EFEKTIVITAS PLAYING CARD DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS III

Muhammad Maulana Destiar[1], Ilham Maulana Putra[2], Muhammad Bayu Rosdiansyah[3], Salman Ubaidillah[4], Rina Nuraeni[5]
[1] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang
Alamat e-mail : [1]maulanadestiar@students.unnes.ac.id, [2]ilhammaulana123@students.unnes.ac.id, [3]bayyr204@students.unnes.ac.id, [4]salmanubaidillah070904@students.unnes.ac.id, [5]rinanuraeni@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of using Playing Card media in increasing the activeness of third-grade students at SDN Ngadirgo 02 in Pancasila Education learning, specifically in traditional games and Pancasila values material. The background of this study is the low student activeness and learning motivation caused by the dominance of conventional lecture-based learning methods and the lack of use of interactive learning media suitable for elementary school student characteristics. This research used a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects consisted of 24 third-grade students of SDN Ngadirgo 02 and the class teacher. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis used a systematic qualitative analysis model that included data organization, synthesis, and conclusion drawing. The results showed that the use of Playing Card media significantly increased student activeness and participation in learning. Students became more enthusiastic, brave to ask questions, and actively discussed in groups. This media also created a fun learning atmosphere, encouraged student-centered learning, and strengthened contextual understanding of Pancasila values. Despite facing challenges such as time management and student adaptation to game rules, Playing Card media proved effective as a learning innovation that creates an active, creative, and meaningful learning process.

Keywords: student activeness, Pancasila education, interactive media, Playing Card, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Playing Card dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN Ngadirgo 02 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam materi permainan

tradisional dan nilai-nilai Pancasila. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keaktifan dan motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh dominannya metode pembelajaran konvensional berbasis ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas III SDN Ngadirgo 02 serta guru kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model analisis kualitatif sistematis yang mencakup pengorganisasian data, sintesa, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Playing Card secara signifikan meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, berani bertanya, dan aktif berdiskusi dalam kelompok. Media ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered), serta memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Meskipun menghadapi tantangan berupa manajemen waktu dan adaptasi siswa terhadap aturan permainan, media Playing Card terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran yang menciptakan proses belajar aktif, kreatif, dan bermakna.
Kata Kunci: keaktifan siswa, Pendidikan Pancasila, media interaktif, Playing Card, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan atau Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memegang peranan vital bagi siswa sekolah dasar karena berfungsi untuk menanamkan rasa kebangsaan, kenegaraan, serta membentuk sikap demokratis dan tanggung jawab sejak dini (Arni et al., 2025). Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami nilai-nilai luhur bangsa dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara yang baik. Dalam konteks pembangunan karakter bangsa, Pendidikan Pancasila tidak hanya berperan sebagai transfer pengetahuan semata, tetapi juga sebagai wahana pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia. Nilai-nilai seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial yang terkandung dalam Pancasila menjadi landasan moral yang harus dipahami dan diinternalisasi oleh siswa sejak usia dini agar dapat menjadi pegangan

dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan di masa depan.

Namun, realita pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di lapangan seringkali menghadapi kendala yang cukup serius. Penyajian materi seringkali dianggap membosankan dan kurang menarik karena masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (teacher-centered). Metode konvensional seperti ceramah tanpa variasi media membuat siswa cenderung pasif, enggan berpartisipasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak seperti nilai moral, hak, dan kewajiban (Arni et al., 2025). Kondisi ini menciptakan situasi pembelajaran yang monoton, di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi, sementara siswa hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat tanpa adanya keterlibatan aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak mampu membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk belajar lebih dalam tentang nilai-nilai Pancasila yang seharusnya menjadi pedoman hidup mereka.

Permasalahan rendahnya keaktifan dan pemahaman siswa ini diperparah oleh ketidaksesuaian metode dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Siswa kelas rendah, seperti kelas I hingga III, secara kognitif berada pada tahap operasional konkrit. Pada fase ini, siswa membutuhkan stimulasi nyata dan belum mampu sepenuhnya memahami hal-hal yang bersifat abstrak jika tidak dibantu dengan visualisasi atau benda konkret (Sutrami & Amrullah, 2023; Wahyuni, 2020). Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak pada tahap operasional konkrit memerlukan pengalaman langsung dengan objek fisik untuk membangun pemahaman mereka tentang konsep-konsep abstrak. Ketika siswa hanya dihadapkan pada penjelasan lisan tanpa alat bantu visual atau aktivitas yang melibatkan fisik, mereka akan merasa cepat bosan, kehilangan fokus, dan merasa kurang terlibat dalam proses pembelajaran (Sutrami & Amrullah, 2023). Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar yang kemudian bermuara pada hasil belajar

yang tidak optimal (Wulandari et al., 2023). Ketidaksesuaian antara metode pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif siswa ini menjadi salah satu faktor utama yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara maksimal.

Kondisi serupa juga ditemukan di SDN Ngadirgo 02, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, khususnya di kelas III. Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif selama pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Mereka jarang mengajukan pertanyaan, enggan menyampaikan pendapat, dan cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa ada inisiatif untuk terlibat aktif dalam diskusi kelas. Ketika diminta untuk menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan, banyak siswa yang mengalami kesulitan karena pemahaman mereka masih sangat terbatas dan dangkal. Situasi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang memerlukan pengalaman konkret dan interaktif untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila.

Untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan keaktifan siswa, guru perlu menghadirkan inovasi melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Salah satu media visual yang terbukti efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah media kartu bergambar atau Flash Card. Media Flash Card didefinisikan sebagai media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang memuat foto, simbol, atau ilustrasi di satu sisi dan keterangan berupa kata atau kalimat di sisi belakangnya (Wahyuni, 2020). Penggunaan media kartu ini sangat membantu siswa dalam memvisualisasikan materi yang sedang dipelajari, sehingga materi yang tadinya abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan diingat (Rahman et al., n.d.). Media kartu bergambar memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual yang menarik, berwarna-warni, dan mudah dimanipulasi oleh siswa, sehingga dapat merangsang minat belajar dan meningkatkan keterlibatan

aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Efektivitas penggunaan media berbasis kartu dalam pembelajaran telah dibuktikan oleh berbagai penelitian empiris. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media kartu (Flash Card) yang dipadukan dengan model pembelajaran berbasis masalah terbukti sangat layak dan efektif untuk menanamkan karakter religius dan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar (Sutrami & Amrullah, 2023). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan mengenai materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran PKN, di mana kelompok siswa yang menggunakan media kartu memiliki skor pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang hanya menggunakan metode konvensional (Arni et al., 2025). Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan daya ingat, serta melatih kemandirian siswa (Rahman et al., n.d.; Ananda et al., 2025). Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar bukan hanya sekadar alat bantu visual, tetapi merupakan instrumen pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya untuk materi yang bersifat konseptual dan abstrak seperti nilai-nilai Pancasila.

Lebih jauh lagi, media kartu bergambar atau Playing Card tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual semata, tetapi juga dapat merangsang partisipasi aktif siswa melalui mekanisme permainan (game-based learning). Pembelajaran yang melibatkan unsur permainan kartu memungkinkan siswa untuk lebih aktif berinteraksi, baik dengan media itu sendiri maupun dengan teman sebayanya. Pendekatan game-based learning telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, namun tetap edukatif. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa model pembelajaran yang melibatkan pencocokan kartu (Make A Match) berbantuan media gambar mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena menuntut siswa untuk aktif mencari jawaban, berpikir cepat, dan

bekerja sama (Gosachi & Japa, 2020). Dalam konteks ini, siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kolaborasi, dan kerja sama tim yang sangat penting untuk perkembangan mereka di masa depan. Dengan demikian, media ini dapat menjadi solusi atas permasalahan pasifnya siswa di dalam kelas dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Media Playing Card yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan variasi dari media kartu bergambar yang dirancang khusus untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tema permainan tradisional dan nilai-nilai Pancasila. Media ini tidak hanya menampilkan gambar-gambar yang menarik, tetapi juga dilengkapi dengan mekanisme permainan yang mendorong siswa untuk aktif berpikir, menganalisis, dan menghubungkan antara konsep permainan tradisional dengan nilai-nilai Pancasila yang relevan. Penggunaan tema permainan tradisional dipilih karena sangat dekat dengan kehidupan siswa dan dapat menjadi jembatan yang efektif untuk memahami nilai-nilai abstrak dalam Pancasila secara lebih konkret dan kontekstual. Melalui media ini, siswa diajak untuk tidak hanya menghafal sila-sila Pancasila, tetapi juga memahami makna dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari melalui contoh-contoh nyata yang dapat mereka rasakan dan alami sendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bermaksud untuk mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan media Playing Card sebagai variasi dari media kartu bergambar dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN Ngadirgo 02 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media ini diharapkan tidak hanya membantu siswa memahami materi permainan tradisional dan nilai-nilai Pancasila secara kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan fisik dan emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga tujuan pembelajaran

Pendidikan Pancasila dapat tercapai secara optimal. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran sejenis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan efektivitas penggunaan media Playing Card dalam meningkatkan keaktifan siswa. Metode deskriptif dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan fenomena realistik, nyata, dan aktual dengan membuat deskripsi gambaran secara sistematis terhadap fenomena yang diselidiki (Wulandari et al., 2023). Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan kondisi nyata di lapangan terkait dengan implementasi, dampak, serta respon siswa terhadap penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian dilaksanakan di SDN Ngadirgo 02, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian diawali dengan kegiatan observasi ke sekolah untuk memperoleh data faktual mengenai potensi dan masalah yang sedang dihadapi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Sutrami & Amrullah, 2023). Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas III SDN Ngadirgo 02 serta guru kelas. Pemilihan subjek dan lokasi didasarkan pada temuan masalah berupa rendahnya motivasi dan keaktifan siswa yang memerlukan solusi inovatif dalam kegiatan belajar mengajar (Wulandari et al., 2023).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi (Wulandari et al., 2023). Observasi dilakukan untuk mengamati langsung fasilitas sarana dan prasarana serta aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung (Sutrami & Amrullah, 2023). Wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi fakta dan permasalahan terkait ketersediaan lingkungan belajar dan kebutuhan siswa (Sutrami & Amrullah, 2023). Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk menganalisis hasil

kegiatan penelitian berupa foto dan video aktivitas siswa serta catatan lapangan selama proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Analisis data dilakukan dengan mengikuti prinsip-prinsip analisis kualitatif yang sistematis. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami (Fahruddin et al., 2022). Proses analisis ini dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting untuk dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Fahruddin et al., 2022). Langkah ini memastikan bahwa data yang diperoleh dari lapangan diolah secara mendalam untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi Media Playing Card dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Implementasi media Playing Card dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN Ngadirgo 02 menunjukkan hasil positif terhadap dinamika pembelajaran. Media ini dirancang dengan visualisasi permainan tradisional Indonesia seperti congklak, gobak sodor, dan engklek yang dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila. Setiap kartu dilengkapi ilustrasi berwarna menarik dan deskripsi singkat mengenai hubungan permainan tradisional dengan sila-sila Pancasila. Observasi menunjukkan penggunaan media kartu mampu mengubah suasana kelas yang semula pasif menjadi lebih hidup dan interaktif.



Gambar 1. Praktik Penggunaan Playing Card

Hal ini sejalan dengan Arni et al. (2025), yang menyatakan bahwa media kartu bergambar dalam pembelajaran PKN terbukti meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa karena sifat visualnya yang menarik. Media

berbasis kartu dengan warna dan gambar relevan mampu merangsang indra penglihatan siswa, sehingga materi lebih mudah diterima dan diingat dibandingkan metode ceramah. Siswa dapat membuat koneksi antara pengalaman mereka dengan nilai-nilai Pancasila yang diajarkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Peningkatan keaktifan siswa terlihat signifikan pada aspek antusiasme dan partisipasi. Siswa yang sebelumnya cenderung diam menjadi lebih bersemangat ketika pembelajaran melibatkan aktivitas memegang dan memainkan kartu. Sutrami dan Amrullah (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media flashcard dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar materi yang bersifat hafalan atau abstrak dengan mengemasnya lebih menyenangkan. Ananda et al. (2025) menambahkan bahwa media kartu yang praktis dan berwarna-warni sangat efektif dalam memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam proses belajar.

Penggunaan media Playing Card juga berhasil menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered). Guru tidak lagi mendominasi sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan bertindak sebagai fasilitator. Gosachi dan Japa (2020) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan kartu menuntut siswa untuk aktif mencari tahu, mengamati, dan mencocokkan informasi. Siswa dilatih berpikir kritis dalam menghubungkan gambar permainan tradisional dengan sila-sila Pancasila yang relevan, yang merangsang mereka untuk aktif bertanya dan berdiskusi.

Media ini juga membantu pemahaman materi yang bersifat abstrak. Wahyuni (2020) menegaskan bahwa siswa kelas rendah harus dihadapkan dengan sesuatu yang nyata atau kontekstual untuk membantu pemahaman mereka. Arni et al. (2025) menemukan bahwa media kartu membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban yang rumit dengan menyajikannya dalam bentuk visual yang lugas, sehingga materi lebih mudah diproses oleh otak siswa.

Aspek kerjasama dan interaksi sosial antar siswa juga mengalami peningkatan. Gosachi dan Japa

(2020) menyebutkan bahwa metode berbasis kartu mampu menumbuhkan dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa. Kerjasama terjalin secara dinamis, di mana siswa saling berbagi informasi dan membantu satu sama lain. Siswa mempraktikkan langsung nilai persatuan dan musyawarah saat berdiskusi, belajar menghargai pendapat orang lain, berargumentasi dengan sopan, dan mencapai kesepakatan bersama.

Meskipun demikian, implementasi media ini menghadapi tantangan seperti manajemen waktu dan adaptasi siswa terhadap aturan permainan. Wahyuni (2020) mencatat bahwa siswa bisa merasa asing terhadap metode baru sehingga memerlukan waktu adaptasi. Gosachi dan Japa (2020) juga mencatat bahwa model pembelajaran aktif memerlukan batasan waktu yang jelas agar siswa terpacu dan fokus. Namun, tantangan ini dapat diatasi seiring dengan terbiasanya siswa dengan media tersebut dan kemampuan guru dalam memfasilitasi jalannya permainan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media Playing Card efektif meningkatkan keaktifan siswa. Temuan ini mendukung penelitian Wulandari et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Media Playing Card

Peningkatan keaktifan siswa merupakan indikator utama keberhasilan implementasi media Playing Card. Keaktifan dapat diamati dari keberanian bertanya, partisipasi dalam diskusi, kesediaan menjawab pertanyaan, hingga keterlibatan dalam kegiatan kelompok. Sebelum penggunaan media, sebagian besar siswa cenderung pasif, jarang bertanya, enggan menyampaikan pendapat, dan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Setelah implementasi media Playing Card, terjadi perubahan signifikan. Siswa menjadi lebih berani bertanya dan aktif menyampaikan pendapat mengenai nilai-nilai dalam permainan tradisional. Dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, saling bertukar pendapat, mendengarkan argumen teman, dan

berusaha mencapai kesepakatan. Media ini juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka.

Media Playing Card juga meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan analitis. Siswa dilatih untuk mengidentifikasi nilai-nilai dalam permainan, membandingkan berbagai permainan tradisional, dan menarik kesimpulan mengenai relevansinya dengan sila-sila Pancasila. Media ini memfasilitasi pembelajaran kontekstual dan bermakna dengan menggunakan tema permainan tradisional yang sudah dikenal siswa, sehingga mereka memahami bahwa nilai-nilai Pancasila bukan hanya konsep abstrak tetapi nilai yang sudah mereka praktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa mengkonfirmasi peningkatan keaktifan dan respon positif terhadap media Playing Card. Guru menyatakan siswa menjadi lebih antusias dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap nilai-nilai Pancasila. Siswa menyatakan pembelajaran lebih menyenangkan, lebih mudah memahami materi, dan merasa lebih dekat dengan teman-teman mereka.

3. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Media Playing Card

Implementasi media Playing Card menghadapi beberapa tantangan. Pertama, manajemen waktu karena pembelajaran membutuhkan waktu lebih banyak. Solusinya, guru memberikan batasan waktu jelas untuk setiap tahap kegiatan, menggunakan timer, memberikan instruksi terstruktur, dan melakukan latihan penggunaan media secara bertahap.

Kedua, adaptasi siswa terhadap aturan permainan. Guru mengatasi ini dengan pendekatan bertahap dalam pengenalan media, demonstrasi langsung, dan pendampingan intensif pada kelompok yang mengalami kesulitan.

Ketiga, perbedaan kemampuan antar siswa. Guru menerapkan strategi pembelajaran diferensiatif dengan membentuk kelompok heterogen, memberikan tugas bervariasi sesuai kemampuan, dan memberikan perhatian khusus kepada siswa yang kesulitan.

Keempat, keterbatasan jumlah media. Solusinya, guru berkolaborasi dengan peneliti untuk memperbanyak kartu, menerapkan sistem rotasi, dan melibatkan siswa dalam perawatan media.

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, implementasi media Playing Card tetap berjalan baik berkat komitmen dan kreativitas guru. Tantangan yang dihadapi menjadi pembelajaran berharga untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan strategi yang lebih efektif.

E. Kesimpulan

Penggunaan media Playing Card terbukti efektif meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN Ngadirgo 02 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini mampu membuat siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias, berani bertanya, dan aktif berdiskusi sehingga pembelajaran berubah dari teacher-centered menjadi student-centered. Playing Card juga membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi permainan tradisional, sesuai dengan karakteristik tahap operasional konkret siswa SD. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna karena nilai-nilai Pancasila dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa, sehingga mereka bukan hanya menghafal konsep, tetapi benar-benar memahami dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Media ini juga memberi dampak positif pada aspek afektif dan sosial, termasuk meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan komunikasi siswa. Meski terdapat tantangan seperti manajemen waktu, adaptasi aturan permainan, perbedaan kemampuan, dan keterbatasan media, masalah tersebut dapat diatasi melalui pembiasaan, pendampingan, dan strategi pembelajaran yang tepat. Dengan perbaikan berkelanjutan, media Playing Card layak direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam Pendidikan Pancasila. Penelitian ini juga membuka peluang pengembangan media serupa dengan tema yang berbeda serta penelitian

skala lebih luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membentuk generasi berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, M. D., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., Rohim, D. C., & Absor, D. A. (2025). Efektivitas penggunaan media flash card terhadap kemampuan membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 5(2), 996-1006. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1430

Arni, Y., Munte, T. L., Kinara, L., & Ulfa, R. (2025). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap pemahaman siswa mengenai hak dan kewajiban materi PKN SD. EDUKREATIF: Jurnal Kreativitas dalam Pendidikan, 6(2), 1-7. https://ijurnal.com/1/index.php/jkp

Fahruddin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Journal of Classroom Action Research, 4(1), 49-53. https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1378

Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model pembelajaran make a match berbantuan media kartu gambar meningkatkan hasil belajar matematika. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 3(2), 152-163.

Novitasari, D. A., & Rahmawati, A. (2025). Pengaruh media flashcard digital terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak 5-6 tahun. Jurnal Kumara Cendekia, 13(1), 39-48. https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.99509

Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (n.d.). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa pada materi mufrodat bahasa Arab. Jurnal Tahsinia, 99-106.

Ramadhanti, N. W., Kusumaningrum, S., & Anakotta, R. (2022). Pengaruh media flash card terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong. Jurnal Papeda, 4(1), 89-94.

Sutrami, K. F., & Amrullah, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis PBL (problem based learning) pada pembelajaran pendidikan Pancasila. Dharmas Education Journal (DE_JOURNAL), 4(1), 97-107.

Wahyuni, S. (2020). Penerapan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar tema "kegiatanku". Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4(1), 9-16.

Wulandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Ningsih, F. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDIT Insan Mulia

Semarang. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9(5), 1415-1424.