

## Efektivitas Media *QRTURAL CARD* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” Pendidikan Pancasila Fase C

Vema Nuralvianti, Effy Mulyasari\*, Faisal Sadam Murrion

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Setiabudi No. 229, Isola, Sukasari, Bandung, Jawa Barat, 40154. Indonesia

\*Corresponding Author: [effy@upi.edu](mailto:effy@upi.edu)

### Article History

Received : September 13<sup>th</sup>, 2025

Revised : October 27<sup>th</sup>, 2025

Accepted : November 02<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *QRTURAL CARD* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik Fase C dalam materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *Pre-eksperimental Design* dengan desain *One Group Pre-test-Post-test Design*. Sampel penelitian terdiri dari 26 peserta didik fase C di SDN Kecamatan Bojongloa Kaler. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik test berupa *pre-test* dan *post-test*. Instrumen tes yang digunakan adalah tes berupa pilihan ganda sebanyak 12 soal yang telah divalidasi oleh ahli. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, sedangkan uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji terhadap skor *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji normalitas menggunakan uji *shapiro-wilk* menunjukkan data *pre-test* berdistribusi normal karena nilai sig. sebesar  $0,207 > 0,05$  dan *post-test* menunjukkan bahwa nilai sig. sebesar  $0,095 > 0,05$  yang dimana diketahui bahwa kedua hasil *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat efektivitas media *QRTURAL CARD* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Selanjutnya yaitu uji perbedaan terhadap skor *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas media diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,60 yang termasuk kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas media *QRTURAL CARD* dalam meningkatkan pemahaman konsep materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” pada pendidikan Pancasila Fase C dengan taraf pada kagetogi cukup efektif.

**Keywords:** Keragaman Budaya, Media Pembelajaran, Pemahaman Konsep, Pendidikan Pancasila, *QRTURAL CARD*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang mencakup akhlak, ilmu pengetahuan, dan keterampilan, yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu kelompok untuk tujuan pengajaran, pengamatan, pelatihan, atau penelitian (Aprilyanti et al., 2024). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter, moral, dan kecerdasan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang

memiliki peran penting yaitu Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan dasar penting bagi kehidupan setiap warga negara, berfungsi sebagai pedoman untuk menjalani kehidupan yang baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Efendi & Sa'diyah, 2020). Pendidikan Pancasila diharapkan dapat menanamkan nilai kebangsaan, cinta tanah air, serta sikap menghargai keragaman (Akhyar & Dewi, 2022). Pendidikan Pancasila juga memiliki tujuan untuk dapat menanamkan sikap adil, berprikemanusiaan, dan menumbuhkan sikap dan semangat demokrasi yang dapat menempatkan kepentingan umum diatas kepentingan individu maupun kelompok, serta dapat mendorong penyelesaian perbedaan melalui musyawarah

untuk mencapai suatu mufakat. Pendidikan Pancasila juga berfokus kepada perilaku yang mendukung tercapainya keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia (Djahiri dalam Magdalena et al., 2020). Dalam Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila terdiri dari empat elemen, yaitu Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pada Fase C, peserta didik diharapkan mampu menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya Indonesia di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat (Kemdikbud, 2024). Sebelum menghargai keragaman, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep dari keragaman budaya.

Pemahaman konsep merupakan proses dimana peserta didik menerima informasi dalam bentuk materi pembelajaran (Samsiyah et al., 2021). Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan untuk menerima hingga memaparkan kembali suatu konsep dengan jelas, rinci dan mampu menggunakan pengetahuan tersebut pada situasi yang baru (Ningsih, 2019). Dapat disimpulkan bahwa, pemahaman konsep merupakan proses dimana peserta didik tidak hanya menerima dan memahami informasi, tetapi juga mampu menjelaskan serta mengaplikasikannya dalam situasi yang berbeda secara tepat.

Pemahaman konsep merupakan aspek kognitif penting yang mencerminkan kemampuan peserta didik dalam 6 indikator. di dalam taksonomi Bloom terdapat enam indikator pemahaman konsep antara lain yaitu menafsirkan (*interpreting*), mencontohkan (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*) dan menjelaskan (*explaining*). (Dewi, 2023). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa rendah. Pada penelitian ini, diambil hanya 4 indikator yaitu (1) mencontohkan. (2) menjelaskan. (3) mengklasifikasikan. (4) menyimpulkan. Hal ini karena disesuaikan dengan permasalahan yang terjadi. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa peserta didik kelas V hanya mengetahui budaya sebatas daerah asalnya, belum mampu mengklasifikasikan dan menyimpulkan makna keragaman budaya, serta kesulitan menyebutkan contoh budaya dari daerah lain. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fasya et al. (2024) serta Yafuza dan Da Ary (2024) yang melaporkan lebih dari 70% peserta

didik Fase C belum memahami konsep dari keragaman. Hal ini ditunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai ketuntasan minimal pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

Rendahnya pemahaman konsep peserta didik Rendahnya pemahaman konsep peserta didik menunjukkan perlunya media pembelajaran selain buku paket yang inovatif. Media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menarik minat, meningkatkan motivasi, dan memperkuat pemahaman siswa (Wulandari et al., 2023).

Dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan media pembelajaran agar peserta didik tertarik dan berminat pada pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran yaitu membantu menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memahami pengetahuan secara tepat dan mendalam, meningkatkan kemampuan kognitif serta membentuk karakter peserta didik (Saleh et al., 2023). Salah satu bentuk media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi serta keberhasilan akademik peserta didik adalah media berbasis permainan. Media permainan yang dinilai efektif dalam mendukung motivasi belajar, salah satunya adalah media permainan kartu kuartet (Lestari et al., 2020). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran, khususnya media permainan seperti kartu kuartet, berperan penting dalam menarik minat peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan mendalam, sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif sekaligus meningkatkan pemahaman konsep. Salah satu media pembelajaran adalah kartu kuartet.

Kartu kuartet merupakan jenis permainan kartu edukatif yang terdiri dari sejumlah kartu bergambar yang di mana setiap kartu disertai dengan keterangan tertulis yang menjelaskan gambar tersebut. 1 Set kartu kuartet biasanya terdiri dari 48 kartu, berarti memiliki 12 judul, yang masing-masing memiliki 4 buah kartu yang berkaitan. Selain sebagai sarana permainan, kartu kuartet dapat dimaksimalkan manfaatnya sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang dikemas secara menarik (Aristiani & Nabila, 2020). Kartu kuartet merupakan media berbasis permainan yang menyajikan gambar dan informasi singkat dalam bentuk kartu sehingga pembelajaran lebih menyenangkan (Sulastri et al., 2020). Inovasi lebih lanjut dapat dilakukan

dengan mengintegrasikan *QR-Code*, sehingga peserta didik dapat mengakses materi tambahan berupa video, gambar, dan teks digital berupa penjelasan. *QR-Code* terbukti mempermudah guru menyajikan materi sekaligus meningkatkan Pemahaman peserta didik (Vawanda & Zainil, 2023).

*QRTURAL CARD* berisi 48 kartu yang terbagi ke dalam 12 judul, di mana setiap judul terdiri dari empat kartu yang saling berkaitan dengan tema pembelajaran. Setiap kartu memuat gambar disertai keterangan tulisan untuk memperjelas konsep yang disajikan. Inovasi utamanya terletak pada integrasi *QR-Code* yang menghubungkan peserta didik ke informasi tambahan berupa penjelasan rinci, gambar pendukung, maupun video terkait. Dengan ukuran  $6,6 \times 9,4$  cm, kartu ini praktis digunakan dalam kegiatan belajar sambil bermain. Melalui pemanfaatan teknologi digital, *QRTURAL CARD* tidak hanya menjadi media permainan, tetapi juga sarana pembelajaran interaktif yang membantu peserta didik mengakses materi multimedia. Hal ini memungkinkan konsep yang sulit dipahami menjadi lebih mudah dicerna, sekaligus meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran *QRTURAL CARD* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya membuat pembelajaran lebih interaktif karena peserta didik dapat memindai *QR-Code* untuk mengakses gambar, teks, atau video yang memperjelas materi. Integrasi teknologi digital juga mampu meningkatkan motivasi belajar, sebab peserta didik merasa tertarik dengan elemen multimedia yang menyenangkan. Selain itu, *QRTURAL CARD* memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja, baik di sekolah maupun di rumah, dengan penyajian informasi dalam bentuk visual maupun tekstual. Namun demikian, media ini juga memiliki keterbatasan, yakni membutuhkan perangkat seperti gawai dan koneksi internet yang stabil. Apabila peserta didik tidak memiliki akses teknologi atau jaringan internet kurang mendukung, maka proses pembelajaran berpotensi terhambat. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas kartu kuartet dalam meningkatkan pemahaman konsep pada berbagai mata pelajaran. Menggunakan media kartu kuartet dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Wijayanti et al. 2023; Herlina et al. 2024). Namun, belum ada penelitian yang secara khusus

menguji efektivitas kartu kuartet berbasis *QR-Code* dalam konteks Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Fase C. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan inovasi berupa *QRTURAL CARD (QR Cultural Card)*, yaitu kartu kuartet berbantuan *QR-Code*, sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik secara lebih efektif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang memanfaatkan data dalam bentuk angka untuk menjawab pertanyaan penelitian. Utamanya terletak pada pengukuran yang bersifat objektif, penerapan prosedur pengumpulan data, dan analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis maupun memberikan penjelasan suatu fenomena (Waruwu et al, 2025). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. *Pre-experimental Design* dapat dikatakan belum menjadi eksperimen yang sungguh-sungguh dikarenakan masih terdapat variabel luar yang turut mempengaruhi terbentuknya variabel dependen (Sugiono, 2017). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pre-test-Post-test Design*. Pada penelitian *One Group Pre-test-Post-test*, dengan cara *pre-test* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal dari peserta didik secara akurat, dan *post-test* diberikan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2025 selama 3 pertemuan pembelajaran di SDN Kecamatan Bojongloa Kaler, Kota Bandung. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik sekolah dasar fase C di SDN Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung yaitu sebanyak 26 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sampling* yang dimana merupakan suatu teknik yang penentuan sampelnya dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang digunakan adalah sampel diambil dari fase C yaitu kelas V sekolah dasar yang memiliki karakteristik yang sama. Dengan demikian, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 26 peserta didik fase C yaitu kelas V SD Negeri di Kecamatan Bojongloa

Kaler Kota Bandung. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama yaitu tahap persiapan yang meliputi studi pendahuluan yaitu melakukan wawancara dengan guru dan menganalisis kurikulum, penyusunan perangkat pembelajaran berupa RPP, serta pembuatan instrumen tes pemahaman konsep yang divalidasi oleh ahli dan diuji coba sebelum digunakan. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan dilakukan dengan pemberian *pre-test*, kemudian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *QRTURAL CARD*, dan diakhiri dengan *post-test* untuk mengukur pemahaman konsep peserta didik. Tahap ketiga yaitu tahap akhir mencakup pengolahan dan analisis data hasil tes menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan menggunakan bantuan SPSS dan penarikan kesimpulan mengenai efektivitas media *QRTURAL CARD*.

Pada pengumpulan data dilakukan melalui pemberian soal *pre-test* dan *post-test* terkait materi "Keragaman Budaya Indonesiaku". Data kuantitatif yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan berbagai uji statistik. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas (*Shapiro-Wilk*). Selanjutnya jika data berdistribusi normal, dilakukan uji perbedaan rerata menggunakan

*paired sample t-test* untuk mengetahui efektivitas media *QRTURAL CARD* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dengan kriteria penerimaan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$  atau  $r\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$  dan uji perbedaan terhadap skor *N-Gain* untuk melihat peningkatan pemahaman konsep peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

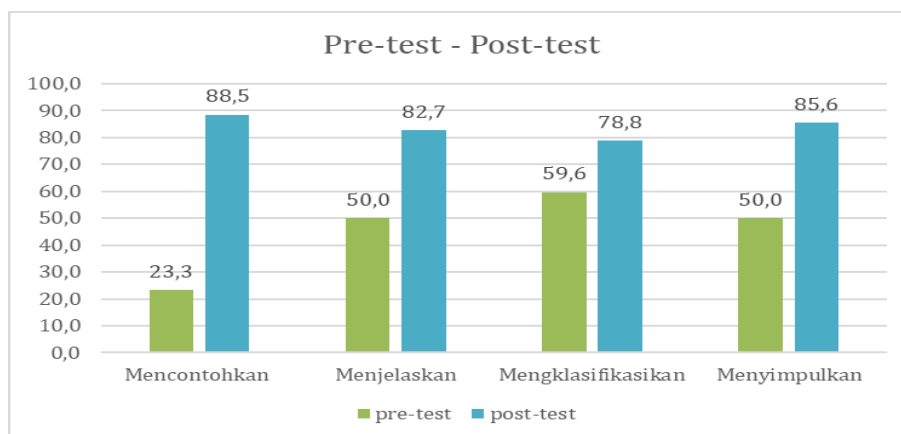
Data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik fase C SDN Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan di salah satu SDN di Kecamatan Bojongloa Kaler, yang diawali dengan diberikan soal *pre-test* untuk memperoleh pemahaman konsep peserta didik pada materi "Keragaman Budaya Indonesiaku" sebelum menggunakan media *QRTURAL CARD*. Selanjutnya setelah peserta didik diberikan perlakuan, peserta didik diberikan soal *post-test* untuk memperoleh gambaran pemahaman konsep peserta didik sesudah menggunakan media *QRTURAL CARD*. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1.** Hasil *pre-test* dan *post-test* pada materi "Keragaman Budaya Indonesiaku"

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i>	26	25	75	51,62	14,956
<i>Post-test</i>	26	58	100	83,96	11,090
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa rata-rata nilai *pre-test* sebesar 51,62 dan nilai *post-test* sebesar 83,96. Terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 32,34. Nilai paling rendah *pre-test* adalah 25 dan *post-test* 58, sedangkan nilai paling

tinggi *pre-test* adalah 75 dan *post-test* 100. Adapun peningkatan skor kemampuan pemahaman konsep materi "Keragaman Budaya Indonesiaku" peserta didik pada indikator dapat dilihat berdasarkan Gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Diagram Persentase Ketercapaian Indikator Pemahaman Konsep Pada *Pre-test* dan *Post-test*

Gambar 1 menunjukkan persentase ketercapaian indikator pemahaman konsep pada *pre-test* dan *post-test* yang terdiri atas empat indikator, yaitu mencontohkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, dan menyimpulkan. Pada indikator mencontohkan, terjadi peningkatan sebesar 65,2% dari nilai *pre-test* 23,3% menjadi 88,5% pada *post-test*. Indikator menjelaskan mengalami peningkatan sebesar 32,7% dari 50,0% menjadi 82,7%. Selanjutnya, indikator mengklasifikasikan mengalami peningkatan sebesar 19,2%, dari 59,6% pada *pre-test* menjadi

78,8% pada *post-test*, dengan nilai *post-test* tertinggi di antara seluruh indikator. Adapun indikator menyimpulkan meningkat sebesar 35,6% dari 50,0% menjadi 85,6%. Secara keseluruhan, seluruh indikator mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *QRTURAL CARD*. Untuk mengetahui apakah nilai *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas dapat dilihat dari Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test*

Kelompok	Statistic	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk		
		df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i>	,120	26	,200*	,948	26	,207
<i>Post-test</i>	,158	26	,095	,934	26	,095

Berdasarkan kedua hasil uji normalitas pada Tabel 2, diketahui bahwa pada *pre-test* diketahui memiliki nilai signifikansi sebesar  $0,207 > 0,05$  yang dimana diketahui bahwa nilai tersebut data berdistribusi normal. Sedangkan pada *post-test* diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,095 > 0,05$  yang dimana diketahui bahwa nilai tersebut data berdistribusi normal. Dari kedua hasil *pre-test* dan *post-test* diketahui data berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji

perbedaan rerata pada penelitian ini dilakukan dengan *uji paired simple t-test*, dikarenakan data pada penelitian ini berdistribusi normal. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media *QRTURAL CARD*. Perhitungan ini menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 27. Adapun hasil perbedaan rerata dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Hasil uji *paired sample t-test*

	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
<i>Pre-test</i> <i>Post-test</i>	-32,346	21,466	4,210	-41,017	-23,676	-7,683	25	<,001<

Berdasarkan Tabel 3 diketahui nilai *Sig* (2-tailed) sebesar <,001, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata antara hasil *pre-test* dan *post-test*, artinya terdapat efektivitas media *QRTURAL CARD* dalam meningkatkan pemahaman konsep materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” Pendidikan Pancasila Fase C. Uji perbedaan terhadap skor *N-Gain* dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik menggunakan media *QRTURAL CARD*. Adapun hasil perhitungan skor *N-Gain* dari hasil

*pre-test* dan *post-test* dari 26 peserta didik fase C kelas V SDN Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung dapat dinyatakan pada Tabel 4 sebagai berikut.

**Tabel 4.** Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif Skor *N-Gain*

	N	Mean
NGain Score	26	,6034
NGain Percen	26	60,3491
Valid N (listwise)	26	

Berdasarkan Tabel 4, hasil perhitungan deskriptif, diperoleh rata-rata skor *N-Gain*

peserta didik sebesar 0,6034 atau 60,34% yang termasuk dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata antara hasil *pre-test* dan *post-test*, artinya terdapat efektivitas media *QRTURAL CARD* dalam meningkatkan pemahaman konsep materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” Pendidikan Pancasila Fase C dengan skor *N-Gain* berada dalam kategori sedang yakni sebesar 0,6173.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *QRTURAL CARD* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Nilai rata-rata pretest sebesar 51,62 meningkat menjadi 83,96 pada posttest dengan 88,46% peserta didik mencapai KKM. Selisih rerata sebesar 32,34 serta nilai *N-Gain* sebesar 0,60 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menegaskan bahwa *QRTURAL CARD* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Peningkatan terjadi pada semua indikator pemahaman konsep, mulai dari mencontohkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, hingga menyimpulkan. Indikator mencontohkan menjadi capaian tertinggi, sedangkan indikator mengklasifikasikan memperoleh capaian terendah, meskipun keduanya tetap menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum perlakuan. Efektivitas ini tidak terlepas dari karakteristik *QRTURAL CARD* yang menggabungkan permainan edukatif kartu kuartet dengan teknologi *QR-Code*. Setiap kartu tidak hanya menampilkan gambar dan keterangan, tetapi juga dilengkapi dengan penjelasan, sejarah singkat, fakta unik, hingga video pembelajaran. Dengan cara ini, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, variatif, dan menyenangkan. Materi yang semula sulit dipahami menjadi lebih mudah dicerna karena peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas bermain, berdiskusi, serta mengeksplorasi informasi tambahan melalui *QR-Code*.

Selain itu, pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar melalui kerja tim, kompetisi, dan refleksi. Adanya permainan dan penghargaan membuat suasana belajar lebih hidup serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ramadhani et al.

(2025) yang menyebutkan bahwa TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, aktif, dan meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian, integrasi *QRTURAL CARD* dipadukan dengan model pembelajaran TGT menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan. Hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial. Bermain *QRTURAL CARD* memungkinkan siswa menemukan sendiri konsep budaya, berdiskusi dengan teman, serta menerima dukungan (*scaffolding*) dari kelompok. Dengan demikian, pemahaman konsep terbentuk melalui proses aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya. Sulastri et al. (2020) menyatakan bahwa kartu kuartet membantu peserta didik mengingat materi dengan lebih baik. Penelitian Wijayanti, et al (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi meningkatkan antusiasme dan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Sementara itu, Nareswari et al. (2025) membuktikan bahwa integrasi kartu kuartet dengan *QR-Code* memberi pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Demikian pula, Novitasari et al. (2024) menemukan bahwa media kartu kuartet mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa *QRTURAL CARD* efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi “Keragaman Budaya Indonesiaku.” Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong motivasi, keterlibatan aktif, serta kerja sama antar peserta didik. Secara praktis, guru dapat menjadikan *QRTURAL CARD* sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini, yakni lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, berbasis teknologi, dan dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep peserta didik sebelum pembelajaran dengan media *QRTURAL CARD* masih rendah, terlihat dari rata-rata nilai pre-test

yang sebagian besar belum mencapai KKM. Setelah diterapkan media *QRTURAL CARD*, terjadi peningkatan signifikan pada hasil post-test, di mana seluruh indikator pemahaman konsep mengalami peningkatan yang berarti. Hasil uji *paired sample t-test* dan perhitungan *N-Gain* kategori sedang membuktikan bahwa *QRTURAL CARD* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik Fase C pada materi “*Keragaman Budaya Indonesiaku*”. Secara keseluruhan, media ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan interaktif melalui permainan edukatif yang dipadukan dengan teknologi *QR-Code*.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Allah SWT. atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kepala sekolah, guru, kelas V SDN Kecamatan Bojongloa Kaler yang telah membantu selama proses penelitian dan terima kasih kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan mahasiswa PGSD 21 yang telah memberikan arahan dan semangat kepada peneliti.

### REFERENSI

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541-1546. doi: <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Aprilyanti, S., Asbari, M., Supriyanti, A., & Fadilah, I. A. (2023). Catatan Pendidikan Indonesia: Evaluasi, Solusi, & Ekspektasi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 31–34. doi: <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.940>
- Aristiani, L., & Nabila, U. (2021). Kartu Kuartet sebagai Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Ragam Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. In *Proceedings National Conference PKM Center* (Vol. 1, No. 1).
- Depdiknas, (2006). *Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*

- Dewi, M. N. (2023). Modul IPAS, Model Guided Discovery Learning, Pemahaman Konsep. *IPAS Module, Guided Discovery Learning Model, Understanding Concepts*.
- Efendi, Y., & Sa'diyah, H. (2020). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lembaga pendidikan. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 5(1), 54-65. doi: <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n1.2020.p54-65>
- Fasya, N. A., Wiranti, D. A., & Hamidaturrohmah, H. (2024). Efektivitas Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 5 SDN 2 Tahunan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 930–942. doi: <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.667>
- Ramadani, G. K. D., Sriwijayanti, R. P., & Anjarwati, A. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Quizlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif “Materi Imbuhan Me-” Kelas V SDN Maron Kidul 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2). Doi: <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.102274>
- Herlina, I. O., Riyadi, A. R., & Murrone, F. S. (2024). Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Pengamalan Nilai Pancasila di Fase A. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3). doi: <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.93322>
- Lestari, O., Priscylio, G., Copriady, J., & Holiwarni, B. (2020). The use of quartet card game on hydrocarbon to improve learning outcomes ten-grade students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567, 032096. doi: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/3/032096>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*. BINTANG, 2(3), 418-430. Diakses dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995>
- Nareswari, T., Ardyansyah, A., & Rahmawati, U. (2025). COC: Media Pembelajaran Senyawa Karbon Berbasis Kartu Kuartet

- Terintegrasi *QR-Code*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 19(1). doi: <https://doi.org/10.15294/27evn946>
- Ningsih, D. S. (2019). Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Melalui Metode Demonstrasi Di Kelas VB SDN 61/X Talang Babat. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 22-40. doi: <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6849>
- Ramadani, G. K. D., Sriwijayanti, R. P., & Anjarwati, A. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Quizlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif “Materi Imbuhan Me-” Kelas V SDN Maron Kidul 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2). doi: <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.102274>
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.
- Sara, Y. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran PPKN Berbasis Kartu Kwartet Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP PGRI 4 Kota Jambi. Skripsi. Universitas Jambi. Diakses dari <https://repository.unja.ac.id/43708/2/SKRIPSI%20YUNI%20SARA%201.pdf>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanah. (2020). Pengaruh media kartu kuartet terhadap kemampuan membaca siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486–492. doi: <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F., (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 6(2), 124–133. doi: <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2677>
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yafuza, V., & Da Ary, D. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku melalui media permainan kartu domino pada peserta didik kelas V SD N Plalangan 02 Kota Semarang. In *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional* (pp. 1235–1240).
- Yanti, A. Z. E., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2024). Pengembangan media ular tangga digital berbasis *QR-Code* pada pembelajaran IPAS menggunakan model PBL kelas V sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1086–1094.