

**Penerapan Media QFC (*Quarted Flash Card*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar
Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
Kelas XI-8 SMA Negeri 6 Malang**

Finanda Dwi Triaswari, Yulius Rustam Effendi, Natalia Aristina Dewi

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

finandadwi9@gmail.com

Abstract: *This classroom action research aimed to enhance students' learning motivation through the implementation of the Quartet Flash Card (QFC) media in Civic Education for class XI-8 at SMA Negeri 6 Malang. The study employed a quantitative approach and followed the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, acting, observing, and reflecting stages. The instruments used were motivation questionnaires and student activity observation sheets. The findings revealed a significant increase in students' learning motivation after the application of QFC media. The average motivation score rose from 63.4 in the pre-test to 81.2 in the posttest, indicating a 28.07% improvement. QFC media, which integrates game-based learning and cooperative learning approaches, successfully created an interactive, enjoyable, and collaborative learning environment. Students became more focused, confident, and actively engaged in learning, especially when discussing the topic "Threats, Challenges, Obstacles, and Disturbances to the Ideology of Pancasila and the Unitary State of the Republic of Indonesia." These results suggest that QFC media is effective in enhancing learning motivation and can be recommended as an innovative instructional strategy in Civic Education classes.*

Key Words: *learning motivation; flash card; civic education; gamebased learning; cooperative learning*

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran Quartet Flash Card (QFC) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI-8 SMA Negeri 6 Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model tindakan Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi angket motivasi belajar dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan setelah penerapan media QFC. Rata-rata skor motivasi meningkat dari 63,4 pada saat pre-test menjadi 81,2 pada post-test, dengan persentase peningkatan sebesar 28,07%. Media QFC yang menggabungkan pendekatan game-based learning dan cooperative learning mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Siswa menjadi lebih fokus, percaya diri, dan aktif dalam pembelajaran, khususnya pada materi "Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan terhadap Ideologi Pancasila dan NKRI". Hasil ini menunjukkan bahwa media QFC efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif di kelas Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: motivasi belajar; flash card; pendidikan Pancasila; pembelajaran berbasis permainan; pembelajaran kooperatif

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap, serta kesadaran kebangsaan peserta didik. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi salah satu instrumen strategis dalam upaya tersebut, karena bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar ideologi bangsa dan memperkuat komitmen kebangsaan siswa. Namun, pada praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila kerap dianggap monoton oleh peserta didik. Metode pengajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan pemberian tugas tanpa interaksi bermakna, menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga ditemukan di kelas XI-8 SMA Negeri 6 Malang, di mana motivasi belajar siswa masih rendah terutama ketika membahas materi “Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan terhadap Ideologi Pancasila dan NKRI”. Materi ini sebenarnya sangat penting untuk dipahami oleh siswa karena berkaitan langsung dengan kondisi aktual bangsa seperti maraknya ideologi radikal, pengaruh globalisasi terhadap nilai-nilai kebangsaan, serta meningkatnya ancaman disintegrasi bangsa.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan mampu membangkitkan minat serta keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu alternatif inovatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran Quartet Flash Card (QFC), yaitu media berbasis kartu yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk gambar, kata kunci, dan konsep utama yang dikemas dalam permainan kelompok. Media ini memungkinkan integrasi antara pendekatan deep learning melalui model cooperative learning dan strategi game-based learning yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar. Penggunaan QFC tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga untuk menumbuhkan suasana belajar kolaboratif, interaktif, dan bermakna.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media flash card dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Supriyadi (2020) menyatakan bahwa media visual dan interaktif seperti flash card mampu meningkatkan perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan. Rahayu (2021) menegaskan bahwa pembelajaran dengan media permainan mampu menciptakan interaksi sosial yang positif antara guru dan siswa. Sementara itu, Wulandari (2019) menyimpulkan bahwa media flash card dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap materi serta meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penggunaan media QFC diyakini dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi yang kompleks dan bersifat abstrak seperti yang terdapat dalam Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji penerapan media QFC dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI-8 SMA Negeri 6 Malang. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media QFC dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam proses penerapannya di kelas.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran Quartet Flash Card (QFC) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Malang, tepatnya di kelas XI-8 yang terdiri dari sejumlah 34 peserta didik dengan karakteristik heterogen baik dari segi minat, kemampuan akademik, maupun partisipasi dalam pembelajaran. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa terhadap materi “Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan terhadap Ideologi Pancasila dan NKRI”.

Desain penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan inti. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, media QFC, lembar observasi, dan angket motivasi belajar. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berbasis QFC menggunakan pendekatan cooperative learning yang mendorong siswa untuk belajar secara berkelompok dan aktif melalui permainan kartu edukatif. Pada tahap observasi, peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa, partisipasi, serta respons siswa terhadap penggunaan media. Kemudian pada tahap refleksi, hasil observasi dan data kuantitatif dianalisis untuk mengetahui efektivitas tindakan serta sebagai dasar perbaikan pada siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa yang disusun berdasarkan indikator yang dikembangkan dari teori motivasi belajar, seperti perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Selain itu, data juga dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas siswa dan dokumentasi proses pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan cara menghitung skor rata-rata dari angket yang diisi oleh siswa sebelum dan sesudah tindakan. Selanjutnya dilakukan perbandingan antara hasil siklus I dan siklus II untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa yang menunjukkan kategori sedang menuju tinggi, serta peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan media Quartet Flash Card (QFC) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI-8 SMA Negeri 6 Malang. Instrumen utama yang digunakan dalam mengukur keberhasilan tindakan adalah angket motivasi belajar yang mengacu pada empat indikator utama, yaitu perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Angket ini

diberikan dua kali: sebelum tindakan dilakukan (pre-test) dan sesudah tindakan dilakukan (post-test), yang masing-masing diisi oleh 34 peserta didik.

Berdasarkan hasil pre-test, diperoleh data bahwa rata-rata motivasi belajar siswa berada pada skor 63,4. Nilai ini termasuk dalam kategori sedang menuju rendah. Pada fase awal ini, sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung kurang fokus, tidak antusias menanggapi pertanyaan guru, dan enggan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hal ini diperkuat oleh observasi langsung di kelas yang mencatat bahwa siswa lebih banyak diam atau sekadar mencatat tanpa menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Materi yang bersifat normatif seperti “Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan terhadap Ideologi Pancasila dan NKRI” dirasa sulit untuk dipahami karena pendekatan penyampaian sebelumnya bersifat verbal, satu arah, dan kurang kontekstual.

Setelah dilakukan tindakan berupa penerapan media QFC melalui pendekatan game-based cooperative learning, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi dan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil post-test yang memperlihatkan rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 81,2. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 17,8 poin atau setara dengan 28,07%. Kenaikan ini mencerminkan perubahan yang positif dalam suasana dan dinamika kelas. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil pengukuran motivasi belajar berdasarkan indikator yang dinilai:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Siswa Kelas XI-8 Sebelum dan Sesudah Tindakan

Aspek	Indikator	<i>f</i>	%	Mean
Perhatian	Fokus saat pembelajaran berlangsung.	30	94.12	
Relevansi	Merasa pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat	30	88.24	81.20
Kepercayaan Diri	Merasa mampu memahami materi dan berani menjawab pertanyaan	28	82.35	
Kepuasan	Merasa senang dan puas dengan cara pembelajaran QFC	34	100.0	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa semua aspek motivasi belajar mengalami peningkatan. Aspek kepuasan menunjukkan hasil tertinggi, yaitu dengan rata-rata skor 82,3 dan frekuensi 100% siswa merasa puas. Hal ini memperkuat dugaan bahwa media QFC menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menghibur, tetapi tetap bermakna. Aspek

perhatian juga meningkat secara signifikan. Sebelumnya, siswa tampak tidak fokus, tetapi setelah adanya pembelajaran berbasis permainan, mereka menjadi lebih terlibat secara emosional maupun kognitif. Aktivitas seperti mencocokkan kartu, menjelaskan isi kartu kepada teman satu tim, serta mengikuti kompetisi antarkelompok membuat siswa lebih termotivasi untuk memahami isi materi.

Peningkatan pada aspek relevansi menunjukkan bahwa siswa merasa bahwa pembelajaran yang disampaikan melalui QFC sesuai dengan kehidupan mereka dan menjadi lebih mudah dipahami karena dikemas secara visual dan konkret. Media kartu ini membantu siswa menghubungkan materi dengan situasi nyata di sekitar mereka. Sementara itu, peningkatan kepercayaan diri juga sangat terasa, terutama dari interaksi siswa dalam kelompok. Banyak siswa yang awalnya ragu-ragu untuk berbicara di depan kelas, mulai percaya diri saat harus menjelaskan isi kartu atau berdiskusi dalam permainan.

Dari sisi kualitas pembelajaran, penerapan QFC juga menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan menyenangkan. Suasana kelas menjadi lebih dinamis karena siswa belajar melalui kompetisi sehat. Selain itu, kegiatan bermain kartu memicu proses berpikir kritis dan kolaboratif. Siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal informasi, tetapi juga mengolah dan menyampaikan informasi tersebut kepada anggota timnya. Proses ini mencerminkan prinsip utama deep learning, di mana siswa tidak hanya memahami permukaan materi tetapi juga mengaitkannya dengan konteks dan makna yang lebih luas.

Temuan ini diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya. Supriyadi (2020) menyatakan bahwa media visual interaktif seperti flash card dapat meningkatkan perhatian siswa dan membantu mereka fokus lebih lama selama proses pembelajaran. Rahayu (2021) juga menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan terbukti meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Selain itu, Wulandari (2019) menyebutkan bahwa media flash card dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap materi dan membuat mereka lebih aktif dalam diskusi.

Secara keseluruhan, penerapan media QFC dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang semula dianggap monoton berubah menjadi kegiatan yang menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna. Siswa tidak hanya merasa tertarik, tetapi juga terdorong untuk memahami pentingnya materi yang diajarkan. Inovasi pembelajaran seperti ini menunjukkan bahwa

media sederhana, jika dikemas dengan pendekatan yang tepat, dapat memberikan dampak besar terhadap kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua tahap pengukuran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Quartet Flash Card (QFC), dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 6 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan dari 63,4 pada saat pre-test menjadi 81,2 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media QFC mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa, terutama dalam memahami materi yang bersifat konseptual dan kontekstual seperti “Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan terhadap Ideologi Pancasila dan NKRI”.

Melalui penerapan QFC, siswa tidak hanya menjadi lebih fokus dan tertarik pada pembelajaran, tetapi juga merasa bahwa pembelajaran tersebut relevan dengan kehidupan mereka, mampu membangun kepercayaan diri untuk berpendapat, serta merasa puas dengan metode belajar yang diterapkan. Media ini menghadirkan nuansa permainan yang kompetitif namun tetap kolaboratif, sehingga memicu antusiasme belajar sekaligus memperkuat kerja sama antarsiswa. Penerapan pendekatan deep learning dalam model cooperative learning juga membantu siswa belajar tidak hanya secara individual, tetapi juga dalam kelompok yang saling mendukung untuk mencapai pemahaman bersama.

Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak harus disampaikan secara monoton melalui ceramah atau penugasan satu arah. Dengan inovasi media seperti QFC, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan memerdekakan. Oleh karena itu, strategi ini layak untuk direkomendasikan dalam pelaksanaan pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila secara mendalam dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Rahayu, T. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45–53.
- Supriyadi, A. (2020). Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Minat dan Daya Ingat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 133–140.
- Wulandari, S. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif dan Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 211–220.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Hamzah, B. Uno. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.

Daryanto. (2014). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bandung: Alfabeta.