

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET BER-BARCODE TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS X SMAN 4 PEKANBARU

Sindy Safitri¹, Haryono², Indra Primahardani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

¹sindy.safitri0489@student.unri.ac.id, ²haryono@lecturer.unri.ac.id,

³indraprimahardani@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest of students in learning at school, especially in the subject of Pancasila Education. Lack of learning innovation is one of the main causes. Therefore, the implementation of barcode quartet card learning media as an effort to increase students' interest in learning. The formulation of the problem in this study is whether there is an effect of the implementation of barcode quartet card learning media on the interest in learning Pancasila Education students of class X SMAN 4 Pekanbaru. The purpose of this study is to determine the effect of barcode quartet card media on students' interest in learning. This study is expected to provide scientific contributions in the field of education and become a theoretical basis in the development of Pancasila Education learning. The study used a quantitative method with a true experimental design. The location of the study was at SMAN 4 Pekanbaru, Jalan Adi Sucipto No. 67. The population consisted of all 416 class X students. The sample was determined through random sampling technique, obtaining two homogeneous classes with a total of 84 students. The results of data analysis showed that there was a positive and significant influence between the use of barcode quartet card media and students' interest in learning. The calculated t value = 2.830 > t table = 1.663 and sig. (2-tailed) = 0.006 < 0.05. Thus, the H_a hypothesis is accepted. In conclusion, the barcode quartet card media is effective in increasing the interest in learning Pancasila Education of class X students of SMAN 4 Pekanbaru.

Keywords: influence, barcoded quartet cards, students' learning interest

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kurangnya inovasi pembelajaran menjadi salah satu penyebab utama. Oleh karena itu, diterapkan media pembelajaran kartu kuartet ber-barcode sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode* terhadap minat belajar siswa Pendidikan Pancasila kelas X SMAN 4 Pekanbaru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media kartu kuartet *ber-barcode*

terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah di bidang pendidikan serta menjadi landasan teoritis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain true experimental. Lokasi penelitian di SMAN 4 Pekanbaru, Jalan Adi Sucipto No. 67. Populasi terdiri dari seluruh siswa kelas X sebanyak 416 orang. Sampel ditentukan melalui teknik random sampling, diperoleh dua kelas homogen dengan jumlah total 84 siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media kartu kuartet *ber-barcode* dengan minat belajar siswa. Nilai thitung = 2,830 > ttabel = 1,663 dan sig. (2-tailed) = 0,006 < 0,05. Dengan demikian, hipotesis Ha diterima. Kesimpulannya, media kartu kuartet *ber-barcode* efektif dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas X SMAN 4 Pekanbaru.

Kata Kunci: pengaruh, kartu kuartet *ber-barcode*, minat belajar siswa

A. Pendahuluan

Masa perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi, Memaksimalkan perbaikan dalam kegiatan belajar dan mengajar sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kemajuan dalam bidang pendidikan mempunyai dampak yang luas terhadap kognisi manusia, memastikan bahwa generasi mendatang mendapatkan pendidikan yang baik untuk memenuhi tuntutan saat ini. Sehingga Pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan lingkungan belajar dan mendorong siswa untuk mencapai potensi penuh mereka (Khadijah, 2013).

Pertumbuhan dan perkembangan alami anak-anak didorong oleh pendidikan, yang juga membantu memelihara dan

mempersiapkan mereka untuk menjadi orang dengan sifat-sifat tertentu. Menurut (Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003), pendidikan adalah proses yang disengaja dan metodis yang mencoba meningkatkan bakat agama, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, dan keterampilan siswa untuk dipekerjakan dalam masyarakat dan bangsa.

Menurut Slameto (2021:02), belajar adalah proses mengubah perilaku lama menjadi perilaku baru untuk mencapai tujuan yang diinginkan, untuk mencapai suatu tujuan diperlukan sebuah pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Proses belajar di dalam kelas dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang

dilaksanakan di kelas. Peran guru meliputi pengelolaan, pelaksanaan, dan pengaturan pembelajaran bagi siswa, serta pemberian nilai. Aktivitas ini dilakukan agar siswa dapat memaksimalkan pengalaman belajarnya. Dalam beberapa kasus, proses pembelajaran tidak berjalan lancar sehingga menyebabkan kurangnya semangat siswa dan berdampak buruk pada perkembangan kognitifnya, seperti kesulitan memahami materi ajar. Guru hendaknya menggunakan sumber daya pendukung, seperti media pembelajaran untuk memudahkan kegiatan pembelajaran.

Setiap siswa harus menganggap serius Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ini. Membahas tentang pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan untuk mencetak manusia Indonesia yang cerdas dan santun. Agar dapat mengubah pendidikan kewarganegaraan menjadi pendidikan berbasis keilmuan, interdisipliner, dan transdisipliner yang memenuhi tuntutan saat ini (Nanggala, 2020). Namun beberapa sekolah masih mengutamakan teknik pengajaran tradisional dibandingkan penggunaan media pembelajaran sebagai suatu

proses di dalam pembelajaran. Salah satunya pada mata Pelajaran PPKn yang mana dalam pembelajaran ini seringkali mengandalkan metode ceramah sehingga dapat menyebabkan kurangnya orisinalitas dan inovasi dalam penyampaian materi. Hal ini disebabkan kurangnya keahlian guru mengenai media dan pendekatan pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan hanya berpusat pada guru (Artina et al., 2021).

Menurut Slameto (2021:180), minat adalah suatu sensasi. Memiliki minat alami pada hobi yang melibatkan diri sendiri. Minat dinyatakan sebagai mencintai atau menikmati sesuatu. Guru harus menggunakan kegiatan dan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut Suryani (2018:3), menyebutkan media mengacu pada saluran apa pun yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dari sumber ke penerima. Media dapat memicu minat dan motivasi anak untuk belajar. Media merupakan instrumen yang efektif bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Salah satunya alat peraga pembelajaran, seperti kartu kuartet bergambar, yang mudah untuk diakses oleh siswa yang bermanfaat dalam memberikan gambar-gambar yang didalamnya terkait dengan materi pelajaran. Menurut Karsono et al., (2014), Fungsi dari media pembelajaran kartu kuartet yaitu sebagai alat bantu pendukung yang sekaligus dapat menggabungkan sumber daya instruksional pada jenis permainannya yang memiliki ciri khas tersendiri yang mana permainan ini sangat menarik dan kompetitif.

Media pembelajaran kartu kuartet merupakan salah satu jenis media visual yang membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat konseptual (Defingatun. & Negeri Semarang, 2020). Dengan demikian, media kartu kuartet dapat membantu siswa mengatasi masalah belajar mereka dalam pembelajaran pendidikan pancasila yang mengandung banyak tema. Untuk mengintegrasikan media dan teknologi dalam pendidikan, peneliti akan membuat media kartu kuartet dengan *Kode QR (Quick Response Code)*. Menurut penelitian (Firmansyah et al., 2019), *QR Code* merupakan kode yang dapat dengan

cepat dimengerti dan memiliki banyak manfaat. Sesuai dengan namanya (*Quick Response*), kode ini dapat merespon dengan cepat, mudah dibuat, mudah diakses, dan mudah dioperasikan hanya dengan bantuan jaringan internet.

Selanjutnya, peneliti pra reset kepada guru Pendidikan Pancasila di sekolah SMAN 4 Pekanbaru berdasarkan penjelasan yang dipaparkan bahwa kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila di kelas X masih kurang karena siswa tidak terlalu tertarik untuk belajar pendidikan pancasila, materi pelajaran terkadang dipandang kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan siswa berpendapat materi tersebut terlalu teoritis sehingga sulit untuk dihubungkan dengan pengalaman nyata. Selain itu, dalam hal keterlibatan, siswa biasanya hanya mengikuti pembelajaran secara pasif, yang terbukti selama diskusi kelompok atau presentasi. Karena terus menggunakan ceramah dan teknik pengajaran yang membosankan lainnya, siswa sering mengalami kebosanan dan kurang motivasi.

Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi pembelajaran dan

guru terus menggunakan metode pengajaran tradisional, banyak siswa tidak memperhatikan guru mereka dan malah sibuk dengan kegiatan mereka sendiri, yang menyebabkan mereka kehilangan fokus.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menyelidiki penelitian dengan rumusan masalah apakah ada Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Kartu Kuartet *Ber-Barcode* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMAN 4 Pekanbaru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Kartu Kuartet *Ber-Barcode* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMAN 4 Pekanbaru.

Menurut Suryani (2018:3), media adalah informasi apa pun yang dikirim dari sumber ke penerima melalui media apa pun. Antusiasme dan kesiapan siswa untuk belajar ilmu pengetahuan mungkin meningkat oleh media. Guru dapat berkomunikasi secara efektif dengan siswa melalui media. Untuk melaksanakan pembelajaran selama proses mengajar, guru menggunakan alat atau media pendukung. Karena media menyajikan pengetahuan dengan cara yang menarik secara estetika, menggunakan media dapat memiliki

dampak positif yang substansial.

Media pembelajaran mengacu pada instrumen yang digunakan oleh guru untuk melibatkan siswa, dimulai dengan media Visual atau audiovisual. Penggunaan media meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan mendorong mereka untuk meningkatkan kemampuan menulis, berbicara, dan berimajinasi. Penggunaan media pembelajaran di kelas dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penyampaian informasi, serta meminimalkan kebosanan di kalangan siswa (Serungke, 2023).

Menurut Sudiono (2016:46), kartu merupakan jenis kertas yang bentuknya lebih tebal yang mirip seperti tiket dengan desain berbentuk persegi panjang. Sedangkan yang dimaksud dengan kuartet yaitu mengacu pada sekumpulan kelompok yang mana di dalam kelompok tersebut Setiap orang mempunyai kartu. Kartu kuartet merupakan permainan dengan beberapa gambar dan penjelasan tertulis yang terdiri dari empat kartu.

Menurut setiyorini, & Abdullah (2013:3), kartu kuartet merupakan pendekatan permainan yang berisi deskripsi tekstual gambar. Biasanya,

nama gambar dan tulisan diletakkan di dekat bagian atas kartu untuk menambah ketebalan dan ukurannya. Menurut Karsono (et al., 2014:45), kartu kuartet berfungsi sebagai media pembelajaran yang unik dan khusus. Yang mana Permainan kartu kuartet cocok dimainkan kapan saja oleh siswa dan Dimana saja karena permainan kartu kuartet ini memiliki sifat yang menarik dan kompetitif, tetapi didalamnya tetap memuat materi Pendidikan.

Menurut definisinya, permainan kartu kuartet adalah suatu bentuk permainan bergambar yang memuat teks dan penjelasan untuk mendeskripsikan gambar. Kartu kuartet Ini dimainkan dalam pengaturan kelompok. Bagilah menjadi beberapa kelompok dan berburu kartu dengan jenis yang sama. Penggunaan media kartu kuartet bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak terhadap informasi pembelajaran. Gambar visual dapat diakses secara bebas oleh anak-anak dan tidak memerlukan daya (Prasetyaningtyas 2020:65).

Guru menciptakan kartu kuartet sebagai alat pengajaran. Permainan kartu kuartet dipilih karena sifatnya

yang menyenangkan dan kemampuannya untuk melibatkan siswa. Kartu kuartet ini menunjukkan kemahiran dalam permainan, membangkitkan minat siswa terhadap bentuk dan strategi bermain kartu kuartet. Bahan ditampilkan dalam berbagai foto dengan deskripsi dan ukuran. Kartu kuartet dapat disesuaikan dengan kesukaan masing-masing guru dan digunakan sebagai alat media pelaksanaan pembelajaran. Jumlah kartu diubah sesuai dengan jumlah tanggapan (Prasetyaningtyas 2020:66).

Minat adalah keinginan untuk terlibat dalam suatu hal tanpa adanya paksaan dari orang lain, sehingga menghasilkan perilaku yang memotivasi diri sendiri. Menurut Slameto (2021:180), yang dimaksud dengan minat yaitu melibatkan rasa mencintai atau tertarik pada suatu benda, serta terlibat dalam perilaku yang memotivasi diri. Minat dapat diungkapkan dengan menyukai sesuatu atau terlibat dalam suatu aktivitas. Menurut Subini N (2012:87), rasa ingin tahu yang sejati timbul karena memperhatikan dan mengungkapkannya tanpa bersikap sombong. Sesuatu yang penting atau bermanfaat baginya. Minat

mempunyai peranan yang cukup besar dalam pembelajaran, semakin besar minat maka akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini pendekatan yang akan digunakan dalam penyelidikan ini adalah strategi eksperimen dengan menggunakan desain *True experimental*. Penelitian ini menggunakan desain *True-experimental*, juga dikenal sebagai (*Pretest-Posttest Control Group Design*), karena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2017:164). Tujuan dari metodologi penelitian kuantitatif adalah untuk memastikan, dalam keadaan terkendali, bagaimana variabel independen (perlakuan) mempengaruhi variabel dependen (hasil).

Tempat penelitian ini dilaksanakan di di SMAN 4 Pekanbaru siswa kelas X yang menjadi subjek penelitian ini, Penelitian dilakukan pada bulan 23 Januari hingga 6 Februari 2025. Menurut Sugiyono (2017) sampel merupakan bagian karakteristik dari populasi tersebut. Berdasarkan

penjelasan tersebut maka sampel yang diambil dari penelitian ini yaitu kelas X.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.2 sebagai kelas kontrol SMAN 4 Pekanbaru. Pada penelitian ini menggunakan teknik random sampling. Sugiyono (2016:85) random sampling yaitu teknik yang digunakan untuk mengambil sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adakah wawancara, observasi, tes berupa (*pretest* dan *posttest*), serta angket minat belajar. Analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat yakni uji normalitas data dengan kromogrov-smirnov, uji homogenitas, analisis uji-t untuk melihat perbedaan minat belajar yang menggunakan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode* dengan minat belajar siswa yang tidak menggunakan media kartu kuartet *ber-barcode*. Tahapan selanjutnya melakukan analisis uji N-Gain score untuk mengetahui keefektivitas dari media pembelajaran dengan yang diberikan perlakuan dan yang tidak diberikan perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hasil penelitian ini menggunakan analisis deskriptif data

yang bertujuan memberikan gambaran terkait hasil data yang telah dikumpulkan pada kedua variabel yang telah diteliti sehingga mudah untuk dipahami. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu media pembelajaran kartu kuartet ber-barcode (X) dan minat belajar (Y). tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen sebagai berikut:

Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain Kemampuan Minat Belajar Siswa SMAN 4 Pekanbaru

Kelas Eksperimen						
	Pretest		Posttest		N-Gain	
	Min	Max	Min	Max	S	%
4						
5	10	80	30	100	0,494	49,4
					2	2

Kelas Kontrol						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	Min	Max	Min	Max	S	%
3						
9	10	90	10	90	0,132	13,2
					3	3

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket minat belajar untuk mengukur sejauh mana minat belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode*, dimana angket ini terdiri dari 20 pernyataan yang diambil dari indikator minat belajar yaitu ketertarikan, perhatian, keterlibatan, perasaan senang dan partisipasi

dengan menggunakan skala likert 5 Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut hasil jawaban angket minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas X SMAN 4 Pekanbaru:

Tabel 2 Hasil Perbandingan Angket Minat Belajar Siswa

	Skor Angket	Interval	Kategori
X.1	94,55%	75% - 100%	Sangat tinggi
X.2	20,52%	0% - 25%	Sangat rendah

Berdasarkan tabel di atas skor angket kelas eksperimen sebesar 94,55% dengan kategori minat belajar **Sangat tinggi**, dan skor angket kelas kontrol sebesar 20,52% dengan kategori minat belajar **Sangat rendah**. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode* dibandingkan minat belajar kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode* terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa

kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat adanya pengaruh positif antara variabel media pembelajaran kartu kuartet ber-barcode (X) terhadap variabel minat belajar pendidikan pancasila siswa (Y). Dari hasil uji t yang dilakukan dengan uji beda *Independent Sample T-Test* menunjukkan hasil nilai sig. (2 tailed) adalah $0,006 < 0,05$ yang artinya adanya pengaruh pada hasil posttest kelas eksperimen. Berdasarkan uji beda ini menunjukkan bahwa data bersifat *Equal variances assumed* yang berarti data bersifat homogen maka dapat disimpulkan hasil t yang digunakan 2.830. Uji independent sample t-test menunjukkan hasil yang diperoleh $t_{hitung} = 2.830$. Kemudian menentukan df menggunakan rumus $n-2$. Terdapat 84 sampel pada penelitian ini sehingga $df = 84-2 = 82$. Berdasarkan taraf signifikan dari df 82 diperoleh $t_{tabel} = 1.663$.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga hipotesis dalam penelitian ini yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat diambil kesimpulan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet ber-

barcode berpengaruh terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru. Yang memiliki makna apabila media kartu kuartet *ber-barcode* semakin baik maka akan berdampak pada peningkatan minat belajar siswa. Selain itu, dapat dilihat dari rata-rata skor angket minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode* di kelas eksperimen, yaitu sebesar 94,55% dengan kategori minat belajar Sangat Baik, dan skor angket kelas kontrol sebesar 20,52% dengan kategori minat belajar Kurang Baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode* dibandingkan minat belajar kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian yang dilakukan sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ap, N., Rahman & Ramadhani (2021). "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar." Dimana analisis statistik menunjukkan bahwa

permainan kartu kuartet meningkatkan minat belajar anak secara signifikan. Penelitian M. Hidayat (2022:203) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet mempengaruhi motivasi belajar siswa. Siswa menyukai kartu kuartet karena sangat nyaman digunakan saat belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sara (2022) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP PGRI 4 Kota Jambi.” Dimana analisis statistik menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Siswa yang mendapatkan perlakuan dengan media pembelajaran kartu kuartet semakin berminat untuk belajar.

Selain pengaruh media pembelajaran yang inovatif minat belajar yang baik juga tidak terlepas dari peran guru dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan menyenangkan yang dapat membuat siswa berminat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Dimana dapat dilihat pada hasil lembar observasi guru terdapat peningkatan yang lebih baik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet ber-barcode. Pada lembar observasi awal pertemuan pertama hasil kegiatan belajar yang diraih guru dapat disimpulkan seluruh aspek aktivitas guru dalam penerapan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode* dengan perolehan hasil data rekapitulasi guru sebesar 84,37% berada pada rentang 76% - 100% = **“Sangat Baik”**.

Pada pertemuan kedua meningkat hasil sebesar 93,75%. Sehingga dapat disimpulkan rata – rata hasil perolehan data rekapitulasi lembar observasi guru pada pertemuan pertama dan kedua sebesar 89,6% yang berada pada rentang klasifikasi 76% - 100% = **“Sangat Baik”**.

Selanjutnya pada lembar observasi aktivitas siswa juga terjadi peningkatan dimana pada pertemuan pertama diperoleh hasil sebesar 81,25% dan pertemuan kedua diperoleh hasil sebesar 90,63%. Sehingga dapat disimpulkan rata – rata hasil perolehan data rekapitulasi lembar observasi siswa pada

pertemuan pertama dan kedua sebesar 85,94% yang berada pada rentang klasifikasi 76% - 100% = **“Sangat Baik”**.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor angket minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Rata-rata skor angket minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode* (94,55%) dengan siswa dengan pembelajaran konvensional (20,52%). Selain itu, hasil lembar observasi guru dan siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode*. Hasil uji beda *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,830 > t_{tabel} = 1,663$,

dengan nilai sig. (2-tailed) = 0,006 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran kartu kuartet *ber-barcode* dengan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur dan referensi untuk penelitian mendatang dengan topik permasalahan yang terkait. Selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan mempertimbangkan variabel lain yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ap, N., Rahman, A., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3).
- Defingatun., Sutaryono. , & W. A., & Negeri Semarang, U. (2020). Pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI pada muatan IPS. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189.
- Firmansyah, G., Hariyanto, D., Kurniawan, R., Pendidikan, P., Kesehatan, J., Rekreasi, D., Budi, I., & Malang, U. (2019). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis

- Qr Code Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Dasar Bermain Tenis Meja. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*.
- Iwan Falahudin. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104–117. www.juliwi.com
- Artina, S., Menengah Pertama Negeri, S., & Perak, H. (2021). Didactica : Optimalisasi Proses Pembelajaran PPKn Melalui Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 46–52. <https://journal.actual-insight.com/index.php/didactica/article/view/971>
- Karsono,), Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagamab Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1, 43–49. <http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/~43~>
- Maya Sulastri, H., & Taufik Saleh, Y. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486–492.
- Nanggala, A. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Multikultural. *Jurnal Soshum Insentif*, 3(2), 197–210.
- Ningsih, V. M., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code Dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPGSD)*, 11(4), 858–869.
- Nurhana Friantini, R., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4, 70–75.
- P. A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, III(2).
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII Smp N 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100–108.
- Ricardo, R. , & M. R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.

- <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Riset, J. , D. P. , & P. I. A. (2022). Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu Panut Setiono. *Juridikdas Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 42–53.
- Septiani, I., Djoko Lesmono, A., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64–70.
- Serungke, M. et. , al. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3504–3505.
- setiyorini, I. , & A. M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–10.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Umar. (2014). Media Pendidikan. *Jurnal Tarbawiyah*, 11, 131–144.