



Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di SD Negeri Bakalan

Defi Setiyaningsih¹, Meilan Tri Wuryani², Mar'atul Faida³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Kendal Batang

Surel: defisetiyaningsih61@gmail.com¹, meilantwuryani@gmail.com²,
idamaratulfaida@gmail.com³

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes and student activity of the fourth-grade students at Bakalan Elementary School regarding Pancasila values due to conventional teaching methods without innovative media. This study aims to improve students' understanding thru the use of quartet cards as a media. The research method used is Classroom Action Research (CAR) in two cycles, which includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 23 fourth-grade students located at SD Negeri Bakalan. The data collection techniques applied include comprehension tests, observation, interviews, and documentation, while the data analysis techniques use quantitative and qualitative comparative descriptive analysis. The research results show a significant improvement in learning outcomes; in Cycle I, the percentage of students achieving classical learning completeness only reached 48% (11 students), but after the quartet card intervention in Cycle II, the completeness surged sharply to 83% (19 students) or an increase of 35%. In conclusion, the use of quartet card media has proven effective in enhancing student active engagement while also optimizing conceptual understanding and significantly improving learning outcomes in the Pancasila values material.

Keywords: Quartet Card Media, Pancasila Values, Student Understanding, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa kelas IV SD Negeri Bakalan pada materi nilai-nilai Pancasila akibat pembelajaran konvensional tanpa media inovatif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media kartu kuartet. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak dua siklus, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 23 siswa kelas IV yang berlokasi di SD Negeri Bakalan. Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi tes pemahaman, observasi, wawancara, dan dokumentasi, sementara teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif kuantitatif dan kualitatif. Hasil riset menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan; pada Siklus I, persentase ketuntasan belajar klasikal siswa hanya mencapai 48% (11 siswa), namun setelah intervensi kartu kuartet pada Siklus II, ketuntasan melonjak tajam hingga 83% (19 siswa) atau mengalami kenaikan sebesar 35%. Kesimpulannya, penggunaan media kartu kuartet terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekaligus mengoptimalkan pemahaman konseptual serta capaian hasil belajar materi nilai-nilai Pancasila secara signifikan.

Kata Kunci: Media Kartu Kuartet, Nilai Pancasila, Pemahaman Siswa, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna membentuk lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang kondusif (Qangule & Letuma, 2025; Supriyandi et al., 2025). Melalui lingkungan yang suportif ini, siswa didorong untuk mengembangkan segenap potensi dan kemampuan diri secara optimal. *Output* yang diharapkan dari proses ini adalah lahirnya generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki sikap beriman, berakhlak mulia, serta membekali diri dengan keterampilan yang berguna bagi kemaslahatan diri sendiri maupun masyarakat luas (Moh. Taufiq & Nur Chasanati Indriyaswai R, 2025; Nursobah et al., 2025). Untuk mencapai tujuan luhur tersebut, keberhasilan pendidikan tidak dapat dibebankan pada satu pihak saja. Pendidikan yang bermutu dan komprehensif memerlukan sinergi serta pelaksanaan yang terpadu antara peran aktif keluarga, lingkungan sekitar, dan institusi sekolah (Pohan et al., 2025; Sumar et al., 2025).

Secara yuridis, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi strategis untuk mengoptimalkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sasaran makro tersebut secara langsung menempatkan aspek karakter dan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan utama dalam setiap proses pembelajaran di semua jenjang. Khususnya pada tingkat sekolah dasar, orientasi pendidikan tidak sekadar bertumpu pada peningkatan kemampuan akademik

siswa, melainkan juga pada pembentukan fondasi karakter yang berakar kuat pada nilai-nilai Pancasila (Hasriani et al., 2025; Maksun et al., 2026). Oleh karena itu, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang posisi krusial dalam kurikulum pendidikan dasar sebagai instrumen utama untuk menanamkan nilai luhur, moral, dan jiwa kebangsaan sejak dini (Sari & Sarnoto, 2025; Suryana et al., 2025).

Kemampuan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi variabel yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran sekaligus pembentukan kepribadian siswa di sekolah dasar. Pemahaman yang mendalam memungkinkan siswa untuk tidak hanya mengenali konsep nilai Pancasila secara teoritis, melainkan juga mampu menerjemahkan dan mengaktualisasikannya ke dalam tindakan nyata di kehidupan sehari-hari (Bahri et al., 2025; Yudhyarta et al., 2025). Ketika siswa memiliki pemahaman yang matang, mereka akan secara spontan merefleksikan sikap-sikap terpuji seperti kedisiplinan, toleransi antar sesama, budaya kerja sama, dan rasa tanggung jawab yang tinggi, baik dalam lingkungan domestik maupun sosial (Fahrurrozi et al., 2025; Lesmana et al., 2025).

Namun demikian, kondisi riil di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang kontras antara idealisme kurikulum dengan realitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, yang sejauh ini belum berjalan secara optimal. Fenomena yang sering dijumpai adalah banyak siswa yang mampu menghafal nilai-nilai Pancasila pada tataran teoritis, tetapi gagap dan belum sepenuhnya memahami makna substansial serta contoh

penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Izzah et al., 2025; Khriswina et al., 2025; Mau & Miftahuddin, 2025). Kesenjangan ini terindikasi dari masih rendahnya kemampuan siswa dalam menjelaskan maupun mendemonstrasikan perilaku yang mencerminkan sikap disiplin, tanggung jawab, toleransi, serta kepedulian sosial di lingkungan sekolah.

Jika ditelaah lebih mendalam, problematika tersebut berakar dari pendekatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Proses pembelajaran sejauh ini terlalu berfokus pada penyampaian materi searah dan instruksi hafalan, sehingga meminimalkan keterlibatan siswa secara aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya (Martin et al., 2025; Muhammadpour et al., 2025). Kondisi ini diperparah oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Akibatnya, atmosfer kelas menjadi monoton, siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran, dan pada akhirnya mereka mengalami kesulitan dalam menyerap nilai-nilai Pancasila secara mendalam (Jamilah & Priyana, 2025; Rizqiani & Wardhani, 2026). Implikasinya, pemahaman substantif siswa terhadap mata pelajaran ini belum dapat berkembang secara optimal.

Permasalahan empiris tersebut terkonfirmasi secara nyata berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Bakalan. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan kaku, yang berakibat pada pasifnya respons siswa. Saat guru menjabarkan materi tentang nilai-nilai Pancasila, sebagian besar siswa menunjukkan atensi yang rendah, enggan

terlibat dalam sesi tanya jawab, serta kesulitan mengidentifikasi contoh penerapan nilai Pancasila secara konkret. Ketidakmampuan siswa membedakan sikap yang selaras dengan Pancasila berdampak langsung pada performa akademis mereka. Data hasil evaluasi belajar mengungkap bahwa mayoritas siswa kelas IV belum mencapai ketuntasan belajar pada materi nilai-nilai Pancasila, di mana perolehan nilai mereka masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Menyikapi kondisi yang kurang ideal tersebut, diperlukan langkah pemecahan masalah melalui inovasi media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif. Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan alat bantu strategis untuk menyalurkan pesan informasi dari guru selaku penyampai pesan kepada siswa sebagai penerima pesan (Fitriani et al., 2025; Hills, 2025). Salah satu opsi media berbasis permainan yang dinilai efektif untuk menstimulasi keterlibatan siswa adalah media kartu kuartet. Media kartu kuartet merupakan instrumen visual berbentuk kartu yang mengombinasikan teks singkat dengan ilustrasi gambar menarik yang saling berkaitan dalam satu tema tertentu (Amia et al., 2026; Meidy & Zaitun, 2023; Nia et al., 2025). Penggunaan media berbasis permainan ini diperkuat oleh temuan Kunaifi dan Purnomo (2025) yang menyatakan bahwa media permainan mampu mengaktifkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif selama belajar. Secara spesifik, riset dari Hui & Mahmud (2023) dan Lei et al. (2022) juga membuktikan bahwa implementasi kartu kuartet pada materi nilai-nilai Pancasila sangat efektif untuk mendongkrak pemahaman siswa, menumbuhkan keaktifan, dan menjaga

fokus siswa terhadap materi pembelajaran.

Bertolak dari urgensi teoretis, fakta permasalahan rendahnya ketuntasan belajar di kelas IV SD Negeri Bakalan, serta didukung oleh bukti empiris efektivitas media kartu kuartet pada penelitian terdahulu, maka penelitian ini krusial untuk dilaksanakan. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya kontekstualisasi media kartu kuartet untuk menyembuhkan problem pemahaman nilai Pancasila pada karakteristik siswa di sekolah tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji dan mendeskripsikan penggunaan media kartu kuartet dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi nilai-nilai Pancasila di SD Negeri Bakalan. Melalui penelitian ini, diharapkan kualitas proses dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebuah metode riset reflektif dan kolaboratif yang dilaksanakan secara langsung di dalam ekosistem kelas. Pendekatan ini dipilih secara sengaja untuk mengidentifikasi sekaligus mengatasi berbagai problematika riil dalam proses pembelajaran yang kerap ditemui guru di lapangan, meningkatkan mutu proses dan hasil belajar siswa, serta menguji cobakan inovasi atau pendekatan baru demi mengoptimalkan capaian pembelajaran secara berkelanjutan (Gideon et al., 2023; Susanto et al., 2025). Melalui penerapan PTK, peneliti tidak hanya bertindak sebagai pengamat, melainkan juga agen perubahan yang mengonstruksi perbaikan mutu instruksional melalui

siklus tindakan yang terencana dan sistematis (Gideon et al., 2023; Wulandari et al., 2025).

Sasaran strategis dalam riset ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Bakalan yang berjumlah 29 anak, di mana populasi ini memiliki karakteristik, gaya belajar, dan tingkat pemahaman yang sangat beragam atau heterogen. Untuk memastikan objektivitas dan kedalaman analisis, penelitian ini melibatkan guru kelas IV secara aktif sebagai mitra kolaborasi (kolaborator) guna merancang instrumen, mengamati jalannya intervensi, serta melakukan refleksi kritis pada setiap akhir siklus. Adapun media pembelajaran yang diintegrasikan sebagai stimulus utama dalam tindakan ini adalah media kartu kuartet, sebuah media permainan edukatif yang dipilih secara spesifik untuk meningkatkan keterlibatan aktif (*student engagement*), menumbuhkan motivasi, dan mempermudah siswa dalam menginternalisasi materi pelajaran.

Dalam menentukan subjek amatan, penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (*total sampling*) sebagai prosedur pengambilan sampelnya. Teknik ini menetapkan seluruh anggota populasi yang tersedia secara utuh untuk dijadikan sebagai sampel riset, sebuah pendekatan yang sangat representatif dan lazim diaplikasikan ketika ukuran populasi objek penelitian cenderung kecil, terbatas, atau berada di bawah angka 30 subjek (Nasution, 2023; Susanto et al., 2025). Melalui penerapan *total sampling* ini, generalisasi data di dalam kelas tersebut menjadi lebih valid, di mana data keberhasilan tindakan akan dijamin menggunakan beberapa metode pengumpulan data beserta instrumen riset yang komprehensif, antara lain:

1. Tes Pemahaman

Digunakan untuk alat ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media kartu kuartet.

2. Observasi

Digunakan untuk mengamati perilaku siswa terkait dengan penerapan nilai Pancasila seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, saling menghargai dan etika dalam proses belajar.

3. Wawancara

Ditujukan kepada guru kelas dan siswa untuk mendapatkan informasi terkait kegiatan pembelajaran.

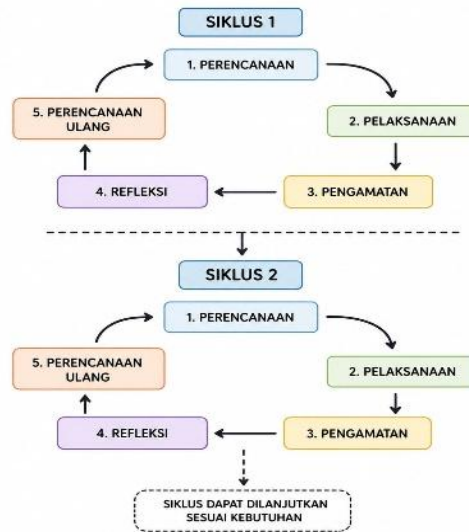
4. Dokumentasi

Meliputi foto kegiatan, jurnal belajar, Modul Ajar, nilai harian, serta dokumen pendukung lainnya.

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dirancang sebagai sebuah siklus berkesinambungan yang diawali dengan tahap perencanaan (*planning*) dan tahap pelaksanaan (*acting*) yang berfokus pada inovasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, peneliti secara spesifik mengidentifikasi rendahnya pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Bakalan terhadap materi nilai-nilai Pancasila, lalu menyusun Modul Ajar yang mengintegrasikan media Kartu Kuartet sebagai stimulus utama. Peneliti juga menyiapkan instrumen pendukung seperti lembar tes pemahaman, lembar observasi aktivitas, serta merancang cetakan Kartu Kuartet yang berisi visualisasi konkret dari pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Langkah ini kemudian diwujudkan

secara nyata dalam tahap pelaksanaan, di mana peneliti mengimplementasikan Modul Ajar tersebut di kelas IV. Dalam proses belajar-mengajar, siswa diarahkan untuk bermain Kartu Kuartet secara berkelompok, sehingga mereka dapat berinteraksi, berdiskusi, dan secara aktif mengonstruksi pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila melalui mekanika permainan yang rekreatif namun tetap sarat edukasi.

Bersamaan dengan jalannya tindakan tersebut, proses penelitian dilanjutkan melalui tahap observasi (*observing*) dan tahap refleksi (*reflecting*) untuk mengukur efektivitas media yang digunakan. Selama permainan kartu berlangsung, peneliti melakukan observasi secara saksama menggunakan instrumen yang telah disiapkan untuk mencatat antusiasme siswa, dinamika kelompok, serta kendala teknis yang muncul saat siswa memahami aturan main Kartu Kuartet. Seluruh data hasil observasi dan nilai tes formatif siswa dianalisis secara kritis pada tahap refleksi. Peneliti mengevaluasi sejauh mana penggunaan media Kartu Kuartet ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi nilai-nilai Pancasila dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Hasil refleksi kritis inilah yang mendeteksi bagian mana dari pengenalan materi yang sudah efektif dan mana yang masih membingungkan bagi siswa, yang nantinya akan dijadikan dasar utama dalam merancang perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I

Pada Riset tindakan kelas ini dilakukan selama dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, juga refleksi. Subjek dalam riset ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri bakalan yang berjumlah 23 siswa. Data diperoleh melalui tes pemahaman, observasi, wawancara, serta dokumentasi.

Pada tahap pra siklus, pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila masih dilakukan menggunakan media konvensional tanpa media pembelajaran yang menarik. Guru menyampaikan materi melalui ceramah, tanya jawab

yang belum efektif, dan diskusi sederhana. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa melihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan masih kesulitan memahami konsep nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu hasil belajar siswa masih rendah karena sebagian besar siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75.

Pada siklus I, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional tanpa media kartu kuartet. Guru masih menyampaikan materi dengan ceramah. Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan tes pemahaman siswa untuk mengetahui hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila.

Tabel 1. Hasil Siklus I

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa tuntas	11	48%
2	Siswa belum tuntas	12	52%
Jumlah		23	100%

Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus I, data kuantitatif yang diperoleh

dari Tabel 1 menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa belum mencapai target yang diharapkan. Dari total keseluruhan

siswa di kelas IV SD Negeri Bakalan, hanya terdapat 12 siswa atau sekitar 52% yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan belajar. Angka ini menegaskan bahwa hampir separuh dari jumlah siswa di kelas masih memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Rendahnya persentase ketuntasan ini menjadi indikator kuat bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila masih tergolong rendah dan memerlukan penanganan akademis yang lebih intensif.

Kondisi tersebut diperkuat oleh data kualitatif hasil observasi proses pembelajaran pada Siklus I, yang mengungkap bahwa dinamika kelas masih berjalan monoton dan satu arah. Selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif, kurang berani berpendapat, dan mengalami kesulitan yang signifikan saat diminta mengaitkan konsep nilai-nilai Pancasila dengan realitas kehidupan sehari-hari. Hal ini terjadi karena pendekatan yang digunakan masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga menciptakan suasana belajar yang kurang menarik dan minim keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil refleksi kritis terhadap kelemahan-kelemahan tersebut, peneliti

menyimpulkan perlunya sebuah strategi perbaikan pembelajaran yang konkret melalui penerapan media instruksional yang jauh lebih interaktif demi mendongkrak keaktifan sekaligus pemahaman siswa.

Sebagai bentuk tindak lanjut dari refleksi tersebut, implementasi Siklus II dirancang dengan mengintegrasikan media Kartu Kuartet yang diadopsi khusus untuk materi nilai-nilai Pancasila. Dalam praktiknya, siswa tidak lagi belajar secara individual, melainkan dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk terlibat aktif dalam permainan kartu yang kompetitif namun tetap edukatif. Setiap lembar Kartu Kuartet didesain berisi visualisasi nyata mengenai pengamalan sila-sila Pancasila, sehingga memicu siswa untuk saling berinteraksi, berdiskusi, dan mencocokkan kartu berdasarkan kategorinya. Melalui modifikasi ini, penggunaan media Kartu Kuartet terbukti mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih hidup, meningkatkan semangat kerja sama antar siswa, serta mempermudah mereka dalam mengonstruksi pemahaman materi secara mendalam.

Siklus II

Tabel 2. Hasil Siklus II

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa tuntas	19	83%
2	Siswa belum tuntas	4	17%
Jumlah		23	100%

Merujuk pada data empiris yang disajikan dalam Tabel 2, terlihat adanya lonjakan signifikan pada capaian hasil

belajar siswa, di mana jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar meningkat tajam menjadi 19 siswa atau setara dengan 83%. Sementara itu, siswa

yang dinyatakan belum tuntas hanya tersisa 4 orang atau sekitar 17%. Akumulasi persentase ketuntasan klasikal sebesar 83% ini membuktikan secara meyakinkan bahwa hasil tindakan pada Siklus II telah berhasil melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu sebesar 75%. Dengan demikian, intervensi pembelajaran melalui pemanfaatan media kartu kuartet terbukti secara empiris efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa pada materi nilai-nilai Pancasila.

Peningkatan kuantitatif tersebut selaras dengan transformasi positif yang terekam pada lembar observasi Siklus II. Dinamika pembelajaran di kelas menunjukkan eskalasi keaktifan siswa yang sangat signifikan; siswa tampak jauh lebih antusias dalam berdiskusi, menunjukkan kerja sama yang solid di dalam kelompok, serta telah mampu mengorelasikan materi dengan memberikan contoh riil penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kehadiran media kartu kuartet berhasil mengubah atmosfer kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mereduksi kejenuhan yang sempat muncul pada siklus-siklus sebelumnya.

Melalui refleksi komprehensif di akhir Siklus II, diperoleh simpulan teoretis dan praktis bahwa penerapan media kartu kuartet telah berhasil mengoptimalkan keterlibatan aktif (*student engagement*) sekaligus menjembatani siswa dalam menginternalisasi konsep pembelajaran dengan sangat baik. Mengingat seluruh indikator keberhasilan kinerja, baik dari aspek proses (aktivitas belajar) maupun aspek produk (hasil belajar klasikal), telah terpenuhi secara optimal, maka disepakati bahwa siklus tindakan dalam

Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diakhiri dan dinyatakan selesai pada Siklus II.

Pembahasan

Pada kondisi pra-siklus dan Siklus I, proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) gagal menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak Pancasila ke dalam realitas kehidupan sehari-hari. Akibatnya, motivasi intrinsik siswa merosot, yang tecermin langsung pada rendahnya persentase ketuntasan belajar di Siklus I, di mana hanya 11 siswa (48%) yang mampu mencapai KKM, sementara 12 siswa lainnya (52%) berada di bawah standar ketuntasan. Kondisi ini menegaskan bahwa transfer pengetahuan tanpa dukungan media instruksional yang relevan cenderung menciptakan verbalisme, di mana siswa mampu menghafal teks namun gagal menginternalisasi esensi dari nilai-nilai moral yang diajarkan.

Kegagalan pencapaian target pada Siklus I mendorong dilakukannya rekonstruksi paradigma pembelajaran pada Siklus II melalui pengintegrasian media kartu kuartet. Hasil intervensi taktis ini memicu lonjakan performa akademik yang sangat signifikan pada Siklus II, di mana jumlah siswa yang tuntas meningkat tajam menjadi 19 anak (83%) dan menyisakan 4 siswa (17%) yang belum tuntas. Keberhasilan klasikal sebesar 83% ini tidak hanya melampaui indikator keberhasilan yang ditargetkan (75%), tetapi juga membuktikan secara ilmiah bahwa struktur permainan edukatif pada kartu kuartet mampu mereduksi beban kognitif (*cognitive load*) siswa dalam menyerap materi yang kompleks. Transformasi kuantitatif ini sejalan dengan temuan dari penelitian terdahulu oleh Rahayu et al. (2025) yang

menyatakan bahwa media berbasis permainan kartu efektif dalam memvisualisasikan nilai-nilai abstrak Pancasila menjadi konsep-konsep konkret yang lebih mudah diinternalisasi oleh siswa usia sekolah dasar.

Dampak positif dari penerapan kartu kuartet tidak hanya bermuara pada nilai kognitif, melainkan juga memicu perubahan radikal pada aspek afektif dan psikomotorik siswa selama proses tindakan berlangsung. Jika pada Siklus I atmosfer kelas diwarnai oleh kepasifan dan kejenuhan, maka pada Siklus II terekam adanya eskalasi keaktifan (*student engagement*) yang luar biasa. Siswa menjadi lebih berani berdiskusi, saling bahu-membahu dalam kelompok, dan memiliki keterampilan artikulasi yang baik saat memberikan contoh riil penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekitar. Hal ini terjadi karena karakteristik media kartu kuartet secara inheren menuntut keterlibatan aktif dan komunikasi dua arah antar-pemain. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Mensah (2025) yang menegaskan bahwa media interaktif berbasis kelompok mampu menggeser peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi konstruktor pengetahuan yang aktif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (*meaningful playful learning*).

Pola interaksi yang tercipta selama permainan kartu kuartet tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu mengajar, melainkan bermutasi menjadi ruang simulasi sosial di mana siswa secara tidak sadar langsung mempraktikkan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, menghargai pendapat orang lain, dan keadilan dalam bermain. Aktivitas ini menciptakan lingkungan belajar yang suportif yang memicu penguatan memori jangka

panjang (*long-term memory*) siswa terhadap materi pelajaran. Sebagaimana dikemukakan dalam studi Merliana et al. (2025) kegembiraan yang dihadirkan lewat *game-based learning* di sekolah dasar mampu menurunkan kecemasan belajar (*learning anxiety*) sehingga jalur penerimaan informasi di otak bekerja secara optimal untuk menghasilkan performa akademik yang superior.

Melalui seluruh rangkaian refleksi kritis mulai dari kondisi awal hingga berakhirnya Siklus II, diperoleh bukti kuat bahwa keberhasilan peningkatan mutu pembelajaran ini bersifat komprehensif dan multiperspektif. Pemanfaatan media kartu kuartet telah teruji secara valid mampu menyelesaikan dualisme permasalahan utama dalam kelas PTK ini, yaitu rendahnya keterlibatan proses (aktivitas belajar) sekaligus rendahnya ketercapaian produk (hasil belajar klasikal). Tercapainya seluruh indikator kinerja secara optimal pada Siklus II memberikan justifikasi metodologis yang kuat bagi peneliti dan mitra kolaborator untuk menghentikan siklus tindakan. Temuan ini sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi para pendidik mengenai pentingnya memilih media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan guna menciptakan ekosistem kelas yang dinamis, inklusif, dan bermakna di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu kuartet secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan proses dan hasil belajar materi nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Bakalan. Bukti empiris menunjukkan adanya lonjakan ketuntasan belajar

klasikal yang semula hanya mencapai 48% pada Siklus I, meningkat tajam menjadi 83% pada Siklus II, sehingga berhasil melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan (75%). Transformasi kuantitatif ini selaras dengan perubahan kualitatif di kelas, di mana atmosfer pembelajaran bergeser dari konvensional-monoton menjadi lebih hidup, kolaboratif, dan menyenangkan, yang secara efektif mengoptimalkan keterlibatan aktif (*student engagement*) serta kemampuan siswa dalam menginternalisasi konsep pembelajaran dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Amia, H., Sumaryono, D., & Febryanti, A. (2026). The Effect of the QR Code Quartet Card Game on Knowledge of Fruit and Vegetable Consumption Among Adolescents. *Jurnal Kesehatan Komunitas Indonesia*, 6(1), 122–133. <https://doi.org/10.58545/jkki.v6i1.696>
- Bahri, S., Sutikno, Arifin, W. N. J. W., & Widodo, H. (2025). DEVELOPMENT OF A DEEP LEARNING MODEL: CONTEXTUAL STRATEGIES FOR IMPROVING THE PROFILE OF PANCASILA HIGH SCHOOL STUDENTS. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 9(3), 1235–1248. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v9i3.46608>
- Fahrurrozi, F., Qomar, M., & Sokip, S. (2025). Implementation of Character Education Based on Islamic Values at Madrasah Tsanawiyah. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 14(2), 345–362. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v14i2.2091>
- Fitriani, F., Basri, B., & Yahya, S. (2025). Communication Strategies of Islamic Education Teachers in Instilling Islamic Values in Fourth-Grade Students at SDN 2 Bugi, Sorawolio District, Baubau City. *Journal of English Language and Education*, 10(2), 298–303. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i2.779>
- Gideon, A., Lestari, N. T., Bano, V. O., Sari, M. N., Wicaksono, D., Adriana, N. P., Ibrahim, S., Anwar, K., Wardani, K. D. K. A., & Rizqi, M. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pradina Pustaka.
- Hasriani, H., Hamim, U., & Mahmud, R. (2025). Strengthening Scouting Character Values through a Moral Integrated Approach for Elementary School Students. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3). <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1463>
- Hills, P. (2025). *Teaching and learning as a communication process*. Taylor & Francis.
- Hui, H. B., & Mahmud, M. S. (2023). Influence of game-based learning in mathematics education on the students' cognitive and affective domain: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1105806>
- Izzah, N., Widayawati, M. W., Devita, S. M., & Fiqrizzakiah, N. (2025). Integration of Local Wisdom in

- Social Studies Learning to Realize The Pancasila Student Profile in Elementary Schools. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(02), 332–347.
<https://doi.org/10.62097/ad.v7i02.2714>
- Jamilah, R., & Priyana, J. (2025). Integrating Pancasila Values in Listening-Speaking Materials for Junior High Students. *Journal of Languages and Language Teaching*, 13(1), 203.
<https://doi.org/10.33394/jollt.v13i1.13015>
- Khriswina, S. A., Wibowo, S. E., & Sartono, E. K. E. (2025). Civic Education in Digital Era: Implementing Pancasila Values for Generation Z College Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1).
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6040>
- Lei, H., Wang, C., Chiu, M. M., & Chen, S. (2022). Do educational games affect students' achievement emotions? Evidence from a meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(4), 946–959.
<https://doi.org/10.1111/jcal.12664>
- Lesmana, D. C., Fihris, F., & Nasikhin, N. (2025). Strengthening Religious Culture at Madrasah Ibtidaiyah to Prevent Radicalism in Students' Early. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 243–262.
<https://doi.org/10.29240/belajea.v10i1.11299>
- Maksum, H., Muttaqien, F., Stanislaus, S., Surya, M. H., Fatmawati, E., & Lawang, K. A. (2026). Implementation of Pancasila Ideology Learning to Prevent Student Radicalism in Elementary School Teacher Education Programs. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 8(1), 168–188.
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v8i1.8336>
- Martin, A. J., Collie, R. J., Kennett, R., Liu, D., Ginns, P., Sudimantara, L. B., Dewi, E. W., & Rüschenpöhler, L. G. (2025). Integrating generative AI and load reduction instruction to individualize and optimize students' learning. *Learning and Individual Differences*, 121, 102723.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2025.102723>
- Mau, L. M., & Miftahuddin, M. (2025). Teaching Values Through History: Implementation of Indonesia's Pancasila Student Profile in a Remote Papuan Context. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 4085–4095.
<https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.2640>
- Meidy, R. S., & Zaitun, Z. (2023). Quartet Cards Game as a Media Used to Promote Students' Vocabulary Mastery. *Modality Journal: International Journal of Linguistics and Literature*, 3(2), 91.
<https://doi.org/10.30983/mj.v3i2.6808>
- Mensah, F. S. (2025). Reclaiming agency in instructional technology integration: a praxeological analysis of pre-service mathematics teachers' roles in a GeoGebra-based

- model lesson. *Frontiers in Education*, 10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1670170>
- Merliana, N. P. E., Widyantara, I. M. O., Wirastuti, N. M. A. E. D., Saputra, K. O., & Setyohadi, D. B. (2025). Gamification Project-Based E-learning in Character Education: A Study in Senior High School. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 9(5), 2240. <https://doi.org/10.62527/joiv.9.5.4033>
- Moh. Taufiq, & Nur Chasanati Indriyaswai R. (2025). Integration of islamic education in the independent curriculum to build student character in the society 5.0 era. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 744–759. <https://doi.org/10.51468/jpi.v7i2.1029>
- Muhammadpour, M., Tahriri, A., Razmjoo, S. A., & Hassaskhah, J. (2025). Taking the Edge Off Foreign Language Listening Anxiety: Online Game-Based Working Memory Training Embedded in Metacognitive Intervention. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(4). <https://doi.org/10.1111/jcal.70057>
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Harfa Creative.
- Nia, F. R., Khotimah, K., & Hidayat, T. (2025). Developing Science Learning Media: Hainthec Quartet Cards(Harmony in the Ecosystem). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), 53–66. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v11i1.25346>
- Nursobah, A., Arjuna, A., Ulhaq, M. M., & Ariska, M. (2025). Integrative Model of Religious Habituation in Building Students Religious Character. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 6(2), 310–325. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v6i2.1142>
- Pohan, S., Afandi, A., & Waeji, I. (2025). Synergistic Model of Parent and Teacher Collaboration in Character Education at Islamic Based Schools in Medan City. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 6(2), 364–381. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v6i2.1137>
- Qangule, T., & Letuma, M. C. (2025). One teacher, many grades: Foundation Phase teachers' experiences in multigrade classroom management. *Frontiers in Education*, 10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1685825>
- Rahayu, S., Harjito, & Dini Rakhmawati. (2025). Digital Based Character Card Media to Improve the Character of Pancasila Students' Profile in Elementary School. *Journal of Education Research and Evaluation*, 9(3), 570–580. <https://doi.org/10.23887/jere.v9i3.94534>
- Rizqiani, E., & Wardhani, N. W. (2026). Pancasila Education Teachers' Perspectives on Deep Learning in the Context of Collaboration Dimension. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 43(1), 34–43.

- <https://doi.org/10.15294/jpp.v43i1.40501>
- Sari, W. D., & Sarnoto, A. Z. (2025). Sustainability and Innovation of the Pancasila and Citizenship Education Curriculum for Elementary, Secondary, and Higher Education in Indonesia. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 7(3), 539–554.
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v7i3.7898>
- Sumar, W. T., Razak, I. A., & Akadji, F. (2025). Collaborative Roles in Character Education: Contributions and Challenges of Principals, Teachers, and Parents in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(2).
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6636>
- Supriyandi, R., Chandra, P., & Marhayati, N. (2025). Teachers' Strategies in Instilling Religious and Disciplinary Character Values. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 196–209.
<https://doi.org/10.38073/jpi.v15i2.3379>
- Suryana, A., Pajriah, S., Bt. Madsah, U. S. A., Sondarika, W., & Silviani, P. (2025). Culture-Based History Teaching Materials as a Process of Cultivating Nationalism in Elementary Schools in Indonesia and Malaysia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 8(3), 564–575.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v8i3.104468>
- Susanto, D. A., Lestari, A., Husnita, L., Nursifa, N., Huan, E., Amay, S., Siska, F., Pratama, L., Muzeliati, M., & Firdaus, M. (2025). *Metode penelitian pendidikan*. CV. Gita Lentera.
- Wulandari, E. R. N., Asriningtias, S. R., Widia, I. D. M., Pratiwi, A. I., & Alfarhisi, Z. P. (2025). *Metode Penelitian Terapan: Implementasinya dalam Pendidikan Vokasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yudhyarta, D. Y., Zamsiswaya, Z., & May, A. (2025). Integrating Pancasila Values in Islamic Education: A Learning Model Based on Azyumardi Azra's Perspective. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(3).
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.7318>