



Pengembangan Media Kartu Gambar Kata Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Faralia Sholikaqul Janah^{a, 1}, Nadziroh^{a, 2}, Chairiyah^{a, 3}, Wachid Pratomo^{a, 4*}

^a Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

⁴ wachid.pratomo@ustjogja.ac.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 7 Februari 2024;

Revised: 19 Maret 2024;

Accepted: 18 Maret 2024.

Kata-kata kunci:

Pengembangan;

Kartu Gambar Kata;

Pancasila.

: ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi proses pengembangan media kartu gambar kata dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas II di Sekolah Dasar Ngoto Bangunharjo Sewon Bantul, serta menilai kelayakan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan, dengan model Borg dan Gall yang telah dimodifikasi, terdiri dari tujuh langkah penelitian: (1) identifikasi masalah potensial, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) pengujian produk, dan (7) revisi produk. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan mencakup lembar wawancara kuesioner untuk guru kelas II, lembar validasi kuesioner untuk ahli media dan ahli materi, serta kuesioner tanggapan guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media kartu gambar kata memperoleh persentase rata-rata 91% dengan kriteria "Sangat Layak". Penilaian dari ahli materi dan ahli media masing-masing mencapai 91% dan 95% dengan kriteria "Sangat Baik". Tanggapan guru kelas II dan siswa terhadap media ini juga positif, dengan persentase masing-masing mencapai 90%. Dengan demikian, media kartu gambar kata yang dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dianggap "Sangat Menarik".

ABSTRACT

Keywords:

Development;

Picture Word Cards;

Pancasila.

Development of Picture Word Card Media in Pancasila Education Learning at Elementary School. The aim of this research is to identify the development process of picture word cards media in Pancasila Education learning for second-grade students at SD N Ngoto Bangunharjo Sewon Bantul, and to assess the feasibility of this media. This research employs the Research and Development method, utilizing the modified Borg and Gall model comprising seven research steps: (1) potential problem identification, (2) data collection, (3) product design, (4) product validation, (5) product revision, (6) product testing, and (7) product revision. Data collection techniques include observation, questionnaires, interviews, and documentation. The instruments used consist of interview questionnaires for second-grade teachers, validation questionnaires for media and material experts, and teacher and student response questionnaires. Both qualitative and quantitative data analysis methods are employed. The research findings indicate that the development process of picture word cards media in Pancasila Education learning obtained an average percentage of 91% with the criteria of "Very Feasible". The assessments from material and media experts reached 91% and 95% respectively, both considered "Very Good". Additionally, feedback from second-grade teachers and students towards the media was positive, with both groups achieving an average percentage of 90%. Thus, the developed picture word cards media for Pancasila Education learning is considered "Very Interesting".

Copyright © 2024 (Faralia Sholikaqul Janah, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Janah, F. S., Nadziroh, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2024). Pengembangan Media Kartu Gambar Kata Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.2098>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan pengetahuan maupun keterampilan yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Arifin, 2017; Lazwardi, 2017; Meria, 2018; Salsabilah dkk, 2021). Manusia itu makhluk sosial, dengan kata lain mereka tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan orang lain dalam kehidupannya, maka dari itu pendidikan juga sangat dibutuhkan karena memiliki faktor yang penting untuk pembentukan karakter seseorang, dengan dibentuknya karakter mereka mempunyai bekal untuk berkehidupan sosial yang baik ((Nurfirdaus & Risnawati, 2019; Tabi'in, 2017; Andesta, 2018). Pendidikan merupakan suatu proses integral yang melibatkan beberapa faktor, diantaranya tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, alat pendidikan, dan lingkungan (Ekayani, 2017; Muzaini dkk, 2023; Brantasari & Hanita, 2020).

Media pembelajaran merupakan sarana dan alat komunikasi dalam pembelajaran yang menjadi pelengkap komponen dalam proses mengajar agar anak aktif dan pembelajaran tidak monoton ((Mahnun, 2012; Dwiana dkk, 2022; Kurniasih & Watini, 2022). Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Sukmawati dkk, 2023). Pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu strategi guru dalam meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran (Mahardika dkk, 2021). Terdapat banyak sekali benda yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi (Zaini & Dewi, 2017). Berbagai macam media pembelajaran diantaranya media cetak, media visual, audio visual dan sebagainya.

Sebelum memilih media pembelajaran, guru sebaiknya memperhatikan dahulu kriteria media pembelajaran yang baik, sehingga pemilihan tersebut sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Miftah & Rokhman, 2022). yang mengemukakan bahwa sebuah penelitian menunjukkan pengetahuan seseorang melalui penglihatan 83% lebih besar daripada melalui pendengaran yang hanya 11%. Hal ini menunjukkan bahwa belajar menggunakan penglihatan lebih efektif dan lebih tahan lama. Media pembelajaran visual (pengelihatian) yang dapat digunakan di sekolah dasar salah satunya yaitu kartu kata bergambar. *Flash card* atau kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar dapat paran kecilnya kelas yang di hadapi.

Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran dengan fokus terhadap penanaman nilai karakter Dan moral sehingga dapat membentuk warga negara yang mengetahui akan hak dan kewajibannya (Cahyani & Dewi, 2021). Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang memiliki 5 sila, 1) Ketuhanan yang maha esa, 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab, 3) Persatuan Indonesia, 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Dari ke 5 sila diatas, masing-masing memiliki nilai yang terkandung didalamnya. Pancasila juga memiliki lambang yaitu garuda pancasila terdapat tiga komponen utama, yakni Burung Garuda yang merupakan simbol dari pancasila, perisai yang melambangkan pertahanan Indonesia (Ferrijana dkk, 2012). Pada perisai itu mengandung lima buah simbol yang masing- masing simbol melambangkan sila-sila dari dasar negara Pancasila dan pita putih yang bertuliskan bhinneka tunggal ika.

Dari pemeparan tersebut bisa diambil kesimpulan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran kartu kata bergambar dalam proses pembelajarannya lebih terfokus kepada siswa atau siswa dominan ketika proses belajar. Tujuannya adalah memotivasi belajar siswa supaya mereka dapat belajar dengan pembelajaran yang lebih seru dan tidak monoton sehingga siswa dapat menerima materi yang diberikan saat proses pembelajaran. Media kartu bergambar ini nantinya akan dirancang sebagai sebuah permainan yang sama seperti kartu remi 41, nantinya siswa akan diminta untuk mengumpulkan 5 kartu dengan warna yang sama, siswa yang sudah mendapatkan 5 kartu dengan warna yang sama akan menjelaskan tema yang ada pada kartu tersebut. Diharapkan dengan media kartu bergambar ini siswa bisa lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Teori Tri N terdiri atas *niteni*, *nirokake*, dan *nambahi*, dalam hal ini menyatakan bahwa untuk mempelajari sesuatu bisa ditempuh dengan cara “mengenali dan mengingat” sesuatu yang dipelajari (*niteni*), siswa terlebih dahulu mengamati, memperhatikan dengan saksama arahan dan penjelasan guru tentang subjek yang sedang dipelajari, menirukan sesuatu yang dipelajari (*nirokake*). Pertama guru memberikan penerapan untuk diamati oleh siswa, selanjutnya siswa tersebut “*niteni*” yaitu mempelajari apa yang sedang diajarkan guru, guru juga harus memastikan apakah siswa tersebut sudah memahami dengan baik apa yang disampaikan, selanjutnya apabila siswa sudah memahami dengan baik apa yang disampaikan oleh guru, mereka diminta untuk meniru, apabila siswa belum bias meniru guru menjelaskan ulang supaya siswa meniru dengan baik. Jika siswa sudah bisa meniru dengan baik kemudian mereka menambahkan/memberikan pendapat, disini siswa bebas untuk memberikan pendapat mereka/memberikan pembaruan dengan kreativitas mereka. Kreatif adalah salah satu aspek yang perlu diperhatikan didalam sekolah, sehingga dimasa depan mereka dapat menciptakan ide-ide baru karena sudah terbiasa diajarkan disekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bahwa disekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka tetapi belum menyeluruh untuk semua kelas, untuk kelas II sudah menggunakan kurikulum merdeka, didalam kurikulum merdeka ini mata pelajaran PPKn dirubah menjadi pendidikan pancasila. Kurikulum merdeka menginginkan siswa untuk lebih aktif dalam mengembangkan diri dengan mengakomodasi berbagai karakteristik siswa, guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai karakteristik masing-masing siswa, tetapi hasil dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan adanya permasalahan diantaranya, beberapa siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, dan mengingat bahwa materi pembelajaran pendidikan pancasila lebih banyak teori dan hafalan, siswa cenderung bosan dan bermain sendiri tidak memperhatikan penjelasan dari guru, dalam kurikulum merdeka pembelajaran dipusatkan kepada siswa bukan lagi berpusat pada guru, tetapi realita yang terjadi sekarang bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, dan siswa cenderung hanya mendengarkan guru yang mengajar dengan metode ceramah. Hal ini diperlukan sebuah inovasi pembelajaran, disini peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kata bergambar, diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan kondisi diatas, maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran, salah satunya dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Peneliti memilih media pembelajaran kartu kata bergambar karena merasa bahwa siswa kelas rendah cenderung lebih suka bermain. Kartu kata bergambar ini akan diaplikasikan sebagai sebuah permainan yang mirip seperti permainan kartu remi 41, Diharapkan melalui media kartu kata bergambar ini siswa bisa lebih aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan pancasila. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD N Ngoto Bangunharjo Sewon Bantul”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D). Peneliti mengambil metode ini dikarenakan penelitian ini merupakan proses pengembangan media kartu kata bergambar pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas II SD N Ngoto. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan dari Borg and Gall yang dibatasi menjadi 7 langkah, yaitu: potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli-September 2023 di kelas II SD N Ngoto Bangunharjo Sewon Bantul. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari angket lembar wawancara dengan guru kelas II, angket lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media kartu kata bergambar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Sutrami & Amrullah, 2023). Pengembangan media kartu kata bergambar ini didasari oleh keterbatasan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD N Ngoto khususnya pada materi Pancasila dan simbol-simbol Pancasila. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Hingide dkk, 2021). Media pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II yang suka dengan permainan, hal ini dibuktikan peneliti pada saat observasi awal bahwa siswa lebih menyukai hal-hal berbau permainan. Kartu kata bergambar ini cocok dijadikan media pembelajaran karena media kartu kata bergambar ini menggunakan sistem permainan. Kartu kata bergambar sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan (Asmonah, 2019). Permainan kartu kata bergambar yaitu permainan yang sama seperti kartu remi 41 dimana mengajak siswa bermain dengan kartu yang sudah diacak dan dibagikan kepada masing-masing siswa dengan mencari pemenang yang mendapatkan lima kartu dengan warna sama pertama kali. Media ini merupakan media visual dimana dapat dilihat dan menarik sehingga siswa tidak mudah bosan. Pengetahuan seseorang melalui penglihatan 83% lebih besar daripada melalui pendengaran yang hanya 11% (Nursyam, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran media kartu kata bergambar efektif.

Pendidikan Pancasila adalah pendidikan wajib yang harus diajarkan untuk seluruh tingkat pendidikan di Indonesia hal ini sesuai dengan UU nomor 20 tahun 2003. Pendidikan pancasila mengajarkan tentang nilai karakter, dimana hal itu menjadi sebuah patokan untuk menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang dapat memahami hak dan kewajibannya. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang salah satu misinya sebagai pendidikan nilai. Diharapkan dengan adanya pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa menerapkan pembelajaran tersebut pada kehidupan berbangsa, bernegara, serta bermasyarakat, sehingga dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab akan hak dan kewajibannya. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan dari Borg and Gall dengan 7 tahap, yaitu: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk.

Langkah pertama dalam mengembangkan produk media kartu kata bergambar dengan menganalisis kebutuhan terhadap produk yang dikembangkan atau identifikasi potensi masalah. Adapun langkah mencari potensi masalah yaitu dengan meminta izin kepada kepala sekolah SD N Ngoto Bangunharjo Sewon Bantul, apabila kepala sekolah mengizinkan maka peneliti melakukan observasi. Peneliti melakukan observasi awal dengan mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sedang berlangsung dikelas II SD N Ngoto Bangunharjo Sewon Bantul dan menemukan masalah bahwa siswa kurang aktif saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, disini guru belum menggunakan media pembelajaran penunjang dan hanya menggunakan buku tematik serta LKS dengan penjelasan menggunakan metode ceramah, siswa terlihat bosan dan asik bermain sendiri tanpa mendengarkan penjelasan dari guru.

Setelah potensi masalah diperoleh, langkah kedua yaitu pengumpulan data. Proses pengumpulan data dilakukan peneliti dengan cara wawancara bersama guru kelas II SD N Ngoto Bangunharjo Sewon Bantul. Hasil analisis kebutuhan produk dari wawancara guru kelas II bahwa kurikulum yang digunakan di kelas II yaitu kurikulum merdeka, pergantian ini dimulai dari semester pertama tahun ini. Bergantinya kurikulum baru berdampak pada sistem belajar siswa, menurut guru kurikulum sebelumnya sedang dalam proses penyesuaian akan tetapi harus diganti lagi dengan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Awal pergantian kurikulum baru ini siswa terlihat bingung dan tidak semangat untuk belajar, hal ini merupakan tantangan guru untuk memecahkan permasalahan tersebut. Sebelumnya guru pernah menggunakan media kartu gambar pada kelas I namun terbilang masih sangat sederhana. Menurut guru kartu kata bergambar ini

memang layak digunakan sebagai media pembelajaran karena membantu siswa yang belum bisa membaca juga, dengan modal mengenali warna.

Setelah produk didesain selanjutnya produk akan divalidasi. Validasi dilakukan oleh tim ahli materi dan ahli media guna mengetahui apakah produk media kartu kata bergambar yang dikembangkan sesuai dan layak digunakan dalam pembelajaran serta memberikan saran dan masukan terkait produk yang dikembangkan. Langkah selanjutnya, setelah produk divalidasi, produk akan direvisi sesuai saran dan masukan dari validator sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Apabila penilaian sudah dinyatakan layak oleh validator maka selanjutnya dilakukan uji coba produk.

Uji coba produk dilaksanakan dengan 20 siswa kelas II SD N Ngoto Bangunharjo Sewon Bantul sebagai subjek penelitian. Uji coba produk dilakukan guna mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Implementasi produk dilakukan dengan pemberian media kartu kata bergambar. Setelah produk diimplementasikan kemudian siswa melakukan penilaian dengan diberikan angket respon siswa terkait produk yang dikembangkan.

Setelah uji coba produk, langkah selanjutnya yaitu revisi produk. Hasil respon siswa melalui angket penilaian yang telah diisi menunjukkan bahwa semangat dan ketertarikan siswa dalam menggunakan media kartu kata bergambar sangat tinggi dan produk dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran baik untuk guru maupun siswa, baik secara mandiri maupun didalam kelas sehingga tidak perlu diadakan uji coba produk lagi.

Setelah melalui 7 tahap (Potensi masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, Uji coba produk, Revisi produk) dapat disimpulkan bahwa kartu kata bergambar yang telah dikembangkan bisa dipakai sebagai media pembelajaran yang dapat menambah motivasi belajar siswa.

Kelayakan kelayakan dari media pembelajaran kartu kata bergambar dilakukan dengan memberikan angket kepada validator ahli, respon guru, dan siswa untuk dinilai dengan tujuan mengetahui kelayakan media kartu kata bergambar yang dikembangkan. Produk media kartu kata bergambar ini divalidasi oleh dua dosen ahli yaitu ahli materi dan ahli media serta angket respon guru dan siswa.

Data yang didapatkan merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan perbaikan terhadap media kartu kata bergambar yang digunakan. media kartu kata bergambar ini mendapatkan beberapa saran dari validator serta angket respon guru. Saran yang pertama yaitu dari ahli materi memberikan saran untuk bagian soal evaluasi, soal nomor 5 untuk *option* dilengkapi dengan gambar supaya pemahaman siswa lebih maksimal. Saran yang kedua yaitu dari ahli media menyarankan untuk menambahkan sistem gameifikasi dan dimasukkan dalam petunjuk penggunaan, dimana sistem ini mengatur menang kalah dalam permainan. Kartu kata bergambar merupakan media yang menggunakan sistem permainan yang sebelumnya permainan ini tidak ada aturan bagi yang kalah maupun yang menang. Ahli media menyarankan untuk penambahan gameifikasi supaya permainan lebih seru dan tidak monoton. Berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli, peneliti memperbaiki sesuai saran yang telah diberikan sehingga mendapatkan hasil yang baik terhadap media pembelajaran kartu kata bergambar dengan hasil yang sangat layak untuk diujicobakan siswa.

No	Penilaian	Total Skor	Kelayakan	Kriteria
1	Ahli Materi	136	91%	Sangat Baik
2	Ahli Media	123	95%	Sangat Baik
3	Guru Kelas II	45	90%	Sangat Baik
4	Siswa Kelas II	253	90%	Sangat Baik

Tabel 1 : PenilaianValidasi Ahli

Berdasarkan tabel diatas, hasil keseluruhan penilaian validasi ahli materi, ahli media, guru kelas II, siswa kelas II dapat dilihat bahwa hasilnya mendapatkan krtiteria yang “Sangat Baik” sehingga media kartu kata bergambar dapat dikatakan Layak untuk digunakan.

Media pembelajaran akan memperjelas pengetahuan yang akan disampaikan oleh guru sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kartu kata bergambar menggunakan sistem permainan menyesuaikan karakteristik siswa yang suka bermain. Penelitian menunjukkan pengetahuan seseorang melalui penglihatan 83% lebih besar daripada melalui pendengaran yang hanya 11%. Hal ini menunjukkan bahwa belajar menggunakan penglihatan lebih efektif dan lebih tahan lama. Kelebihan dari Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD N Ngoto Bangunharjo Sewon Bantul yaitu : (1) Media kartu kata bergambar mudah digunakan karena sudah terdapat petunjuk penggunaan dalam kartu. (2) Media kartu kata bergambar praktis dapat dibawa kemana-mana karena ukuran yang kecil. (3) Media ini bisa dibuat sendiri sesuai dengan materi pembelajaran saat itu juga. (4) Media ini melatih siswa untuk mencari informasi secara mandiri tanpa bantuan penjelasan dari guru. (5) Siswa dapat menggali informasi melalui permainan kartu kata bergambar yang dilakukan.

Selain kelebihan Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD N Ngoto Bangunharjo Sewon Bantul juga memiliki kekurangan, yaitu : (1) Proses pembuatan media ini membutuhkan waktu yang tidak sebentar. (2) Saat pengaplikasian ini membuat kelas gaduh apabila kita lengah dalam mengawasi. (3) Tidak dapat dimainkan secara bersamaan dengan jumlah siswa yang banyak. (4) Biaya cetak yang tergolong mahal apabila membutuhkan lebih dari satu set produk supaya semua siswa dikelas dapat bermain bersamaan.

Simpulan

Media kartu kata bergambar ini merupakan media dengan sistem permainan yang sama dengan kartu remi 41, diharapkan dengan adanya media tersebut dapat memotivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini didesain semenarik mungkin menggunakan canva agar dapat menarik perhatian siswa. Hasil dari penelitian ini bahwa Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD N Ngoto Bangunharjo Sewon Bantul memperoleh rata-rata persentase 91% dengan kriteria "Sangat Layak". Persentase penilaian dari ahli materi mendapatkan 91% dengan kriteria "Sangat Baik", sedangkan persentase dari ahli media mendapatkan 95% dalam kriteria "Sangat Baik". Kemudian hasil angket yang diuji cobakan di lapangan untuk mengetahui respon guru kelas II memperoleh persentase 90% dan siswa memperoleh rata-rata persentase 90% maka media kartu kata bergambar yang dikembangkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki kriteria "Sangat Menarik".

Referensi

- Andesta, D. (2018). Analisis kebutuhan anak usia dasar dan Implikasinya dalam penyelenggaraan pendidikan. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 82-97.
- Arifin, S. (2017). Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal pendidikan anak*, 8(1), 29-37.
- Brantasari, M., & Hanita, H. (2020). Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Lembaga PAUD (Studi Kualitatif) Di Kota Samarinda. *SISTEMA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 1-8.
- Cahyani, K., & Dewi, D. A. (2021). Peran guru pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter peserta didik agar menciptakan siswa yang berkualitas. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 268-281.
- Dwiana, A. A., Samosir, A., Sari, N. T., Awalia, N., Budiyo, A., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 499-505.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Ferrijana, S., Basseng, M., Triatmojo Sejati, S. T., & SH, M. S. (2012). Modul Wawasan Kebangsaan dan Nilai-nilai Dasar Bela Negara. *Jakarta: Lembaga Administrasi Negara*.

- Hingide, M. N., Mewengkang, A., & Munaiseche, C. P. C. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif platform android pada mata pelajaran ppkn smk. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(5), 557-566.
- Kurniasih, E., & Watini, S. (2022). Implementasi TV Sekolah sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Mertoyudan Magelang. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2730-2733.
- Lazwardi, D. (2017). Manajemen kurikulum sebagai pengembangan tujuan pendidikan. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 7(1), 119-125.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).
- Meria, A. (2018). Ekstrakurikuler dalam mengembangkan diri peserta didik di lembaga pendidikan. *Turast: Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 6(2), 193-206.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Muzaini, M. C., Rahayu, R., Rizky, V. B., Najib, M., Supriadi, M., & Prastowo, A. (2023). Organisasi Integrated Curriculum dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Life Skill di Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 598-612.
- Nurfirdaus, N., & Risnawati, R. (2019). Studi tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa (Studi Kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 36-46.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran guru dalam mewujudkan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7158-7163.
- Sukmawati, S., Umar, U., Wahyudi, I., Rama, A. N., Sulistianingsih, J., & Juli, J. (2023). Sosialisasi penggunaan media pembelajaran animasi flash kepada guru-guru smp negeri 2 konawe. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(4).
- 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.
- Tabi'in, A. (2017). Menumbuhkan sikap peduli pada anak melalui interaksi kegiatan sosial. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 1(1).
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.