

## INTISARI

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. Dalam penggunaan media pembelajaran juga masih belum memiliki media pembelajaran yang berbentuk secara fisik. Selain itu, berdasarkan buku panduan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, guru harus menyiapkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar 2 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, dirancang sebuah kartu media pembelajaran bertemakan nilai-nilai pancasila sebagai media pembelajaran peserta didik yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran yang efektif untuk peserta didik, yaitu kartu sila. Kartu sila merupakan kartu edukasi nilai-nilai Pancasila.

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. Pada setiap kartu dan didukung dengan media pendukung berupa kemasan poster, topi, stand, dan sebagainya.

Kata Kunci: media pembelajaran, nilai-nilai Pancasila, permainan kartu