

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kartu

Tantangan terhadap Peningkatan Pemahaman Hak dan Kewajiban Peserta Didik Kelas X-1 di SMAN 6 Malang

Mohamad Fadil Hartanto, Yulius Rustan Effendi, Natalia Aristina Dewi

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
fadanto99@gmail.com

Abstract: *Students' understanding of rights and obligations remains relatively low. This is demonstrated by learning outcomes that have not yet reached the Minimum Competency (KKM) and low levels of active student engagement in the learning process. This situation indicates the need for innovation in learning strategies that not only emphasize cognitive aspects but also increase student motivation and active participation. This study aims to improve the understanding of tenth-grade students at SMAN 6 Malang regarding this material through the use of challenge cards. This study used the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research model, implemented in two cycles with stages of planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques included observation, pre-tests and post-tests, and documentation. The results showed a significant increase in student understanding after the implementation of the action, as evidenced by post-test results, and higher student engagement in learning activities through the implementation of challenge card-based learning that is tailored to students' learning needs. Therefore, teachers can utilize similar media in the learning process and develop learning designs that are contextual and relevant to students' daily lives.*

Key Words: *Pancasila Education; Rights and Obligations; Challenge Cards; Active Learning*

Abstrak: Pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban masih tergolong rendah. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil belajar yang belum mencapai KKM dan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menandakan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas X SMAN 6 Malang terhadap materi tersebut melalui penggunaan media kartu tantangan. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, pre-test dan post-test), dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik secara signifikan setelah penerapan tindakan melalui hasil post-test dan keterlibatan peserta didik yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran melalui penerapan pembelajaran berbasis media kartu tantangan yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Untuk itu, guru dapat memanfaatkan media serupa dalam proses pembelajaran dan mengembangkan desain pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Kata kunci: Pendidikan Pancasila; Hak dan Kewajiban; Kartu Tantangan; Pembelajaran Aktif

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk individu yang memiliki pengetahuan dan keterampilan secara baik dan terampil serta memiliki karakter yang kuat sebagai bekal dalam menjalani kehidupan di masyarakat. Pendidikan menjadi dasar

utama dalam mencetak generasi penerus bangsa yang mampu memaksimalkan potensi dalam dirinya agar mampu bersikap mandiri dan berkontribusi secara positif dan beradaptasi secara cerdas sesuai dengan perkembangan zaman, khususnya untuk menghadapi perkembangan IPTEK yang semakin pesat. Tujuan tersebut secara eksplisit tercantum dalam Pembukaan UUD NRI Tahun 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0, tuntutan terhadap kualitas pendidikan terus meningkat. Pendidikan masa kini tidak hanya dituntut untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter berbudi pekerti luhur dan keterampilan unggul seperti keterampilan abad ke-21 yang relevan sehingga terjadi peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berdampak terhadap kemajuan suatu negara. Untuk itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan harus diperhatikan dan selaras dengan peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas sehingga tujuan pendidikan baik pada satuan pendidikan maupun tujuan pendidikan nasional dapat tercapai dengan baik (Sabaruddin, 2022).

Melihat dinamika dan tantangan yang ada dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran yang berkualitas dan relevan sesuai dengan perkembangan zaman. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang lebih memberikan kebebasan satuan pendidikan dan pendidik dalam melakukan inovasi pembelajaran dimana pembelajaran akan dilaksanakan dengan upaya meningkatkan peran aktif peserta didik seperti pembelajaran berbasis proyek (Ananta & Sumintono, 2020). Selain itu, kurikulum merdeka lebih menekankan pada paradigma yang lebih sesuai dengan keperluan, lingkungan, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat lebih mengakomodasi kebutuhan belajar dan karakteristik setiap peserta didik. Hal tersebut mendorong pengembangan potensi peserta didik secara maksimal serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu implementasi Kurikulum Merdeka dalam mata pelajaran wajib yakni Pendidikan Pancasila baik pada jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT) yang bertujuan menanamkan pengetahuan ideologi negara serta mengembangkan perilaku yang baik sehingga hal ini diharapkan mampu mendorong terbentuknya individu memiliki pandangan hidup berdasarkan wawasan Pancasila, menciptakan masyarakat berintegritas, toleran, berkarakter, dan generasi yang cerdas, peka sosial, serta bertanggung jawab sebagai warga negara (Rizkyawan & Paksi, 2022). Pendidikan pancasila juga berfungsi untuk meningkatkan kesadaran akan hak asasi manusia, demokrasi, keberagaman, dan keadilan sosial. Dalam konteks ini, Pedagogi Pancasila tidak sekadar mengajarkan nilai-nilai, namun juga membantu peserta didik memahami secara mendalam arti dan pentingnya nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. (Isya'i & Bektiningsih, 2025).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus dipelajari bagi peserta didik di semua kalangan. Namun, implementasi nilai-nilai pendidikan pancasila dalam kehidupan sehari-hari masih kurang. Hal tersebut terjadi dimana peserta didik masih kurang sadar akan implementasi nilai-nilai pancasila yang dipengaruhi beberapa faktor baik secara internal maupun eksternal seperti pergeseran nilai budaya akibat pengaruh

globalisasi dan mengaburkan identitas kebangsaan generasi muda (Nurfatihmah & Dewi, 2021). Selain itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila umumnya berjalan dengan monoton dan membosankan karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak mengakomodasi keberagaman gaya belajar yang ada di kelas sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak terhadap pemahaman materi menjadi tidak maksimal. Jika dibiarkan secara terus menerus dapat mengakibatkan terjadinya degradasi moral dan rendahnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menjawab tantangan tersebut, penting dilakukan inovasi dalam sistem pendidikan dengan pendekatan holistik yang menekankan penguatan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila secara kreatif dan relevan, terutama bagi generasi muda yang mudah dipengaruhi oleh budaya global dan perkembangan teknologi informasi (Fitria, 2024).

Hasil pengamatan di SMAN 6 Malang juga menunjukkan bahwa implementasi nilai-nilai Pancasila, terutama dalam konteks hak dan kewajiban masih belum optimal. Materi ini tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konseptual, tetapi juga dengan pembentukan sikap dan perilaku kewarganegaraan yang bertanggung jawab. Hal tersebut tercermin dari peserta didik cenderung pasif dalam menjalankan kewajiban seperti rendahnya kesadaran dalam menjaga kebersihan di kelas maupun lingkungan sekolah, terlambat datang ke sekolah, serta kurangnya partisipasi dalam kegiatan sosial. Selain itu, . Hal tersebut terlihat dari hasil tugas dan diskusi yang menunjukkan kesulitan dalam membedakan antara hak dan kewajiban serta rendahnya kemampuan mengaitkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menjadi indikator bahwa proses pembelajaran perlu direvitalisasi agar peserta didik menjadi lebih aktif.

Menyadari urgensi permasalahan tersebut, diperlukan upaya inovatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman peserta didik secara lebih efektif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran sangatlah diperlukan untuk mengatasi proses pembelajaran yang monoton dan mampu mendorong kelas menjadi lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran adalah media dalam proses pembelajaran umumnya dipahami sebagai perangkat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi baik dalam bentuk visual maupun verbal (Nurfadillah, 2021).

Salah satu jenis media pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban dalam Pendidikan Pancasila adalah media pembelajaran berbasis kartu tantangan. Media ini telah disesuaikan dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) dan Teaching at The Right Level (TaRL) untuk mendorong peserta didik aktif berdiskusi, mencari solusi atas permasalahan konkret, serta merefleksikan peran mereka sebagai warga sekolah, masyarakat, dan negara. Media kartu tantangan ini digunakan dalam kegiatan Gallery Walk dimana peserta didik bergiliran memecahkan studi kasus yang menggambarkan ketimpangan antara hak dan kewajiban dalam berbagai konteks sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis tantangan. Teknik ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bergerak, berdiskusi, dan berinteraksi dengan materi secara langsung dan bermakna (Nugroho & Firmansyah, 2021)

Media Kartu tantangan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu Truth or Dare dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut juga didukung dengan penelitian oleh Febianti et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media flash card dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi hak dan kewajiban. Pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experimental Design menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan serta penelitian oleh Hardhita (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu kuartet Pancasila terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Implementasi media kartu dalam pembelajaran secara kreatif dan inovatif tidak hanya meningkatkan pemahaman baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan, tetapi juga dapat meningkatkan keaktifan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang berdampak terhadap meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Fitriana et al (2023) menunjukkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning berbantu media kartu masalah dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut didukung oleh penelitian Zahrika et al (2024) dalam penelitiannya menggunakan media kartu berpasangan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menunjukkan peningkatan yang signifikan pula

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kartu tantangan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban dalam Pendidikan Pancasila, khususnya di SMAN 6 Malang sehingga dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Selain itu, penggunaan media kartu tantangan sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga dapat memberikan ruang bagi mereka untuk terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok dan aktivitas menyelesaikan kartu tantangan. Hal tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memotivasi belajar yang berdampak terhadap meningkatnya pemahaman materi pembelajaran secara lebih mendalam.

Penggunaan media kartu tantangan dapat membantu peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap penjelasan materi yang diberikan oleh guru sehingga dapat membantu mereka dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas yang sangat penting sebagai bekal bagi peserta didik untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin cepat (Junedi et al, 2020).

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan potensi media pembelajaran berbasis kartu tantangan yang telah terbukti dalam berbagai penelitian. Penggunaan media pembelajaran berbasis kartu tantangan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap hak dan kewajiban khususnya peserta didik kelas X di SMAN 6 Malang. Hal tersebut dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif dan efektif yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan relevan dengan kebutuhan zaman sehingga dapat mendorong terbentuknya generasi yang berkarakter, bertanggung jawab, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat.

Metode

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMAN 6 Malang dengan subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X-1 pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 36 peserta didik. Pemilihan kelas X berdasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan terdapat permasalahan pada peserta didik kelas X-1 terhadap pemahaman materi hak dan kewajiban yang masih belum baik. Desain penelitian yang digunakan adalah siklus PTK yang terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988 dalam Wardhani, 2019).

Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan dalam dua siklus tindakan yang masing-masing terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Setiap siklus memiliki fungsi strategis dalam proses perbaikan berkelanjutan terhadap pembelajaran, khususnya dalam mengintegrasikan media kartu tantangan dalam materi hak dan kewajiban peserta didik.

Pada tahap perencanaan siklus pertama, peneliti memulai dengan menyusun modul ajar yang dirancang untuk mengintegrasikan media kartu tantangan ke dalam proses pembelajaran. Modul ini tidak hanya mencakup alur kegiatan pembelajaran, tetapi juga skenario penggunaan media kartu tantangan untuk mendorong interaksi, diskusi, dan pemahaman konsep oleh peserta didik. Selain itu, peneliti juga mengembangkan media kartu tantangan itu sendiri, yang memuat berbagai situasi atau ilustrasi yang berkaitan dengan hak dan kewajiban warga negara, guna menstimulasi pemikiran kritis dan partisipasi aktif. Sebagai instrumen penunjang, peneliti menyiapkan lembar observasi untuk mencatat keterlibatan, antusiasme, dan interaksi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Tak lupa, peneliti juga menyusun soal pre-test untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik sebelum tindakan dilakukan, dan soal post-test sebagai asesmen akhir untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah proses pembelajaran selesai.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan, di mana peneliti menerapkan modul ajar yang telah disusun di dalam kelas. Proses pembelajaran ini berpusat pada penggunaan media kartu tantangan sebagai stimulus aktivitas belajar yang aktif dan kolaboratif. Peneliti memfasilitasi jalannya kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, sambil secara simultan melakukan pengamatan melalui lembar observasi. Fokus utama dalam tahap ini adalah mengamati sejauh mana peserta didik terlibat dalam proses belajar, baik

secara kognitif maupun afektif, serta bagaimana media kartu tantangan mampu memicu pemahaman dan diskusi yang bermakna.

Setelah pelaksanaan tindakan selesai, peneliti memasuki tahap refleksi. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap seluruh rangkaian proses dan hasil yang diperoleh pada siklus pertama. Refleksi dilakukan dengan menganalisis data dari hasil pre-test dan post-test, serta mencermati temuan dari lembar observasi. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan media kartu tantangan, termasuk keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran maupun kendala-kendala yang muncul selama proses berlangsung. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti merumuskan langkah-langkah perbaikan dan penyempurnaan untuk siklus kedua.

Siklus kedua kemudian dilaksanakan dengan mengacu pada hasil refleksi siklus pertama. Pada siklus ini, modul ajar disempurnakan, kartu tantangan diperbarui atau disesuaikan agar lebih kontekstual dan menantang, serta strategi pelaksanaan ditingkatkan untuk mengatasi kelemahan yang sebelumnya ditemukan. Siklus kedua menjadi bentuk konkret dari penerapan pembelajaran berbasis refleksi, dengan harapan bahwa hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan baik dari sisi pemahaman materi maupun keterlibatan peserta didik secara keseluruhan.

Melalui dua siklus ini, penelitian bertujuan untuk tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga menguji secara mendalam efektivitas media kartu tantangan dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep hak dan kewajiban, serta menumbuhkan partisipasi aktif dan sikap kritis yang menjadi esensi dari pendidikan kewarganegaraan.

Teknik dan Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi, tes, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas peserta didik selama pembelajaran baik aktivitas peserta didik dan interaksi yang terjadi. Soal tes materi hak dan kewajiban baik pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta didik dan post-test untuk mengukur tingkat peningkatan pemahaman peserta didik. Dokumentasi berupa catatan lapangan serta foto/video kegiatan pembelajaran, LKPD, dan hasil tes.

Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data hasil tes akan dianalisis secara kualitatif untuk mengevaluasi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan dan perkembangan pemahaman peserta didik yang ditunjukkan melalui hasil pre-test dan post-test yang dilakukan pada setiap siklus. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban minimal 85% peserta didik mencapai skor di atas KKM dan respon positif dari sebagian besar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis kartu tantangan dengan proses pembelajaran berjalan aktif dan interaktif yang tercermin dalam hasil observasi.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu tantangan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas X terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara di SMAN 6 Malang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklusnya. Pengukuran pemahaman peserta didik dilakukan melalui tes pada tahap pra-siklus, akhir Siklus I, dan akhir siklus II

Pada kondisi awal, sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media kartu tantangan, peneliti memberikan asesmen awal berupa pre-test terhadap 36 peserta didik. Hasil Pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami secara baik konsep hak dan kewajiban. Dengan memperoleh nilai dibawah KKM. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kurang aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Hal ini menjadi dasar perlunya perubahan strategi dan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik.

Tabel 1. Skor Pra Siklus (Sebelum perlakuan)

| Nilai | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Kriteria |
|--------|----------------------|------------|--------------|
| 50-69 | 22 | 61,2% | Kurang Cakap |
| 70-79 | 7 | 19,4 % | Cukup Cakap |
| 80-89 | 5 | 13,9 % | Cakap |
| 90-100 | 2 | 5,6% | Sangat Cakap |

Sebanyak 22 peserta didik mendapatkan nilai dalam rentang 50 hingga 69, yang setara dengan 61,2% dari seluruh peserta didik kelas X-1. Mereka termasuk dalam kategori "kurang cakap", sedangkan terdapat 7 peserta didik mendapatkan nilai antara 70 hingga 79, atau sekitar 19,4% dari seluruh peserta didik kelas X-1, dan mereka masuk dalam kategori "Cukup cakap.", sementara terdapat 5 peserta didik yang memperoleh nilai antara 80 hingga 89 dengan presentase 13,9%, dengan kriteria "Cakap", dan terdapat 2 peserta didik yang memperoleh nilai antara 90 hingga 100 dengan presentase 5,6% dengan kategori sangat cakap. Hal tersebut menunjukkan rendahnya capaian pembelajaran peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban sehingga terdapat permasalahan yang perlu diatasi dalam pembelajaran. Rendahnya skor dapat disebabkan oleh metode penyampaian yang masih

konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran, serta rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Melihat hasil Pra-Siklus yang kurang baik, peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kartu tantangan untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik terkait konsep hak dan kewajiban. Pelaksanaan tindakan dalam Siklus I mencakup pembagian kelompok, penjelasan aturan kartu tantangan, pelaksanaan sesi permainan dan diskusi hasil tantangan. Selama proses pembelajaran, pengamatan dilakukan untuk memantau aktivitas dan keterlibatan peserta didik serta kendala yang muncul.

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media karti tantangan sesuai dengan strategi Teaching at The Right Level (TaRL) untuk menyesuaikan dengan kesiapan belajar peserta didik. Proses pembelajaran mencakup penjelasan materi menggunakan media Power Point, diskusi kelompok berbasis tantangan, dan gallery walk antar post. Setelah itu, post-test siklus I diberikan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik dibandingkan dengan pra-siklus.

Tabel 2. Skor Kartu Tantangan (Siklus 1)

| Nilai | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Kriteria |
|--------------|-----------------------------|-------------------|-----------------|
| 50-69 | 5 | 13,9% | Kurang Cakap |
| 70-79 | 9 | 25 % | Cukup Cakap |
| 80-89 | 14 | 38,9 % | Cakap |
| 90-100 | 8 | 22% | Sangat Cakap |

Sebanyak 5 peserta didik mendapatkan nilai dalam rentang 50 hingga 69, yang setara dengan 13,9% dari seluruh peserta didik kelas X-1. Mereka termasuk dalam kategori "kurang cakap", sedangkan terdapat 9 peserta didik mendapatkan nilai antara 70 hingga 79, atau sekitar 25% dari seluruh peserta didik kelas X-1, dan mereka masuk dalam kategori "Cukup cakap.", sementara terdapat 14 peserta didik yang memperoleh nilai antara 80 hingga 89 dengan presentase 38,9%, dengan kriteria "Cakap", dan terdapat 2 peserta didik yang memperoleh nilai antara 90 hingga 100 dengan presentase 22% dengan kategori sangat cakap.

Hasil tersebut menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik kelas X-1 dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban serta keterlibatan peserta didik pada saat diskusi dan sesi presentasi. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang memahami materi dan beberapa kendala teknis dalam kelas seperti pengelolaan kelas dan penggunaan kartu tantangan dimana beberapa kelompok masih kurang memahami konteks soal dan

waktu diskusi yang diberikan belum mampu dimanfaatkan secara optimal. Untuk itu, perlu terdapat penyesuaian pada jenis tantangan pada kartu, cara pemberian instruksi yang mudah dipahami, penegasan dalam alokasi waktu yang diberikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti melakukan penyesuaian kembali dengan pendekatan yang lebih terarah seperti mendesain ulang kartu tantangan dengan konteks yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik dan membentuk kelompok baru sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik berdasarkan hasil tes siklus I. Selain itu, pembelajaran dilaksanakan secara lebih terstruktur dengan tanya jawab reflektif setelah diskusi kelompok. proses pembelajaran dengan media kartu tantangan dilaksanakan kembali dengan penyesuaian yang telah direncanakan. Pengamatan tetap dilakukan untuk memantau efektivitas perbaikan tindakan dan perkembangan aktivitas peserta didik.

Tabel 3. Skor Kartu Tantangan (Siklus 2)

| Nilai | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Kriteria |
|--------|----------------------|------------|--------------|
| 50-69 | - | - | Kurang Cakap |
| 70-79 | - | - | Cukup Cakap |
| 80-89 | 11 | 30,6% | Cakap |
| 90-100 | 25 | 64,4% | Sangat Cakap |

Tidak ada peserta didik mendapatkan nilai dalam rentang 50 hingga 69, yang termasuk dalam kategori "kurang cakap", serta nilai antara 70 hingga 79 yang termasuk dalam kategori "Cukup cakap.", sementara terdapat 11 peserta didik yang memperoleh nilai antara 80 hingga 89 dengan presentase 30,6%, dengan kriteria "Cakap", dan terdapat 25 peserta didik yang memperoleh nilai antara 90 hingga 100 dengan presentase 69,4% dengan kategori sangat cakap. Hal tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II berjalan efektif dan penerapan media pembelajaran berbasis kartu tantangan berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban.

Tabel 4. Rekapitulasi Skor Akhir Kartu Tantangan Siklus Awal, Siklus I, dan Siklus II

| No | Nilai | Pretest | Siklus I | Siklus II |
|----|--------|---------|----------|-----------|
| 1. | 50-69 | 13,9% | 5,6 % | - |
| 2. | 70-79 | 25 % | 30,5 % | - |
| 3. | 80-89 | 38,9 % | 44,4% | 30,6% |
| 4. | 90-100 | 22% | 19,5 % | 69,4% |

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban dari kondisi pra-siklus hingga akhir siklus II setelah pengimplementasian media pembelajaran berbasis kartu tantangan. Pada siklus awal masih terdapat 13,9% peserta didik yang memperoleh nilai dalam rentang 50-69, Namun, pada siklus I menurun menjadi 5,6% dan II, tidak ada lagi peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah 69.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai 70-100 mengalami peningkatan baik pada aktivitas dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media kartu tantangan mampu mendorong peserta didik untuk saling berdiskusi, berkolaborasi, dan berpikir kritis dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga materi yang mungkin terasa abstrak menjadi lebih konkret dan relevan sehingga lebih mudah dipahami bagi mereka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kartu tantangan memiliki pengaruh yang baik terhadap peningkatan pemahaman hak dan kewajiban peserta didik kelas X di SMAN 6 Malang. Peningkatan yang terjadi secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II terdapat proses perbaikan penyesuaian pada media dan strategi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar secara maksimal. Selain itu, penggunaan media tersebut dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Media kartu tantangan mendorong peserta didik untuk tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga menerapkan pemahaman mereka dalam konteks penyelesaian tugas tantangan melalui kegiatan yang menyenangkan dan menantang sekaligus memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik. Hal tersebut secara tidak langsung dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, dalam menyelesaikan tugas terdapat interaksi sosial dan kolaborasi antar peserta didik dalam kelompok yang dapat membentuk pemahaman yang lebih mendalam dan membangun keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.

Penelitian ini telah menunjukkan hasil peningkatan positif dalam pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban. Namun, efektivitas media pembelajaran ini bergantung pada desain kartu tantangan yang relevan dengan materi, strategi implementasi oleh guru, serta karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Refleksi pada setiap siklus

diperlukan untuk melakukan penyesuaian media ini. Hal tersebut tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kartu tantangan terbukti secara efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas X SMAN 6 Malang terhadap materi hak dan kewajiban. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil tes pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II yang mengalami peningkatan. Media kartu tantangan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Peserta didik terlibat dalam bentuk tantangan yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mendorong penguatan nilai moral, karakter, dan keterampilan sosial serta karakter peserta didik dalam kerangka Profil Pelajar Pancasila yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan penggunaan media kartu tantangan sebagai inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan belajar peserta didik dalam mengajar materi-materi yang bersifat konseptual dan aplikatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut penting dilakukan untuk menyesuaikan desain tantangan dengan budaya lokal dan karakteristik peserta didik agar lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, guru dapat melakukan pengembangan lebih lanjut baik pada jenjang pendidikan yang berbeda, materi pelajaran lainnya, maupun menggunakan pendekatan campuran untuk mengetahui efektivitas media kartu tantangan ini sehingga memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai manfaat dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan. Hal tersebut dapat menjadi alternatif strategis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya berorientasi pada pemahaman konsep, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan abad ke-21 peserta didik.

Daftar Pustaka

- Ananta, T., & Sumintono, B. (2020). The Implementation of The Merdeka Curriculum in Indonesian Primary Schools. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 673-679.
- Isya'i, A. H., & Bektiningsih, K. (2025) Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pancasila dalam Diriku pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Podorejo 03. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 9(1), 118-138.

- Nurfadillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. In CV Jejak.
- Rizkyawan, A., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Media Bigbook dalam Pembelajaran. JPGSD, 87-89.
- Sari, A. P. (2020). Pengembangan Media Kartu Truth Or Dare pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Jurnal Cakrawala Media Pendidikan, 8(2), 1-10.
- Febianti, A. S., Karnita, S., & Wahyuningsih, E. (2024). Pengaruh Media Flash Card terhadap Pemahaman Peserta didik pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri 1 Sungailiat. Journal Basic Education Skills, 2(2), 45-52.
- Zahrika, R., & Wahyuni, S. (2024). Penerapan Media Kartu Berpasangan dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas IV SDN 02 Sumberejo. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1).
- Wardhani, I. G. A. K. (2019). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 5(1), 5158.
- Hardhita, R. S. (2022). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Tentang Penerapan Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. Bullet: Jurnal Multidisiplin Ilmu, 1(04), 655–661
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi. 10(1). 43-49.
- Nurfatimah, S., & Dewi, D. (2021). Implementasi Nilai Pancasila Dalam Menumbuhkembangkan Wawasan Kebangsaan Di Kehidupan Bangsa Indonesia. Jurnal Kewarganegaraan. 5(1).
- Fitria, N. (2024). Helix Pendidikan dalam Penguatan Karakter Pancasila pada Generasi Milenial untuk Citra Bangsa Indonesia. Jurnal Ulul Albab. 28(1). 30-39.
- Nugroho, A., & Firmansyah, F. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Model Pembelajaran Concept Setence Berbantuan Media Kartu Kata Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar. 5(2).
- Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. (2020). Optimalisasi keterampilan pembelajaran abad 21 dalam proses pembelajaran pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten, 16, 63-72.