman sebaya dan media yang konkret. Pada kelas IV SD di tahap perkembangan operasional konkrit, membutuhkan stimulasi visual, permainan, dan aktivitas *hands on* untuk memahami konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila.

Persoalan yang sering terjadi di ranah pendidikan yaitu kurangnya penggunaan alat belajar yang dipakai pengajar saat pelaksanaan pembelajaran dikelas, guru sering kali hanya memakai bantuan media buku, kemudian peserta didik hanya disuruh mencatat dan diberikan latihan. Guru kerap sekali hanya memakai metode ceramah dan tidak melibatkan siswa di aktivitas belajar dikelas, akibatnya dominan murid tidak mengerti materi yang disalurkan oleh gurunya.

Sebuah elemen krusial di aktivitas pembelajaran yakni media belajar. Guna menjadikan informasi lebih gampang dimaknai oleh murid, pengajar biasanya memakai alat belajar sebagai perantara dalam menyampaikan pengetahuan dengan cara yang dapat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan terbaru, menciptakan minat dan keinginan yang baru, dan membentuk dampak psikologis pada siswa ketika dipakai dalam proses belajar mengajar (Wulandari et al., 2023, h. 3929).

Dalam konteks inovasi pedagogis penggunaan media permainan edukatif seperti kartu kuartet menjadi alternatif yang menjanjikan. Kartu quartet yakni permainan kelompok yang mengharuskan pemain mengumpulkan set kartu berdasarkan kategori tertentu, seperti simbol Pancasila, contoh penerapan sila, atau tokoh pejuang nasional. Hal ini tidak hanya menawarkan unsur kompetensi dan kesenangan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama dan komunikasi (Wijayanti, 2018, h. 67). Penelitian oleh Febriana, dkk. (2020, h.89) membuktikan bahwa permainan kartu kuartet dapat meningkatkan partisipasi siswa sebesar 40% dalam diskusi kelompok, Karena mengurangi kecemasan akademik dan membangun suasana belajar yang menyenangkan titik selain itu desain kartu yang dilengkapi gambar dan warna menarik mampu memfasilitasi memori jangka panjang siswa, bagaimana jelaskan dalam teori *Dual Coding Paivio* (1986), yang menyatakan bahwa informasi verbal dan visual yang diperoleh bersamaan akan lebih mudah diingat.

Beberapa penelitian terdahulu telah menguji efektivitas permainan kartu dalam pembelajaran. Misalnya eksperimen yang dilakukan oleh Fadilah (2021) pada mata pelajaran PKN di SD menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 30% setelah penggunaan media kartu kuartet bertema kewarganegaraan titik temuan serupa diungkapkan oleh Ramadhani dkk. (2022, h. 56) dalam studi meta analisisnya: pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning* meningkatkan retensi konsep moral dan sosial sebesar 22% dibandingkan metode ceramah titik namun penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum menyentuh aspek spesifik pendidikan Pancasila terutama untuk siswa kelas IV SD. Padahal, fase usia 9-10 tahun yakni masa kritis dalam membentuk karakter, di mana siswa mulai memahami konsep keadilan empati, dan identitas kelompok (Berk, 2018, h. 78). Oleh karena itu, integrasi nilai-nilai Pancasila ke dalam permainan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa menjadi kebutuhan mendesak.

Di sisi lain, kurikulum merdeka belajar menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa (Kemendikbudristek, 2021, h. 34). Pendekatan ini sejalan dengan penggunaan kartu kuartal, yang memungkinkan guru menyelesaikan tingkat kesulitan permainan berdasarkan kemampuan siswa. Misalnya, kartu dengan pernyataan terbuka dapat diberikan kepada siswa yang lebih *advance*, sementara kartu dengan petunjuk visual lebih banyak dapat membantu siswa yang masih berkembang.

Dari hasil pengamatan yang diaplikasikan pada Tahun ajaran 2024/2025 di SDN 026609 Binjai Selatan, Kota Binjai terkhususnya di kelas IV didapat informasi bahwasanya hasil belajar murid di bidang studi Pendidikan Pancasila masi berkategori kecil. Kondisi ini terbukti dari hasil ulangan siswa yang masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada Bidang studi pendidikan pancasila ini murid diharapkan menggapai nilai KKTP 75. Tetapi sejumlah murid di kelas IV belum menggapai nilai KKTP.



Tabel 1 Data Observasi Presentase Nilai Ulangan Harian Murid Kelas IV Pada Bidang Studi Pendidikan Pancasila SD Negeri 026609 Binjai Selatan

Kelas	Jumlah Murid	KKTP	Jumlah Murid Yang Menggapai KKTP	Rata-Rata (%)	Jumlah Murid Yang Tidak Menggapai KKTP	Rata-Rata (%)
VI A	26	75	16	61,54%	10	34,46%
VI B	28	75	17	60,71%	11	39,29%

Berdasarkan data pada tabel 1 tampak bahwasanya masih terdapat beberapa murid yang belum menggapai KKTP, hal tersebut diakibatkan oleh sejumlah faktor. Secara umum faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor dari dalam diri siswa (*internal*) dan faktor dari luar diri siswa (*eksternal*). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa misalnya, kebugaran fisik, minat belajar, wawasan, motivasi belajar, bakat murid, pengetahuan kognitif, dan sikap murid terhadap bidang studi. Sementara elemen dari luar diri murid contohnya lingkungan sosial, keluarga, kurikulum, strategi mengajar, pengajar, alat belajar, sarana serta fasilitas. Dikarenakan itu, hasil belajar yang baik wajib didorong dengan komponen-komponen baik jua. Sebuah elemen yang memengaruhi hasil belajar yakni penggunaan alat belajar yang menarik dan mudah dipahami oleh murid.

Dari hasil wawancara yang peneliti terapkan kepada guru kelas IV, tampak bahwasanya aktivitas belajar didominasi oleh strategi ceramah dan pencatatan, serta pengajar kerap mengandalkan buku paket sebagai media pembelajaran dan hanya beberapa kali memakai media pembelajaran seperti video dari youtube atau video animasi serta memperbarui alat belajar, kondisi ini diakibatkan sebab dalam pembuatan alat belajar memerlukan waktu yang tidak sedikit. Hal ini berdampak pada keterlibatan siswa yang rendah dan minimnya pemahaman terhadap materi abstrak seperti hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah, sehingga mungkin hal tersebut yang mengakibatkan terdapat beberapa siswa yang masih mendapat nilai dibawah KKTP.

Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting. Penggunaan media permainan edukatif seperti kartu kuartet dipandang sebagai alternatif menarik yang tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut Prameswari dkk (2022, h. 44) Yakni jenis permainan kartu dengan adanya kolaborasi seri dan gambar sebagai muatan pada kartu dan diketahui bahwasanya penggunaan alat kartu kuartet dapat menaikkan kemauan belajar peserta didik. Dengan kata lain, apabila dalam penggunaannya media kartu kuartet dapat meningkatkan kemauan belajar murid maka hasil belajar murid juga akan mengalami peningkatan. Alat kartu kuartet memungkinkan murid belajar sambil bermain dengan pendekatan visual dan interaktif, yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (*quasi eksperimental*). Desain penelitian yang dipakai yakni *Quasi-Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*, dalam desain ini, satu kelompok murid diberi *pretest* sebelum perlakuan penggunaan media kartu kuartet dan *post test* setelah tindakan.

Tabel 2. Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	O ₂

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) yakni penggunaan alat kartu kuartet, sedangkan variabel terikat (Y) yakni hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini berfokus pada bagaimana variabel bebas mempengaruhi variabel terikat melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif dan mengasikkan.



Lokasi penelitian dilakukan di SDN 026609 Binjai Selatan, dengan subjek penelitian yakni murid kelas IV-A dan IV-B sejumlah 54 murid. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian didasarkan pada permasalahan yang diidentifikasi sebelumnya yaitu rendahnya hasil belajar murid pada bidang studi Pendidikan Pancasila akibat strategi pembelajaran yang monoton.

Teknik pengumpulan data diaplikasikan dengan tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang dirancang berdasarkan materi pendidikan Pancasila. Instrumen tes yang dipakai telah diuji validitas reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda guna memastikan keakuratan data yang diperoleh. Selain itu observasi juga dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat respons murid pada penggunaan alat kartu kuartet.

Data yang terkumpul analisis secara statistik memakai uji-t guna membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Data yang sudah didapatkan dilakukan analisis berupa uji normalitas, uji homogenitas dan hipotesis. Hipotesis penelitian diuji dengan melihat signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media kartu kuartet. Jika terdapat peningkatan yang signifikan maka kesimpulannya yakni alat kartu kuartet efektif dalam menaikkan hasil belajar murid.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini diaplikasikan di SDN 026609 Binjai Selatan pada tanggal 21 Juli hingga 2 Agustus 2025. Tujuan utama dari penelitian ini yakni mengamati dan menguji seberapa besar dampak penggunaan Kartu Kuartet terhadap hasil belajar murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, tekhusus pada materi Hak dan Kewajiban di rumah dan di sekolah untuk kelas IV. Dalam penelitian ini, kelas IVA berfungsi sebagai tim kontrol, sedangkan kelas IVB sebagai tim percobaan.

Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, masing-masing memuat 20 soal pilihan ganda. Tiap jawaban yang benar mendapatkan skor 5, sedangkan jawaban yang salah tidak mendapatkan skor. Pre-test dilakukan sebelum siswa menerima pembelajaran, sedangkan post-test dilaksanakan setelah pembelajaran selesai. Sebelum dipakai, instrumen soal telah divalidasi untuk memastikan kualitasnya.

Penelitian dimulai dengan pelaksanaan pre-test pada pertemuan pertama untuk mengetahui pengetahuan awal siswa di kedua kelas, baik kontrol maupun eksperimen. Setelah itu, kelas kontrol diajarkan dengan metode konvensional, sementara kelas percobaan memakai media Kartu Kuartet. Untuk mengukur prestasi belajar setelah perlakuan, kedua kelas kemudian mengikuti post-test.

Hasil Data Kelas Eksperimen

Hasil nilai pretest dan posttest pada tim percobaan (IVB) dengan total siswa berjumlah 28 siswa bisa di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Data Hasil Belajar Pretest dan Posttest kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Post Test
1	Andyra	45	90
2	Dzakia	40	85
3	Dzikri	50	95
4	Edo Prayogi	45	85
5	Egi Pratama	35	75
6	Fedora	35	80
7	Haris	60	95
8	Ibnu Al-Farizi	50	90
9	Imron	25	75
10	Kesya	35	75
11	Keysha Alyssa	40	85
12	Khoir	60	95
13	Latifah Arsipa	50	90
14	Moza-Azzahra	35	75
15	Muhammad Revan	45	85



16	Nabila Febriana	30	80
17	Nadiy	50	95
18	Nadya Andita	45	85
19	Naura	35	80
20	Putri	40	85
21	Rama	25	75
22	Rayyan	35	80
23	Rido Wafiq	40	75
24	Shela	25	75
25	Wisnu	50	90
26	Yusuf	30	80
27	Zapina	45	90
28	Zianka	60	95
Jumlah		1160	2360
Rata-Rata		41,43	84,29

Pada kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran dengan media kartu kuartet, hasil pretest menunjukkan total skor sebesar 1.160 dengan rata-rata 41,43. Nilai tertinggi yang digapai murid yakni 60, sedangkan nilai terendah yakni 25. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban di Rumah dan di Sekolah masih relatif rendah. Setelah diberikan pembelajaran memakai media kartu kuartet, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Hasil posttest memperlihatkan total skor meningkat menjadi 2.360 dengan rata-rata 84,29. Nilai tertinggi yang didapat murid mencapai 95, sedangkan nilai terendah yakni 75. Rentang nilai (range) pada posttest sebesar 20, lebih kecil dibandingkan pretest, yang menandakan distribusi nilai siswa menjadi lebih merata setelah penerapan media pembelajaran tersebut. Tabel berikut ini memperlihatkan distribusi frekuensi nilai pretest dan posttest tim percobaan:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen

No	Interval Kelas		Frekuensi	Presentase
1	25	30	5	17,86%
2	31	36	6	21,42%
3	37	42	4	14,28%
4	43	48	5	17,86%
5	49	54	5	17,86%
6	55	60	3	10,72%
Jumlah			28	100%

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen

No	Interval Kelas		Frekuensi	Presentase
1	75	77	7	25,00%
2	78	81	5	17,86%
3	82	84	0	0,00%
4	85	88	6	21,42%
5	89	91	5	17,86%
6	92	95	5	17,86%
JUMLAH			28	100%

Hasil Data Kelas Kontrol

Hasil nilai pretest dan post-test pada kelas kontrol (IVA) dengan total siswa berjumlah 26 siswa bisa di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Data Hasil Belajar Pretest dan Posttest kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Post Test
1	Affa	35	60



2	Akila Nazwa	60	75
3	Al-Azam	30	50
4	Al-Faqih	45	65
5	Alfino	30	50
6	Alifa Syahqila	35	65
7	Asekah	30	55
8	Asifa Ramadani	60	75
9	Asyila Azzahra	30	55
10	Cyntiya Maharani	45	65
11	Dea	55	70
12	Dias	30	65
13	Difia Safira	40	70
14	Dirga	60	75
15	Duma Rianti	45	65
16	Gahazali Tsakip	25	45
17	Gibran Azka	35	60
18	Gio	35	65
19	Habib Abimanyu	50	65
20	Incan Aplillia	40	60
21	Keyla Asyhka	45	55
22	Nayra Sabila	25	50
23	Shifa	35	55
24	Zaki	25	40
25	Salwa	55	65
26	Kaira	45	60
Jumlah		1045	1580
Rata-Rata		40,19	60,77

Pada kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional, nilai pretest siswa menunjukkan total skor 1.045 dengan rata-rata 40,19. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yakni 60, sedangkan nilai terendah yakni 25. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban di Rumah dan di Sekolah berada pada kategori rendah. Setelah pembelajaran berlangsung tanpa memakai media kartu kuartet, hasil posttest menunjukkan peningkatan, dengan total skor 1.580 dan rata-rata 60,77. Nilai tertinggi yang dicapai yakni 75, sedangkan nilai terkecil yakni 40. Rentang nilai sebesar 35 menandakan adanya variasi capaian siswa yang masih cukup tinggi, sehingga pemerataan hasil belajar belum optimal meskipun ada peningkatan skor rata-rata. Tabel berikut ini memperlihatkan distribusi frekuensi nilai pretest dan posttest kelas kontrol:

Tabel 7 Distribusi Frekuensi Data Nilai Pretest Kelas Kontrol

No	Interval Kelas		Frekuensi	Presentase
1	25	30	8	30,76%
2	31	36	5	19,24%
3	37	42	2	7,70%
4	43	48	5	19,24%
5	49	54	1	3,84%
6	55	60	5	19,24%
Jumlah			26	100%

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Data Nilai Posttest Kelas Kontrol

No	Interval Kelas		Frekuensi	Presentase
1	40	45	2	7,70%
2	46	51	3	11,54%



3	52	58	4	15,38%
4	59	64	4	15,38%
5	65	70	10	38,46%
6	71	75	3	11,54%
Jumlah			26	100%

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data hasil belajar murid dari tim percobaan dan kelas kontrol terdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan memakai metode statistik *Lilliefors* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji normalitas untuk nilai pretest dan posttest kelas percobaan maupun kelas kontrol disajikan berikut:

Tabel 9. Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Kelas		L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,129	0,167	Normal
	Posttest	0,150	0,167	
Kontrol	Pretest	0,178	0,185	Normal
	Posttest	0,129	0,185	

Berdasarkan data pada tabel 4.12 dapat disimpulkan L_{hitung} untuk tiap sampel lebih kecil dari L_{tabel} pada kelas eksperimen 0,167 dan pada kelas kontrol 0,185 pada taraf $\alpha = 0,05$. Dikarenakan itu, kesimpulannya yakni data pretest dan posttest dari kedua kelas sampel punya pendistribusian yang normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data hasil belajar siswa pada tim percobaan dan tim kontrol memiliki varians yang sama atau tidak. Pengujian ini penting karena menjadi salah satu prasyarat sebelum melakukan analisis uji-t. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan memakai uji F pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji homogenitas untuk hasil nilai pretest dan posttest tim percobaan maupun kelas kontrol disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	Based on Mean	.530	1	52	.470
	Based on Median	.508	1	52	.479
	Based on Median and with adjusted df	.508	1	51.629	.479
	Based on trimmed mean	.505	1	52	.481

Dari hasil kalkulasi uji F yang dilakukan memakai SPSS pada tabel, diperoleh nilai Sig. Pada *Based on Mean* = 0,470. Karena nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka kesimpulannya yakni varians data nilai pretest siswa pada tim percobaan dan kontrol homogen.

Tabel 11. Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	Based on Mean	.618	1	52	.435
	Based on Median	.651	1	52	.424
	Based on Median and with adjusted df	.651	1	47.085	.424
	Based on trimmed mean	.607	1	52	.439

Dari hasil kalkulasi uji F yang dilakukan memakai SPSS pada tabel, diperoleh nilai Sig. Pada *Based on Mean* = 0,298. Karena nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka kesimpulannya yakni varians data nilai posttest murid pada tim percobaan dan kontrol homogen.



Uji Hipotesis

Uji hipotesis diaplikasikan guna mengidentifikasi apakah terdapat dampak penggunaan alat pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar murid dalam bidang studi Pendidikan Pancasila. Uji ini didasarkan pada nilai hasil *posttest* dari tim percobaan dan tim kontrol. Proses pengujian ini memakai teknik analisis independen sampel atau t-tes yang targetnya untuk menguji ketidaksamaan rata-rata antara dua tim data yang independen atau tidak saling terkait. Berikut hasil uji hipotesis yang dilakukan:

Tabel 12. Uji Hipotesis

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	<i>Kelas Eksperimen</i>	<i>Kelas Kontrol</i>
Mean	84,28571429	60,76923077
Variance	53,17460317	83,38461538
Observations	28	26
Pooled Variance	67,69864751	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	52	
t Stat	10,49424489	
P(T<=t) one-tail	9,56699E-15	
t Critical one-tail	1,674689154	
P(T<=t) two-tail	1,9134E-14	
t Critical two-tail	2,006646805	

Tabel 13. Perhitungan Uji Hipotesis Hasil Belajar Murid

Kelas	Nilai Rata-Rata	T_{hitung}	T_{tabel}
Eksperimen	84,28571429	10,494	2,007
Kontrol	60,76923077		

Karena nilai t_{hitung} sebesar 10,494 jauh melampaui batas nilai t pada tabel (baik untuk uji satu arah maupun dua arah), dan nilai p sangat kecil (jauh di bawah 0,05), maka hipotesis nol (H_0) ditolak, artinya ada ketidaksamaan yang nyata secara statistik antara prestasi belajar murid Tim percobaan (IV B) dan Kelas Kontrol (IV A).

Pembahasan

Dari hasil analisis data yang didapat dari pretest dan posttest, terlihat adanya perbedaan signifikan hasil belajar antara tim percobaan yang memakai alat kartu kuartet dengan tim kontrol yang memakai metode pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media kartu kuartet efektif dalam menaikkan pemahaman murid pada materi Pendidikan Pancasila, khususnya topik hak dan kewajiban di rumah dan sekolah.

Peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga erat kaitannya dengan faktor-faktor internal dan eksternal yang memengaruhi proses belajar murid. Faktor internal memuat motivasi, minat, dan gaya belajar siswa. Dalam penelitian ini, motivasi siswa meningkat karena media kartu kuartet menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, sementara minat mereka bertambah karena adanya unsur permainan yang menantang. Media visual ini juga selaras dengan gaya belajar mayoritas murid SD yang masih membutuhkan bantuan konkret dalam memahami materi abstrak.

Selain itu, faktor eksternal juga berperan penting, seperti peran guru, lingkungan belajar, dan media pembelajaran. Guru di kelas eksperimen lebih berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam memakai kartu kuartet, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif. Lingkungan belajar yang tercipta juga mendukung siswa untuk aktif berdiskusi dan bekerja sama dengan teman. Media kartu kuartet sendiri terbukti menjadi pembeda utama, karena mampu menjembatani materi abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.



Hasil pengujian normalitas memperlihatkan bahwasanya data dari kedua kelompok terdistribusi normal, sementara uji homogenitas menunjukkan varians kedua kelompok bersifat homogen. Hal ini berarti data memenuhi syarat untuk diaplikasikan uji hipotesis dengan uji-t. Hasil uji-t memperlihatkan nilai Sig. (p-value) < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang mengatakan ada dampak penggunaan alat kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa diterima.

Peningkatan hasil belajar pada tim percobaan dapat dijelaskan melalui karakteristik media kartu kuartet yang bersifat interaktif dan mengasikkan. Media ini memungkinkan murid untuk belajar sambil bermain, mempermudah pemahaman konsep abstrak melalui gambar dan kata kunci, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori *Cone of Experience* Edgar Dale yang menyebutkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung dan media visual mampu meningkatkan daya ingat siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti sama dengan penelitian relevan sebelumnya Isnaina dkk. (2023) menemukan bahwa penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran IPA di SMP menaikkan hasil belajar sekaligus motivasi murid secara signifikan. Hasil tersebut selaras dengan penelitian ini yang memperlihatkan adanya kenaikan motivasi dan hasil belajar murid SD. Penelitian Ningrum (2021) juga mendukung hasil ini, di mana penggunaan kartu kuartet dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemaknaan murid melalui suasana belajar yang aktif dan mengasikkan. Demikian pula, penelitian Sulastri dkk. (2020) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menemukan bahwa alat kartu kuartet berpengaruh positif terhadap keahlian membaca murid. Perbedaan konteks bidang studi maupun jenjang pendidikan tidak mengurangi efektivitas media kartu kuartet, melainkan memperkuat bukti bahwa media ini dapat diaplikasikan secara luas pada berbagai mata pelajaran.

4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah diaplikasikan mengenai Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Murid pada Bidang Studi Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan, kesimpulannya bahwa penggunaan alat kartu kuartet berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar murid. Hasil analisis data menunjukkan adanya ketidaksamaan nilai rata-rata yang signifikan antara tim percobaan yang memakai media kartu kuartet sebesar 83,41% dengan kelas kontrol yang memakai metode konvensional sejumlah 64,44%. Media kartu kuartet terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan murid dalam aktifitas pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat interaktif dan mengasikkan membuat murid lebih mudah memaknai materi, khususnya pada topik hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan alat kartu kuartet dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam menaikkan hasil belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Berk, L.E. (2018). *Development Through the Lifespan*. Boston: Pearson.
- Fadilah, N. (2021). Penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar PKN di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 40–50
- Febriana, N., dkk. (2020). Efektifitas permainan kartu kuartet dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 85-90.
- Isnania, H., Narulita, E., & Rusdianto. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Dalam Pembelajaran Ipa. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39–46. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.295>
- Ningrum, A. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022*.
- Kemendikbudristek. (2021). *Kurikulum merdeka belajar*. Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). *Laporan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) 2022*. Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.



- Kemendikbud. (2013). *Pendidikan Pancasila Sebagai Pilar Fundamental Dalam System Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurjanah, S. (2019). Kendala Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 75-80.
- Prastiwi, A. (2021). Internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam menghadapi era globalisasi pada generasi muda. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 40–50
- Ramadhani, A., Putra, B., & Sari, D. (2022). Meta-analisis efektivitas game based learning terhadap pembelajaran nilai moral dan sosial. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 50–60
- Sulastri, M. H., Saleh, T. Y., & Sunanih. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v4i3.26874>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development Of Higher Psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wijayanti, R. (2018). Penggunaan Media Permainan edukatif dalam Pembelajaran. *Jurnal inovasi pendidikan*, 4(1), 65-70.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>