YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.10780

# PENGEMBANGAN KARTU URUTAN BERBASIS *STUDENT-CENTERED LEARNING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN NILAI PANCASILA KELAS V SD

# Development of Student-Centered Learning-Based Sequence Cards as Learning Media for Pancasila Values in Grade V Elementary School

**Indiyah Wungu Dari, Wahid Ibnu Zaman, Widi Wulansari**
Universitas Nusantara PGRI Kediri
indiwungudari@gmail.com; wahidibnu@unpkediri.ac.id

**Article Info:**

| Submitted: | Revised: | Accepted: | Published: |
|---|---|---|---|
| May 7, 2026 | Jun 4, 2026 | Jun 16, 2026 | Jun 21, 2026 |

## Abstract

Although learning Pancasila values has become an important part of elementary education, studies that specifically develop Student-Centered Learning-based instructional media to help students understand and apply Pancasila values in daily life remain limited. In addition, the use of learning resources that are still dominated by textbooks and simple media has resulted in suboptimal student engagement in the learning process. This study aims to develop Student-Centered Learning-based Sequence Cards media that are valid, practical, and effective in teaching Pancasila values to fifth-grade elementary school students. This study used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study involved 28 fifth-grade students of SDN Mrican 2 in the limited trial and 29 fifth-grade students of SDN Mrican 1 in the wider trial. Data were collected through observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests, and were then analyzed using Aiken's V index, percentages of teacher and student responses, and N-Gain analysis.


Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

The results showed that the Sequence Cards media met the validity criteria based on expert validation results. The practicality of the media was in the very practical category, with a teacher response percentage of 100% and a student response percentage of 96%. The effectiveness of the media was indicated by an N-Gain score of 0.76 in the limited trial and 0.81 in the wider trial, both of which were in the high category. These findings contribute to the development of innovative Student-Centered Learning-based instructional media in Pancasila Education learning at the elementary school level. The conclusion of this study affirms that Sequence Cards media are feasible for use in increasing students' active engagement and understanding of Pancasila values. The implications of this study provide alternative instructional media for teachers in creating more interactive, contextual, and student-centered learning, while also opening opportunities for further research on different materials and educational levels.

**Keywords:** Sequence Cards; Student-Centered Learning; Pancasila Values; Pancasila Education; Elementary School.

**Abstrak**: Meskipun pembelajaran nilai-nilai Pancasila telah menjadi bagian penting dalam pendidikan dasar, kajian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis *Student-Centered Learning* untuk membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari masih terbatas. Selain itu, penggunaan sumber belajar yang masih didominasi buku teks dan media sederhana menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Kartu Urutan berbasis *Student-Centered Learning* yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila bagi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian melibatkan 28 siswa kelas V SDN Mrican 2 pada uji coba terbatas dan 29 siswa kelas V SDN Mrican 1 pada uji coba luas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan indeks *Aiken's V*, persentase respons guru dan siswa, serta analisis *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kartu Urutan memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi ahli. Kepraktisan media berada pada kategori sangat praktis dengan persentase respons guru sebesar 100% dan respons siswa sebesar 96%. Keefektifan media ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,76 pada uji coba terbatas dan 0,81 pada uji coba luas, yang keduanya termasuk kategori tinggi. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis *Student-Centered Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa media Kartu Urutan layak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Implikasi penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa, serta membuka peluang penelitian lanjutan pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

**Kata Kunci:** Kartu Urutan; *Student-Centered Learning*; Nilai-Nilai Pancasila; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga memiliki karakter dan nilai moral yang baik. Pendidikan karakter menjadi bagian penting dalam proses pendidikan karena berperan dalam membentuk sikap, perilaku, dan kepribadian peserta didik sejak jenjang sekolah dasar (Prabandari, 2020). Sekolah dasar menjadi tahap awal yang strategis dalam menanamkan nilai-nilai kehidupan karena pada masa ini peserta didik mulai membangun pola pikir, sikap, serta kebiasaan yang akan memengaruhi perkembangan kepribadiannya. Penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar perlu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran dan pembiasaan agar siswa mampu memahami serta menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Triyanto & Fadhilah, 2018). Salah satu upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai sarana penanaman nilai karakter sejak dini (Ni'mah et al., 2024).

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan kepribadian peserta didik sejak sekolah dasar (Lestari & Kurnia, 2022). Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai seperti religiusitas, toleransi, gotong royong, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk membentuk karakter peserta didik. (Yuliyani et al., 2024) menjelaskan bahwa pencapaian Profil Pelajar Pancasila dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar nyata dan melibatkan siswa secara aktif. Sejalan dengan itu, (Izzah et al., 2024) menegaskan bahwa penerapan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar berperan penting dalam menumbuhkan karakter peserta didik yang Pancasilais, sedangkan (Hidayah et al., 2025) menyatakan bahwa implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran mampu membentuk karakter yang berintegritas dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara efektif agar mampu menumbuhkan pemahaman dan penghayatan nilai dalam kehidupan nyata.

Meskipun memiliki peran yang strategis, implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran sering kali berorientasi pada penguasaan materi dan hafalan konsep sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Akibatnya, siswa mampu menyebutkan sila-sila Pancasila tetapi belum sepenuhnya memahami makna maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-

hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih memerlukan inovasi yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar agar nilai-nilai yang dipelajari dapat terinternalisasi secara lebih mendalam (Amelia & Rondli, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, penerapan Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar terbukti berkontribusi dalam meningkatkan kualitas karakter peserta didik melalui berbagai kegiatan yang mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna (Damayanti & Winanto, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Mrican 1 dan SDN Mrican 2, pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru telah memanfaatkan media sederhana berupa lembar cetak, presentasi *PowerPoint,* dan video pembelajaran, namun penggunaannya masih bersifat satu arah sehingga siswa cenderung menjadi penerima informasi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, hasil dokumentasi diperoleh bahwa hasil belajar siswa di SDN Mrican 1 dan SDN Mrican 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi nilai-nilai Pancasila masih belum mencapai kriteria yang diharapkan. Hasil analisis terhadap lembar jawaban siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu mengerjakan soal yang berkaitan dengan hafalan. Sementara itu, pada soal yang membutuhkan pemahaman terhadap makna nilai Pancasila, kemampuan memberikan contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari, serta menentukan sikap berdasarkan nilai-nilai setiap sila Pancasila, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan memberikan jawaban kurang tepat. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu didukung oleh media yang kontekstual dan menarik agar siswa lebih mudah memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Mukhoerrunnissa et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Utami et al., 2026).

Pendekatan *Student-Centered Learning* (SCL) menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran sehingga mereka memiliki kesempatan untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman, diskusi, pemecahan masalah, dan refleksi. Pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar,

sehingga dapat meningkatkan motivasi, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki siswa (Aini et al., 2025). Selain itu, pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses menemukan dan memahami konsep yang dipelajari (Wati, 2025). Sejalan dengan hal tersebut, inovasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dinilai mampu mengatasi rendahnya keterlibatan siswa serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar melalui aktivitas belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Rusyadi et al., 2026). Oleh karena itu, penerapan pendekatan *Student-Centered Learning* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar, penelitian yang dilakukan oleh (Kinaningtyas & Istianah, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis kartu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, (Yuksafa et al., 2023) menjelaskan bahwa media kartu mampu membantu siswa mengorganisasi informasi secara sistematis sehingga mempermudah pemahaman konsep yang dipelajari. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media kartu urutan berbasis *Student-Centered Learning* pada materi nilai-nilai Pancasila masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar atau pemahaman konsep pada mata pelajaran lain, sehingga belum banyak yang mengintegrasikan media kartu dengan pendekatan *Student-Centered Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media Kartu Urutan berbasis *Student-Centered Learning* untuk membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas mengurutkan, berdiskusi, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pengembangan media ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Pembelajaran konstruktivistik mendorong peserta didik untuk membangun pemahaman melalui proses diskusi, eksplorasi, dan refleksi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Julia et al., 2024). Selain itu, pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar sehingga mampu meningkatkan

aktivitas belajar, motivasi, serta keterampilan yang dimiliki siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif juga terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Adetia et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media Kartu Urutan berbasis *Student-Centered Learning* diharapkan mampu membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Kartu Urutan berbasis *Student-Centered Learning* pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila bagi siswa kelas V sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* / R&D) yang bertujuan menghasilkan media Kartu Urutan berbasis *Student-Centered Learning* pada materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Menurut (Safitri & Aziz, 2022), model ADDIE merupakan model pengembangan yang sistematis dan efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena setiap tahap memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan produk secara berkelanjutan (Astuti et al., 2023).

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi di SDN Mrican 1 dan SDN Mrican 2. Tahap *design* meliputi perancangan media Kartu Urutan, penyusunan materi, desain kartu, papan permainan, petunjuk penggunaan, dan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk dan melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kualitas produk berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang ahli soal instrumen. Uji coba terbatas dilakukan pada 28 siswa kelas V SDN

Mrican 2, sedangkan uji coba luas melibatkan 29 siswa kelas V SDN Mrican 1. Pemilihan partisipan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik peserta didik dan kebutuhan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru, angket respons siswa, pedoman wawancara, lembar observasi, dokumentasi, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek materi, media, dan pembelajaran. Angket respons guru dan siswa digunakan untuk memperoleh data kepraktisan media, sedangkan tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Kartu Urutan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, penyebaran angket, dokumentasi, dan pemberian tes sebelum serta sesudah pembelajaran.

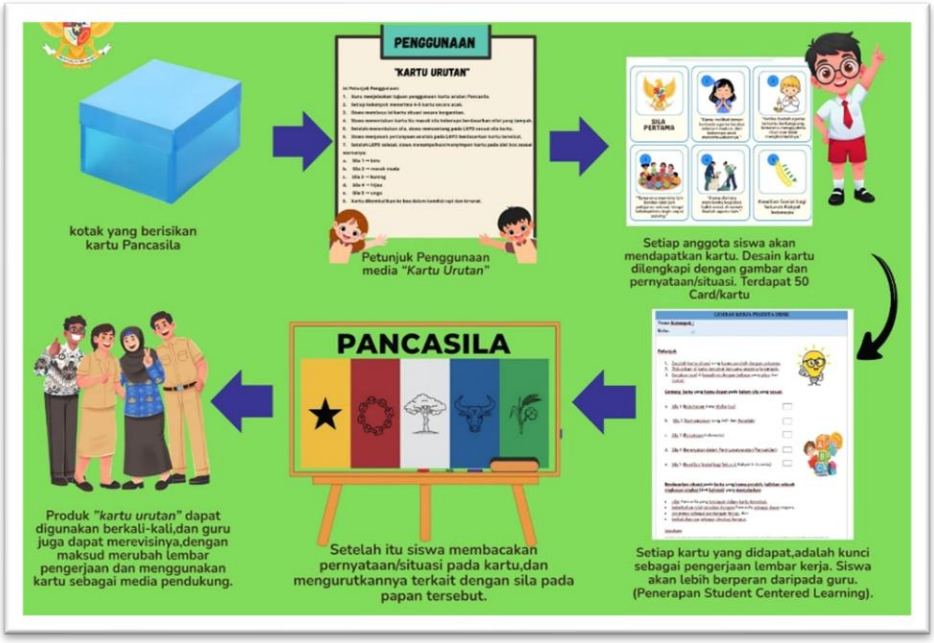
Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Data kevalidan dianalisis menggunakan indeks *Aiken's V* untuk mengetahui tingkat validitas isi media berdasarkan penilaian para ahli. Data kepraktisan dianalisis menggunakan persentase hasil angket respons guru dan siswa. Sementara itu, data keefektifan dianalisis menggunakan rumus *N-Gain* berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media Kartu Urutan. Kriteria interpretasi *N-Gain* mengacu pada kategori rendah, sedang, dan tinggi.

## HASIL

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Kartu Urutan berbasis *Student-Centered Learning* pada materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*.

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi di SDN Mrican 1 dan SDN Mrican 2. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran nilai-nilai Pancasila masih didominasi penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Media pembelajaran yang digunakan guru masih sederhana dan belum mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang media Kartu Urutan yang memuat materi nilai-nilai Pancasila, ilustrasi gambar, kotak kartu, kartu kasus, papan permainan, serta petunjuk penggunaan. Media dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar dan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa.




**Gambar 1** Design Media Kartu Ututan

Tahap *development* dilakukan melalui proses pembuatan produk dan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli soal instrumen. Selanjutnya produk direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator sebelum digunakan pada tahap implementasi. Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap 10 indikator diperoleh nilai *Aiken's V* pada rentang 0,75 hingga 1,00 yang menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kompetensi yang ingin dicapai. Penilaian ahli media terhadap 10 indikator memperoleh nilai *Aiken's V* pada rentang 0,75 hingga 1,00 yang menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, serta komponen media telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Sementara itu, hasil validasi soal instrumen terhadap 10 indikator memperoleh nilai *Aiken's V* pada rentang 0,75 hingga 1,00 yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi untuk digunakan dalam pengumpulan data.

**Table 1. Hasil Kepraktisan Media Kartu Urutan**

| Responden | Presentase Skor | Kriteria |
|---|---|---|
| Respon guru skala terbatas | 100% | Sangat Praktis |
| Respon guru skala luas | 100% | Sangat Praktis |
| Siswa uji terbatas | 96% | Sangat Praktis |
| Siswa uji luas | 96% | Sangat Praktis |

Media Kartu Urutan memperoleh respons yang sangat baik dari guru maupun siswa. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dan membantu proses penyampaian materi, sedangkan siswa merasa lebih tertarik dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas di SDN Mrican 2 dan uji coba luas di SDN Mrican 1. Pada tahap ini siswa menggunakan media Kartu Urutan dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok untuk mengidentifikasi, mengurutkan, dan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila. Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

**Table 2. Hasil Uji Coba Keefektifan Media Kartu Urutan**

| Uji Coba | Pretest | Posttest | N-Gain | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| Terbatas | 61,32 | 90,78 | 0,76 | Tinggi |
| Luas | 62,31 | 92,75 | 0,81 | Tinggi |

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai N-Gain pada uji coba terbatas sebesar 0,76 dan pada uji coba luas sebesar 0,81. Kedua nilai tersebut berada pada kategori tinggi yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila setelah menggunakan media Kartu Urutan.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Kartu Urutan berbasis *Student-Centered Learning* (SCL) pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi ketiga kriteria tersebut. Dari aspek validitas, hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen menunjukkan nilai *Aiken's V* pada rentang 0,75–1,00. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media Kartu Urutan memiliki kesesuaian yang tinggi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi nilai-nilai Pancasila yang diajarkan. Validitas yang tinggi menunjukkan bahwa komponen media, baik dari segi isi, tampilan, maupun instrumen evaluasi, telah dirancang secara sistematis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari aspek kepraktisan, media memperoleh respons yang sangat positif dari guru maupun siswa. Persentase respons guru mencapai 100%, sedangkan respons siswa mencapai 96%. Temuan ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu membantu proses pembelajaran di kelas. Tingginya tingkat kepraktisan juga menunjukkan bahwa media Kartu Urutan dapat diterapkan tanpa menimbulkan kesulitan berarti bagi pengguna. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi, sementara siswa lebih aktif dan antusias selama mengikuti pembelajaran.

Dari aspek keefektifan, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan nilai sebesar 0,76 pada uji coba terbatas dan 0,81 pada uji coba luas yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Kartu Urutan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila secara signifikan. Peningkatan hasil belajar ini mengindikasikan bahwa aktivitas mengurutkan, mengelompokkan, berdiskusi, dan memecahkan masalah yang terdapat dalam media mampu membantu siswa membangun pemahaman secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi secara verbal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Kinaningtyas & Istianah, 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan (Yuksafa et al., 2023) yang menjelaskan bahwa media kartu membantu siswa mengorganisasi informasi secara sistematis sehingga mempermudah pemahaman konsep yang dipelajari. Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian (Jumadi, 2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *Student-Centered Learning* (SCL) mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, pemahaman konsep, motivasi intrinsik, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Kartu Urutan berbasis *Student-Centered Learning* tidak hanya membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih terstruktur, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Jika sebagian besar penelitian terdahulu hanya mengembangkan media kartu pada mata pelajaran umum atau berfokus pada peningkatan hasil belajar semata, penelitian ini mengintegrasikan media kartu dengan pendekatan *Student-Centered Learning* pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Integrasi tersebut menghasilkan

pengalaman belajar yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan penguatan karakter siswa sesuai tujuan Pendidikan Pancasila.

Secara praktis, media Kartu Urutan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Selain itu, penggunaan media Kartu Urutan dapat membantu guru mengaitkan materi nilai-nilai Pancasila dengan situasi kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam perilaku nyata. Temuan penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Pengintegrasian media kartu dengan pendekatan *Student-Centered Learning* dapat menjadi model pengembangan media pada mata pelajaran lain yang memerlukan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam menafsirkan hasil penelitian. Implementasi media dilakukan pada dua sekolah dasar dengan jumlah peserta didik yang terbatas sehingga temuan yang diperoleh belum dapat menggambarkan kondisi yang lebih luas. Selain itu, pengembangan media difokuskan pada materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar, sehingga penerapannya pada materi maupun jenjang pendidikan lain masih memerlukan pengujian lebih lanjut. Evaluasi keefektifan media juga lebih menitikberatkan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sementara pengaruh media terhadap pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai Pancasila belum dianalisis secara mendalam.

Dari sisi produk, media Kartu Urutan memiliki karakteristik yang sekaligus menjadi batasan dalam penggunaannya. Kapasitas informasi pada setiap kartu relatif terbatas sehingga materi yang disajikan perlu diringkas tanpa mengurangi substansi utama. Keberhasilan penggunaan media juga dipengaruhi oleh kualitas visual, kejelasan instruksi, serta kemampuan guru dalam mengelola aktivitas pembelajaran. Selain itu, proses pengembangan media memerlukan tahapan yang cukup kompleks, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan isi dan tampilan, validasi ahli, hingga produksi media. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan implementasi pada berbagai konteks sekolah, mengembangkan media dalam format digital atau interaktif, serta mengkaji pengaruhnya

tidak hanya terhadap aspek kognitif, tetapi juga terhadap perkembangan sikap, karakter, dan keterampilan sosial peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Kartu Urutan berbasis *Student-Centered Learning* (SCL) pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media yang dikembangkan mampu mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Temuan ini menunjukkan bahwa media Kartu Urutan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Selain memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna, penelitian ini juga memperkaya pengembangan media pembelajaran berbasis *Student-Centered Learning*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan menguji media serupa pada materi, jenjang pendidikan, serta cakupan wilayah yang lebih luas, termasuk mengintegrasikannya dengan teknologi digital guna meningkatkan fleksibilitas dan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Adetia, A., Hidayat, S., & Nuryadin, A. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 10*(3), 2191–2200. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3495

Nuhandini, R. S., Aini, N., Alfiah, Z., & Iskandar, S. (2025). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Student Centered Learning (SCL). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 4*(1), 233–237. https://doi.org/10.31004/jpion.v4i1.361

Amelia, L. N., & Rondli, W. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(2), 29082–29086. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17483

Astuti, S. D., Saputri, D., & Sari, I. M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model ADDIE dapat Menumbuhkan Semangat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *YASIN: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya, 3*(6), 1307–1316. https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1661

Damayanti, S. P., & Winanto, A. (2024). Evaluasi Kegiatan Penerapan Profil Pelajar Pancasila Guna Meningkatkan Kualitas Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(4), 2712–2721. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8226

Hidayah, A. N., Anggraini, C. D., Shadiqah, D., & Darsono. (2025). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita, 9*(2), 438–449. https://doi.org/10.24114/jgk.v9i2.64640

Izzah, N., Rosaliani, R., Lena, N. S., Janah, A., & Sofwan, M. (2024). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Peserta Didik yang Pancasilais. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(6), 5789–5794. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4567

Julia, M. A., Fitriani, N., & Setiawan, R. (2024). Proses Pembelajaran Konstruktivisme Generatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1*(3), 1–7. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.519

Jumadi. (2024). Penerapan Student Center Learning pada Peserta Didik Kelas 2 SD Muhammadiyah 14 Surakarta terhadap Pemahaman Konsep Matematis. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 5*(6), 1143–1149. https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84430

Kinaningtyas, S. R. P., & Istianah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran KALASYS (Kartu Solar System) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(3), 641–652. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53108

Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 5*(1), 25–32. https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179

Mukhoerrunnissa, T. K., Nita, N., Rahmadina, R. N., Abibah, S. N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital tentang Penerapan Peran Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(2), 1634–1644. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7449

Ni'mah, N. T. A., Siregar, M. A. F., Pane, A. A., Manurung, C. S. L., & Rajagukguk, N. A. (2024). Upaya Penerapan Pendidikan Karakter Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1*(3), Article 7. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.396

Prabandari, A. S. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2*(1), 68–71. https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.586

Rusyadi, D. C., Sari, M., Syofiani, & Alyusfitri, R. (2026). Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Solusi Strategis Melalui Inovasi Pembelajaran Berpusat pada Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri, 12*(1), 169–181. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11425

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar, 3*(2), 50–58.

Triyanto, & Fadhilah, N. (2018). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 15*(2), 161–169. https://doi.org/10.21831/jc.v15i2.20709

Utami, N. K. T. P., Kertih, I. W., & Indrayani, L. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa (Student Engagement) dalam Pembelajaran IPS Topik "Daerahku Kebanggaanku" Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 6*(1), 592–605. https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3890

Wati, E. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Periskop: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan, 5*(1), 1–8. https://doi.org/10.58660/periskop.v5i1.81

Yuksafa, R., Satibi, O., & Edwita. (2023). Pengembangan Media Kartu Bergambar Elektronik pada Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif, 6*(1), 35–42. https://doi.org/10.21009/JPI.061.05

Yuliyani, A., Hakim, Z. R., & Pribadi, R. A. (2024). Proses Pencapaian Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 11*(4), 977–989. https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.3774