

PERMAINAN KARTU SILA SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PKN KELAS IV DI SDIT ASSALAMAH UNGARAN

Ristiana Suci Wulandari¹, Riri Irma Suryani², Emmareta Fauziah³

¹⁻³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekaya Industri dan Desain, Institut Teknologi
Telkom Purwokerto, Jln D.I Panjaitan no 128, Purwokerto, Indonesia

e-mail: ristianasw@gmail.com¹, riri@ittelkom-pwt.ac.id², emmareta@ittelkom-pwt.ac.id³

Received : April, 2023

Accepted : May, 2023

Published : July, 2023

Abstract

One of the success rates of learning depends on the learning media used. It is necessary to select good, effective, and appropriate learning media in order to produce good quality learning. In general, one of the most effective and preferred learning media by students is picture cards. Based on the results of interviews and observations in case studies at SDIT Assalamah Ungaran, it shows that the use of learning media used in Civics Class IV learning is not optimal and effective. Students are looking forward to the presence of learning media that brings togetherness with their friends in the learning process. The learning media chosen by the teacher is the media of pictures related to the implementation of the meaning and values of Pancasila. From the problem of efforts to increase the effectiveness and optimize learning media in Civics Subjects, a learning media card with the theme of Pancasila values is designed as a learning media for students that is used to assist in an effective learning process for students. The method used is a qualitative research method which aims to explain and find out a problem in detail. The approach used in this research is descriptive, which aims to enable researchers to describe the conditions that will be observed in the field specifically and in depth. Data collection techniques used to obtain research data using observation techniques, interviews, and documentation. The data analysis method in this study uses SWOT analysis. Then this design concept uses Jesse Schell's theory which explains mechanics, story, aesthetics, and technology. The result of this design is a card game as the main media which is equipped with illustrations of the application of Pancasila values in daily life in accordance with the sound of precepts 1 to 5. On each card and supported by supporting media in the form of poster packaging, hats, stands, etc.

Keywords: Learning Media, Pancasila Values, Card Game

Abstrak

Tingkat keberhasilan pembelajaran salah satunya bergantung pada media pembelajaran yang digunakan. Diperlukan pemilihan media pembelajaran yang baik, efektif, dan tepat guna menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik. Pada umumnya, salah satu media pembelajaran yang paling efektif dan disukai oleh peserta didik yaitu kartu bergambar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada studi kasus di SDIT Assalamah Ungaran menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran PKn Kelas IV belum maksimal dan efektif. Peserta didik sangat menantikan kehadiran media pembelajaran yang menghadirkan kebersamaan dengan teman-temannya dalam proses belajar. Dari permasalahan upaya meningkatkan keefektifan dan mengoptimalkan media pembelajaran pada Mata Pelajaran PKn, dirancang sebuah kartu media pembelajaran bertemakan nilai-nilai Pancasila sebagai media pembelajaran peserta didik. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan dan mengetahui suatu masalah secara terperinci. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berupa deksriptif yang bertujuan agar peneliti bisa mendeskripsikan keadaan yang akan diamati di lapangan secara spesifik dan mendalam. Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT. Kemudian konsep perancangan ini menggunakan teori Jesse Schell yang menjelaskan tentang mekanik, story, estetika, dan teknologi. Hasil dari perancangan ini adalah permainan kartu sebagai media utama yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan bunyi sila 1 sampai dengan sila 5. Kartu ini didukung dengan media pendukung berupa kemasan poster, topi, stand, dan sebagainya.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Nilai-nilai Pancasila, Permainan Kartu*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi untuk menyampaikan materi belajar yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Menurut Ahdar Djamaluddin dan Wardana dalam buku *Belajar dan Pembelajaran*, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan

pengetahuan hingga penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Supriyadi, 2021). Dalam suatu proses pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang menunjang keberlangsungan pembelajaran, di antaranya yaitu siswa, guru, tujuan, isi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi. Terdapat

salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, yaitu media pembelajaran.

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk membantu pendidik dalam menyampaikan kegiatan belajar-mengajar. Dengan adanya media pembelajaran akan berdampak positif salah satunya terciptanya situasi pembelajaran yang memberikan peluang perkembangan kreativitas pada peserta didik. Suraya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah direncanakan (Ramli, 2012). Kemudian menurut pendapat Briggs, media pembelajaran diartikan sebagai peralatan berbentuk fisik yang menyajikan pesan dan untuk merangsang peserta didik dalam belajar, contohnya seperti buku, film, kaset, dan lain-lain (Ramli, 2012).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya untuk menciptakan situasi belajar yang

diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran mengakibatkan peserta didik akan merasa tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Tanpa adanya media pembelajaran, maka tujuan pembelajaran kurang maksimal.

Tingkat keberhasilan pembelajaran bergantung pada media pembelajaran yang digunakan. Oleh sebab itu, maka diperlukan pemilihan media pembelajaran yang baik, efektif, kreatif, inovatif dan tepat guna menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik. Salah satu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah dengan menggunakan media gambar (Rachmawati et al., 2022). Agar proses belajar tidak membosankan, maka perlu dilakukan mencari gambar-gambar yang sesuai dengan pelajaran yang diajarkan. Pada media kartu bergambar terdapat visualisasi gambar-gambar yang lucu, bagus, dan menarik. Selain itu warna-warna yang cerah dan bagus pada gambar berpengaruh dalam ketertarikan peserta didik terhadap media tersebut (Ramli, 2012). Sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk menyerap dan memahami materi yang disampaikan

oleh pendidik. Pada media pembelajaran kartu bergambar ini nantinya peserta didik akan menemui macam-macam kartu yang berbeda tulisan serta gambarnya dan dalam penggunaannya bisa divariasikan dengan kartu kalimat dan kartu huruf. Adapun manfaat yang didapat dari penggunaan kartu bergambar, antara lain praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun peserta didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini, mudah diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian, dan menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan, serta dapat menciptakan hubungan sosialisasi terhadap peserta didik lainnya (T. Tafonao, 2021).

Saat ini, media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal dan masih sangat terbatas yang disebabkan oleh beberapa factor, di antaranya pendidik tidak bisa membuat media pembelajaran karena beban kerja seperti jam mengajar yang cukup padat dan mengerjakan administrasi kelas. Sekolah sudah menyediakan media pembelajaran tetapi belum semua terpenuhi. Berdasarkan hasil riset dan penelitian pada studi kasus di SDIT Assalamah

Ungaran menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran PKn Kelas IV belum maksimal dan efektif. Hasil wawancara dengan Ibu Ratih Laily Mir'atin, S.Pd., dan Ibu Isna Mu'azifah, S.Pd., selaku wali kelas IV menyatakan bahwasanya peserta didik sangat menantikan kehadiran media pembelajaran yang menghadirkan kebersamaan dengan teman-temannya dalam proses belajar. Media ajar yang digunakan pada Mata Pelajaran PKn masih menggunakan media secara visual yang berbentuk *slide* gambar dan video sehingga peserta didik terkadang merasa bosan dan lebih tertarik pada media pembelajaran yang berbentuk secara fisik. Dengan adanya media pembelajaran berbentuk secara fisik, peserta didik dapat berinteraksi secara langsung sehingga lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan (N. M. Dwijayani, 2019).

Hal ini dikarenakan pada pembelajaran di Kelas IV menggunakan kurikulum paradigma baru atau kurikulum *prototype* karakter Pancasila yang meliputi 6 dimensi, antara lain bernalar kritis, mandiri, kreatif, gotong-royong, dan berakhlak mulia. Namun, program sekolah Penggerak berfokus

pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik yang mencakup kompetensi (literasi dan numerasi) dan karakter, diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Kelas yang sedang dijadikan untuk Program Sekolah Penggerak di SDIT Assalamah Ungaran terdapat pada Kelas IV. SDIT Assalamah Ungaran sebagai suatu lembaga pendidikan yang sedang berkembang mencoba mencari berbagai cara untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan berbagai cara, di antaranya menggunakan media pembelajaran. Selain itu, berdasarkan buku panduan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, guru harus menyiapkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar pada materi yang berkaitan dengan makna dan nilai-nilai Pancasila. Media pembelajaran yang dipilih guru adalah media gambar-gambar yang berkaitan dengan pelaksanaan makna dan nilai-nilai Pancasila.

Dari permasalahan upaya meningkatkan keefektifan dan mengoptimalkan media pembelajaran pada Mata Pelajaran PKn, penulis mencoba menciptakan media pembelajaran baru berupa sebuah kartu pembelajaran bertemakan nilai-nilai

Pancasila sebagai media pembelajaran peserta didik yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran yang efektif untuk peserta didik. Penulis membuat kartu berjudul “Kartu Sila” yang berarti Kartu Edukasi Nilai-Nilai Pancasila sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PKn yang nantinya dapat efektif, menarik, dan sekaligus membangun karakter positif peserta didik. Dengan demikian, dinyatakan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya. Pada media pembelajaran juga memiliki fungsi penting. Menurut Putra Sumberharjo, dkk fungsi dari media pembelajaran adalah dalam penyampaian pelajaran mengandung pesan yang agar peserta didik tidak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran agar mudah dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (T. Tafonao, 2021). Hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan, pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus,

pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif), lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, dan kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan (A. Djamiluddin and Wardana, 2022).

Untuk dapat mewujudkan atau merealisasikan media pembelajaran tersebut, maka dirancanglah Permainan Kartu Sila Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mata Pelajaran PKn Kelas IV di SDIT Assalamah Ungaran.

2. METODOLOGI

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran PKn di kelas IV SDIT Assalamah Ungaran. Sedangkan subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV dan Guru Kelas IV di SDIT Assalamah Ungaran. Data primer dari penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan

narasumber yaitu Ibu Ratih Laily Mir'atin, S.Pd., dan Ibu Isna Mu'azifah, S.Pd., selaku wali kelas IV. Serta analisis data menggunakan metode SWOT dan menentukan USP dan *positioning*.

3. PEMBAHASAN

SDIT Assalamah Ungaran adalah Sekolah Dasar yang mempunyai konsep Islam Terpadu (IT) dengan konsep waktu *full day school*. Konsep IT adalah konsep terbaru yang belum banyak diterapkan di lembaga-lembaga sekolah lain. SDIT Assalamah Ungaran didirikan oleh Yayasan Assalamah Ungaran pada tahun pelajaran 1999/2000 yang bertujuan untuk menarik anak-anak muslim yang mampu untuk diarahkan ke lembaga sekolah Islam. Lokasi SDIT Assalamah Ungaran berada di Jl. Gatot Subroto 104 B, Ungaran, Kab. Semarang. SDIT Assalamah Ungaran menggunakan kurikulum yang memadukan antara kurikulum nasional dan agama Islam menggunakan pendekatan *multiple intelligence* dan diperkaya dengan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan *life skill*. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 dan Kurikulum Sekolah. Selain menjadi lembaga pendidikan yang sedang

berkembang, SDIT Assalamah Ungaran juga sedang berproses menuju Sekolah Penggerak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang terdapat pada kelas IV di SDIT Assalamah Ungaran menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran PKn Kelas IV belum maksimal. Dalam penggunaan media pembelajaran masih belum mempunyai atau memiliki media pembelajaran yang berbentuk secara fisik. Media ajar yang digunakan pada Mata Pelajaran PKn masih menggunakan media secara visual yang berbentuk *slide* gambar dan video sehingga peserta didik terkadang merasa bosan dan lebih tertarik pada media pembelajaran yang berbentuk secara fisik. Kemudian peserta didik juga sangat menantikan kehadiran media pembelajaran yang menghadirkan kebersamaan dengan teman-temannya dalam proses belajar. Selain itu, guru Kelas IV sedang membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan panduan buku ajar yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ratih Laily Miratna, S.Pd., dan Ibu Isna Mu'azifah, S.Pd., selaku wali kelas IV menyatakan bahwa

karakteristik pada peserta didik kelas IV di SDIT Assalamah Ungaran khususnya dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PKn di antaranya yaitu kreatif, mandiri, aktif bertanya jawab, peserta didik sangat kinestetik atau tidak bisa diam di kelas, dan disiplin. Arti kreatif di sini meliputi ketika peserta didik diberi tugas yang sifatnya keterampilan, peserta didik memiliki kreativitas yang tinggi. Mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, disiplin dalam pengumpulan tugas, dan bernalar kritis dalam memecahkan masalah. Serta gotong-royong dalam hal tugas diskusi maupun tugas kelompok. Selain itu beberapa peserta didik ada yang kurang percaya diri dan lebih pendiam atau kurang aktif.

Kemudian, acuan isi dari kartu sila yang digunakan untuk media pembelajaran kelas IV menggunakan buku dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan yaitu Buku Tematik dari Tema 1 sampai dengan Tema 9 dan Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tahun 2021 yang terletak pada bab kegiatan belajar 2.

3.1 Ide dan Konsep Perancangan

Ide dasar perancangan Kartu Sila didapat dari sebuah permasalahan terhadap media pembelajaran yang digunakan di SDIT Assalamah Ungaran khususnya pada peserta didik kelas IV saat ini. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran PKn Kelas IV belum maksimal dan efektif. Dalam penggunaan media pembelajaran masih belum mempunyai atau memiliki media pembelajaran yang berbentuk secara fisik. Media ajar yang digunakan pada Mata Pelajaran PKn masih menggunakan media secara visual yang berbentuk slide gambar dan video sehingga peserta didik terkadang merasa bosan dan lebih tertarik pada media pembelajaran yang berbentuk secara fisik. Kemudian peserta didik juga sangat menantikan kehadiran media pembelajaran yang menghadirkan kebersamaan dengan teman-temannya dalam proses belajar. Selain itu, guru Kelas IV sedang membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan panduan buku ajar yang digunakan yaitu buku panduan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tahun 2021 yang terletak pada bab kegiatan belajar 2.

Dengan adanya masalah-masalah di atas, maka perlu adanya sebuah media pembelajaran baru, yaitu dengan perancangan Kartu Sila yang mengangkat tema pemahaman nilai Pancasila. Kartu Sila yang dirancang akan berbentuk kartu kuartet. Kartu kuartet sendiri merupakan sejenis kartu yang dirancang dengan beberapa gambar dengan penjelasan di setiap masing-masing gambar (Hardhita, 2022). Perancangan ilustrasi gambar pada kartu sila menggunakan karakter tokoh kartun yaitu Panca. Panca adalah tokoh kartun yang berjenis kelamin laki-laki dari kartu sila. Panca, seorang pelajar yang duduk di bangku Sekolah Dasar dan beragama Islam yang memiliki jiwa Pancasila yaitu ceria, semangat, energik, dan cekatan. Tokoh Panca akan dijumpai di setiap kartu pada penerapan nilai-nilai Pancasila dari sila 1 sampai dengan sila 5.



Gambar 1: Sketsa Tokoh Panca dan Kartu Sila

(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2022)

Mekanik pada permainan ini tidak menggunakan sebuah papan/*board* tetapi memiliki ruang di dalam sebuah ruang melingkar yang dibuat oleh pemain. Permainan ini bisa dimainkan di mana saja tetapi pada umumnya menggunakan papan meja. Permainan ini memiliki objek berupa gambar-gambar pada kartu yang menggambarkan dari nilai-nilai pancasila. Dalam permainan kartu sila juga memiliki aksi yang digunakan dalam *game* ini yaitu mencocokkan dan mengenal contoh dari nilai-nilai Pancasila melalui gambar yang ada pada kartu tersebut. Adapun peraturan dalam bermain kartu sila, antara lain sebagai berikut:

- a) Permainan ini dimainkan oleh 2 sampai 3 pemain.
- b) Pada permulaan permainan, dimulai dari mengocok kartu lalu membagikan kartu ke tiap pemain. Setiap pemain akan mendapatkan 5 kartu pada awal permainan kartu sila.
- c) Kemudian, setelah pemain mendapatkan kartu secara acak, pemain harus memikirkan akan mengumpulkan 6 kartu yang sama dari bunyi Pancasila sila ke 1 sampai

5 dan tambahan kartu *jackpot* dengan nilai tertinggi yaitu 10 poin.

- d) Dalam permainan kartu sila, jika terdapat kartu yang berbeda jenis dari ke enam kartu yang dimiliki saat permainan telah selesai, maka kartu yang berbeda jenis tersebut tidak akan ikut dihitung.
- e) Tanda pemain menang adalah ketika pemain berhasil mengumpulkan skor terbanyak yaitu sebanyak 25 poin.
- f) Pemain dinyatakan kalah jika pemain mendapatkan skor terendah.

Skill yang terdapat pada permainan ini adalah *skill* keterampilan dan mental pada pemain seperti keterampilan tentang memori, pengamatan, dan pemecahan teka-teki. Kemudian *story* dari permainan ini adalah pemain yang memainkan kartu ini nantinya akan mengenal dan mengetahui nilai-nilai dari Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui kartu sila. Anak-anak akan mengetahui nilai-nilai Pancasila tersebut ketika anak-anak mengumpulkan kartu-kartu dari sila Pancasila. Kemudian anak-anak akan mencocokkan kartu yang sesuai dengan bunyi Pancasila pada kartu yang dikumpulkannya.

Penggunaan warna pada kartu ini berdasarkan warna dari setiap identitas dari lambang di setiap sila Pancasila (Juliyanto, 2021). Warna pada lambang Pancasila menggunakan warna alam atau warna yang menyerupai warna benda dan warna makhluk hidup yang ada di alam. Warna-warna ini menggambarkan semangat dan dinamika kehidupan di alam semesta.



Gambar 2: Pemilihan Warna Kartu Sila (Sumber Hasil Olahan Penulis, 2022)

Desain yang dipakai untuk membuat desain kartu dan media pendukung ini menggunakan gaya *flat design* dan ilustrasi kartun. Secara umum, *flat design* terdiri dari ilustrasi, tipografi, tata letak dan warna (M.Anindita, 2016). Kartu ini didesain menggunakan jenis *flat design*. Selain itu, terdapat ilustrasi di setiap kartunya untuk menarik dan nyaman di mata anak-anak. Ilustrasi merupakan sebuah karya seni dapat berupa gambar dan tulisan yang dihias

guna untuk menghidupkan, menghias dan menjelaskan sebuah tulisan agar lebih mudah dipahami (Sahid, 2016). Ilustrasi gambar pada kartu sila menggunakan jenis gambar kartun manusia yang menggambarkan contoh perilaku nilai-nilai Pancasila. Tipografi yang dipakai pada desain kartu sila dan media pendukung menggunakan jenis font bergaya Sans Serif yang cenderung modern dan sederhana. Sehingga antara font dan desain menjadi lebih serasi.



Gambar 3: Pemilihan huruf Kartu Sila (Sumber Hasil Olahan Penulis, 2022)

Teknik desain yang digunakan dalam ilustrasi ini adalah vektor dan *brush* agar kualitas gambar lebih tinggi dan dapat disunting dengan mudah. Permainan kartu sila dirancang dengan menggunakan teknologi digital. Bermula dari teknik pembuatan desain kartu menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2015 dan Adobe Photoshop CC

2015. Kemudian setelah desain kartu sila sudah jadi, kartu sila dicetak menggunakan teknik *digital printing* dengan *printer UV Digital Pegoo-jet* dengan jenis kertas Ivory 260 glossy. Media pendukung yang digunakan berupa kemasan kartu, stiker, *stand human*, *stand figure*, *hat bucket*, T-Shirt.

3.2 Hasil Karya

3.2.1 Media Utama



Gambar 4: Kartu Sila
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2022)

3.2.2 Media Pendukung



Gambar 5: Kemasan Kartu Sila
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2022)



Gambar 3.6 Sticker, Stand Figure, Stand Human
(Sumber. Hasil Olahan Peneliti, 2022)



Gambar 3.7 T-Shirt
(Sumber. Hasil Olahan Peneliti, 2022)



Gambar 3.8 Topi
(Sumber. Hasil Olahan Peneliti, 2022)

4. KESIMPULAN

Dari beberapa permasalahan yang ada di SDIT Assalamah Ungaran khususnya kelas IV yaitu media pembelajaran yang dipakai belum ada media yang berbentuk secara fisik dan peserta didik sangat menantikan media pembelajaran yang menghadirkan kebersamaan dengan teman-temannya. Begitu juga guru kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan panduan buku ajar yang digunakan, maka dirancang permainan kartu sila. Permainan ini merupakan salah satu wujud media alternatif pembelajaran pada mata pelajaran PKN Kelas IV di SDIT Assalamah Ungaran agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

ASKARA, Volume 2 Nomor 1, Juli 2023

Dalam merancang kartu sila menggunakan konsep perancangan kartu kecil bergambar dengan tampilan visual yang menarik bergaya *flat design* dan ilustrasi kartun, serta penggunaan warna-warna yang cerah sesuai dengan bunyi dari masing-masing sila. Pada perancangan ilustrasi gambar pada kartu sila menggunakan karakter tokoh kartun yaitu Panca. Panca seorang pelajar yang duduk di bangku Sekolah Dasar yang memiliki jiwa pancasila yaitu ceria, semangat, energik, dan cekatan. Tokoh Panca akan dijumpai di setiap kartu pada penerapan nilai-nilai Pancasila dari sila 1 sampai dengan sila 5.

REFERENSI

- T. Tafonao. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *J. Komun. Pendidik, Vol.2 No.2*, 103, 2018.
- A. Djamaluddin and Wardana. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran. 2019.*
- Hardhita, R. S. (2022). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pancasila pada Tentang Penerapan Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, VI(November)*, 120–127.
- Juliyanto, A. (2021). Filosofi Lambang Sila-Sila Dalam Pancasila Menurut Sukarno. *Repository.Uinjkt.Ac.Id.*
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/58076>
- N. M. Dwijayani. (2019). Development of

circle learning media to improve student learning outcomes. *J. Phys. Conf. Ser.*, 1321, 171–187.

Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasih, I. (2022). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 6, Issue 3, pp. 3613–3625). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>

Ramli, [2] M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.

Sahid, N. (2016). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Perancangan Program Acara Televisi Feature Eps. Suling Gamelan Yogyakarta*, 1–109.

Supriyadi, [1] B. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa*. <https://jatengpos.co.id/pengaruh-media-pembelajaran-terhadap-keberhasilan-belajar-siswa/arif/>.

M.Anindita, M.T. Riyanti.2016. *Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual*.In *Jurnal Dimensi DKV* (Vol.1 NO.1). (2016).