



JURNAL CITRA PENDIDIKAN ANAK (JCPA)



<https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jcpa>

DESAIN MEDIA KARTU GERAK BERMAKNA BERBASIS AKTIVITAS KINESTETIK PADA SISWA KELAS II SDN 4 KARANGTENGAH

Surayanah¹⁾, Marsanda Avilia Putri²⁾, Alfi Mayasari³⁾, Amelia Dwi Oktavia⁴⁾, Ainul Luthfiana⁵⁾, Amelia Suhartiwi⁶⁾

^{1,2,3,4,5,6)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang

¹⁾surayanah.fip@um.ac.id, ²⁾marsanda.avilia.2201516@students.um.ac.id, ³⁾alfi.mayasari.2301516@students.um.ac.id, ⁴⁾amelia.dwi.2301516@students.um.ac.id,

⁵⁾ainul.luthfiana.2301516@students.um.ac.id, ⁶⁾amelia.suhartiwi.2301516@students.um.ac.id

Histori artikel

Received:
20 November 2025

Accepted:
14 Januari 2026

Published:
1 Februari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain media pembelajaran inovatif berupa Kartu Gerak Bermakna (KGB) berbasis aktivitas kinestetik pada siswa kelas II SD. Menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model *ADDIE*, penelitian ini terbatas pada tahap analisis, desain dan pengembangan, yang menghasilkan rancangan awal berupa prototipe konseptual. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran PKn dan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu lembar validasi ahli media. Hasil penelitian pengembangan media KGB menunjukkan bahwa dari hasil analisis kelayakan validasi dosen ahli, diperoleh nilai masing-masing aspek 80% dengan kategori layak. Media KGB mengintegrasikan elemen visual lambang Pancasila, instruksi gerakan kinestetik yang mencerminkan nilai-nilai pancasila, dan *QR Code* untuk contoh pengamalan nilai. Desain ini disesuaikan dengan tahap pengembangan kognitif siswa kelas II SD yang berada pada tahap operasional konkret. Media ini diharapkan dapat mendorong pembelajaran menjadi interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

Kata-kata Kunci: Kartu Gerak Bermakna, Pancasila, Aktivitas Kinestetik, Pembelajaran PKn, Sekolah Dasar

*Corresponding author: Surayanah (surayanah.fip@um.ac.id)

Abstract. This study aims to design innovative learning media in the form of Meaningful Movement Cards (KGB) based on kinesthetic activities for second-grade elementary school students. Using the ADDIE model of research and development, this study is limited to the analysis, design, and development stages, which produced a preliminary design in the form of a conceptual prototype. Data collection techniques in this study were conducted through observation of civic education learning activities and interviews. The instrument used in this study was an expert media validation sheet. The results of the KGB media development study showed that from the analysis of the feasibility of expert lecturer validation, each aspect received a score of 80% in the feasible category. KGB media integrates visual elements of the Pancasila symbol, kinesthetic movement instructions that reflect Pancasila values, and QR codes for examples of the practice of values. This design is tailored to the cognitive development stage of second-grade elementary school students, who are in the concrete operational stage. This media is expected to encourage interactive, contextual, and student-centered learning.

Keywords: Meaningful Movement Card, Pancasila, Kinesthetic Activities, PKn Learning, Elementary School

Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian siswa, khususnya di Sekolah Dasar (SD) agar mampu hidup rukun, toleran, gotong royong dan menghargai keberagaman. Tujuan PKn di SD yaitu untuk membekali dan memantapkan pengetahuan serta keterampilan dasar tentang hubungan baik antar warga negara Indonesia, maupun dengan warga negara lain (Sa'diyah & Dewi, 2022). Menurut Winataputra (2018) fungsi PKn adalah sebagai wahana untuk menumbuhkembangkan kesadaran dan tanggung jawab warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan berbangsa yang berlandas nilai-nilai pancasila. Dalam pembelajaran PKn, penanaman nilai Pancasila menjadi salah satu inti penting dan merupakan hal yang paling mendasar dalam pembelajaran (Kurniawaty, 2022). Nilai-nilai Pancasila harus ditanamkan dan diimplementasikan kepada generasi muda, sebagai petunjuk dalam menjalankan kehidupan sehari-hari (Mardin & Putro, 2025).

Implementasi nilai-nilai Pancasila di SD khususnya kelas rendah, dapat dilakukan melalui materi makna lambang Pancasila. Melalui pembelajaran makna lambang, siswa tidak hanya mempelajari bentuk dan nama lambang Pancasila. Mereka juga dituntut untuk memahami pesan moral yang terkandung didalamnya. Dengan memahami makna masing-masing lambang Pancasila dalam pembelajaran, siswa dapat mengetahui bagaimana cara bersikap dengan teman, menghormati guru, saling membantu dan hidup rukun (Qondias et al., 2025). Sikap-sikap yang sesuai dengan makna dari lambang Pancasila layak untuk diajarkan pada siswa SD sehingga kelak bisa menjadi orang yang berguna untuk bangsa (Nasrullah, 2020). Pada jenjang SD khususnya kelas II, proses internalisasi nilai-nilai Pancasila memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak. Pembelajaran harus bersifat konkret, menyenangkan dan dekat dengan realitas sosial

budaya di sekitar. Siswa usia SD dapat belajar secara efektif ketika mengalami langsung, bergerak dan bermain.

Meskipun demikian, dalam kenyataannya pembelajaran PKn di SD, khususnya kelas rendah masih menghadapi berbagai kendala. Dari hasil pengamatan di SDN 4 Karangtengah pada kelas II, ditemukan bahwa pembelajaran masih berfokus pada penggunaan buku LKS hitam putih, tanpa didukung media pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa. Guru juga menggunakan media gambar dalam pembelajaran, namun hal ini belum mampu memfasilitasi cara belajar siswa yang bermacam-macam. Keterbatasan media pembelajaran dipengaruhi oleh padatnya jadwal mengajar guru, sehingga tidak memiliki cukup waktu untuk membuat atau mengembangkan media yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Qondias et al., 2025). Hal tersebut menandakan bahwa diperlukan inovasi media konkret dan menarik yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kebutuhan media konkret ini, disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational*) menurut Teori Jean Piaget (Marinda, 2020). Pada tahap ini, siswa hanya dapat memecahkan suatu masalah ketika objek dari masalah tersebut bersifat nyata, sehingga tanpa objek nyata siswa akan mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Melalui penggunaan media, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan bermain, bergerak dan berdiskusi untuk memahami lambang pancasila. Dari hasil pengamatan di lapangan, ditemukan bahwa siswa memiliki semangat tinggi saat guru mengajak *ice breaking* dengan gerakan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang menggabungkan visual, aktivitas kinestetik dan nilai Pancasila dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Sage et al., (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media kartu atau *flash card* dapat meningkatkan daya ingat, memfasilitasi pembelajaran agar lebih aktif, serta memberikan kepuasan belajar yang lebih tinggi dibandingkan menggunakan media teks biasa. Selaras dengan hal itu, Pham et al., (2016) juga mengemukakan bahwa desain berbasis kartu yang adaptif memungkinkan penyesuaian terhadap kemampuan dan kebutuhan siswa, serta mendukung pembelajaran yang bersifat personal dan berulang sehingga dapat memperkuat pemahaman yang ada dalam memori. Dengan demikian, media kartu memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya mata pelajaran PKn guna memberikan pemahaman terkait makna lambang dan nilai-nilai Pancasila secara visual, konkret, dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, Wulandari et al., (2023) menggunakan "Kartu Sila" sebagai alternatif media pembelajaran PKn di SD. Penelitian ini menjawab kebutuhan guru

dan siswa akan media yang menarik dan tidak monoton serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa SD (Beru et al., 2025). Sejalan dengan penelitian Anggara et al., (2025), bahwa kartu sila terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Siswa terlihat antusias saat memainkan kartu yang berisi lambang, warna, dan nilai-nilai setiap sila Pancasila. Meskipun demikian, penelitian ini masih menekankan pada aspek visual saja tanpa melibatkan gerakan fisik atau aktivitas kinestetik siswa, sehingga pembelajaran kurang menstimulasi keterlibatan aktif siswa.

Dalam penelitiannya, Yasin & Susanti (2023), menggunakan kartu kuartet dalam pembelajaran PKn di kelas II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan kartu kuartet dalam pembelajaran menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Kartu kuartet membuat kelas menjadi lebih menyenangkan serta memberikan stimulus kepada siswa yang pasif menjadi lebih aktif. Namun, media tersebut masih memiliki keterbatasan, karena kartu kuartet lebih berfokus pada aktivitas verbal, sehingga belum dapat mengakomodasi kebutuhan siswa akan gaya belajar kinestetik. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media yang menggabungkan aspek visual, kinestetik dan nilai-nilai Pancasila, sehingga mendorong siswa belajar secara aktif dan bermakna.

Oleh sebab itu, penelitian ini penting dilakukan guna mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan tidak hanya menarik secara visual. Melalui pengembangan media Kartu Gerak Bermakna (KGB) pada pelajaran PKn di kelas rendah, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya variasi media pembelajaran PKn. KGB menggabungkan aspek visual dalam bentuk konkret, aktivitas kinestetik siswa serta makna dan nilai Pancasila. KGB bertujuan untuk membantu siswa kelas II SD memahami makna lambang Pancasila, bukan hanya dari hafalan lambang, tetapi juga melalui pengenalan nilai dan contoh perilaku nyata secara menyenangkan. Dengan kata lain, KGB menciptakan pembelajaran PKn yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran PKn di kelas dan wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran PKn. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Kartu Gerak Bermakna (KGB) pada materi makna lambang Pancasila untuk siswa kelas II Sekolah Dasar dan menguji kelayakan berdasarkan pendapat ahli. Model pengembangan yang digunakan sebagai acuan adalah model ADDIE, yang merupakan pendekatan sistematis untuk

menghasilkan produk instruksional. Terdiri dari 5 tahap pengembangan antara lain *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Model *ADDIE* merupakan pendekatan sistematis yang menghasilkan produk instruksional (Rahayu, 2025).

Namun, untuk memastikan produk yang dikembangkan memiliki landasan teoritis yang kuat sebelum diujicobakan secara luas di lapangan, penelitian ini dibatasi pada prosedur pengembangan pada tiga tahapan awal, yaitu: *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Tahap pengembangan pada penelitian ini dibatasi sampai pada uji validitas oleh ahli (*expert judgment*) sebagai bentuk evaluasi formatif untuk mengukur kelayakan produk secara terukur. Subjek penelitian yang terlibat adalah ahli yang bertindak sebagai validator. Validator terdiri dari satu orang ahli dengan kualifikasi dosen PGSD yang menilai aspek tampilan, tata bahasa, kepraktisan media, interaktivitas, dan kedalaman materi dari desain prototipe yang dibuat. Prosedur penelitian diawali dengan tahap analisis (*Analysis*) melalui studi lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik siswa kelas II, dan analisis perangkat pembelajaran yang digunakan. Dilanjutkan dengan tahap perancangan (*Design*) untuk menyusun rancangan awal dan instrumen validasi. Tahap terakhir adalah pengembangan (*Development*). Pada tahap pengembangan, rancangan desain produk direalisasikan menjadi prototipe produk fisik yang kemudian divalidasi oleh ahli.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kartu Gerak Bermakna (KGB) berbasis aktivitas kinestetik pada materi makna lambang Pancasila untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Pengembangan produk dilakukan dengan model *ADDIE* yang pada penelitian ini difokuskan pada tiga tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain) dan *Development* (Pengembangan).

Pertama, tahap analisis (*analysis*). Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran PKn melalui kegiatan observasi dan wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran tersebut di SDN 4 Karangtengah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa siswa kelas II hanya mampu menyebutkan urutan sila dan lambang Pancasila tanpa memahamii nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan pun masih berupa LKS dengan kertas buram dan gambar hitam putih. Proses pembelajaran juga masih didominasi oleh guru (*teacher centered*) yang menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan, diperoleh bahwa diperlukan media pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas gerak (kinestetik) serta media

visual yang membantu siswa kelas II agar lebih mudah memahami konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila secara konkret dan menyenangkan.

Kedua, tahap perencanaan atau desain (*design*). Tahap ini menghasilkan rancangan awal media KGB. Setiap kartu yang dirancang memuat lambang dan sila Pancasila, makna yang terkandung, instruksi gerak yang mencerminkan nilai tersebut, serta *QR Code* yang menampilkan contoh pengamalan dari setiap sila Pancasila. Adapun instruksi gerak dalam media KGB, seperti kartu bergambar bintang merupakan lambang sila pertama Pancasila yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa, dilengkapi gambar seseorang dengan tangan disilangkan di dada yang menggambarkan sikap penghayatan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Gerakan tersebut bermakna bahwa siswa diajak untuk selalu mengingat Tuhan, berdoa sebelum melakukan kegiatan, serta bersyukur atas segala nikmat yang dimiliki.

Desain media KGB dibuat dan disusun melalui platform desain visual *Canva* serta diatur dengan ukuran yang ergonomis untuk tangan anak-anak, dengan rencana cetak dan laminasi agar tidak cepat rusak dan dapat digunakan dalam jangka waktu lama. Hasil dari tahap desain adalah prototipe konseptual media KGB yang siap diuji validitasnya (Gambar 1).





Gambar 1. Desain Media Kartu Gerak Bermakna (KGB)

Ketiga, tahap pengembangan (*development*) dan uji validitas ahli. Pada tahap ini, prototipe konseptual dikembangkan menjadi produk fisik dan selanjutnya diuji untuk menilai kelayakan dan kualitas desainnya. Uji validitas dilakukan oleh validator ahli media untuk menilai kelayakan desain KGB sebelum diujicobakan kepada pengguna, baik siswa maupun guru. Instrumen validasi media mencakup aspek tampilan, tata bahasa, kepraktisan media, interaktivitas, dan kedalaman materi, seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Validasi Media

Aspek	Indikator
Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian ukuran kartu dengan penggunaan siswa 2. Kesesuaian warna (tidak terlalu mencolok, serasi) 3. Komposisi tata letak (layout) seimbang, dan mudah dibaca 4. Kejelasan dan kualitas gambar/ilustrasi
Tata Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa mudah dipahami oleh siswa kelas II SD. 2. Instruksi pada kartu jelas dan mudah diikuti. 3. Tidak ada kesalahan ejaan/penulisan. 4. Tidak ada istilah abstrak yang membingungkan.
Kepraktisan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media mudah dibawa, disimpan, dan diorganisir 2. Keamanan kartu (tidak tajam, tidak berbahaya bagi anak). 3. Kartu mudah digunakan siswa dan guru. 4. Media tahan lama (jenis kertas, laminasi, dll).
Interaktivitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas gerak pada kartu memicu keterlibatan siswa 2. Aktivitas mendukung pemahaman nilai Pancasila 3. Media meningkatkan motivasi belajar siswa
Kedalaman Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi memuat elemen pokok nilai-nilai Pancasila. 2. Materi mencakup contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. 3. Aktivitas pada kartu membantu memperluas pemahaman konsep.

Adapun hasil validasi produk media pembelajaran KGB oleh dosen ahli disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli

Aspek	Persentase	Kategori
Tampilan	80	Layak
Tata Bahasa	80	Layak
Kepraktisan Media	80	Layak
Interaktivitas	80	Layak
Kedalaman Materi	80	Layak

Terdapat lima aspek yang dinilai oleh ahli media dan masing-masing aspek memperoleh persentase sebesar 80% yang berada pada kategori layak. Berdasarkan saran dari validator, media KGB selanjutnya direvisi dengan menyesuaikan jumlah kartu dengan banyaknya siswa serta dibuat petunjuk penggunaan media KGB secara sederhana sebelum siap untuk diujicobakan. Meskipun penelitian ini belum sampai pada tahap uji efektivitas di lapangan yang melibatkan respon langsung dari siswa dan guru, data validasi ahli ini telah memberikan hasil bahwa media KGB memiliki peluang untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka melalui aktivitas kinestetik sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba kepada siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media Kartu Gerak Bermakna (KGB) didasarkan pada temuan bahwa siswa kelas II di SDN 4 Karangtengah kesulitan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam lambang Pancasila dan cenderung pasif karena pengaruh dari penggunaan media yang masih konvensional berupa buku LKS dan dominasi pembelajaran *teacher centered*. Dalam hal ini, kebutuhan akan media yang interaktif dan menarik sejalan dengan peran penting media dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Aritonang et al., 2024).

Perancangan media KGB yang berfokus pada aktivitas gerak sejalan dengan tahap operasional konkret dalam teori perkembangan kognitif Piaget. Menurut Piaget, pada tahap ini anak (dengan rentang usia 7 atau 8 sampai 11 atau 12 tahun) mengandalkan penampilan fisik objek dan belajar secara efektif melalui interaksi langsung dan pengalaman konkret (Nainggolan & Daeli, 2021; Sanjaya et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran akan terlaksana dengan efektif apabila disertai objek nyata dan kegiatan langsung. Menurut Aprianty & Safran (2024), adanya pengalaman konkret dapat mencegah terjadinya salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan.

Pengalaman konkret tersebut bisa didapatkan dari adanya penggunaan alat penunjang pembelajaran, salah satunya seperti media pembelajaran.

Media KGB dirancang dengan harapan dapat mengubah konsep abstrak seperti makna nilai-nilai Pancasila menjadi instruksi gerakan fisik yang nyata dan dapat diterapkan. Media KGB dalam perancangannya juga memperhatikan tiga gaya belajar siswa, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Penggabungan ketiga gaya belajar ini terbukti efektif karena melibatkan aktivitas di kedua sisi otak, yang dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa (Yusliani et al., 2023). Meskipun pengembangan media berupa kartu dalam pembelajaran PKn telah dilakukan sebelumnya, seperti Wulandari et al., (2023) yang mengembangkan media Kartu Sila sebagai media alternatif pembelajaran PKn di SD dan Anggara et al., (2025) yang dalam penelitiannya juga mengembangkan media pembelajaran PPKn berupa Kartu Sila yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, mendorong partisipasi aktif siswa, kerja sama, serta keterampilan berpikir kritis. Namun, media KGB memiliki nilai inovatif karena tidak hanya menampilkan aspek visual, tetapi juga mengintegrasikan gerakan fisik (kinestetik) yang relevan dengan makna setiap sila Pancasila. Keterlibatan fisik siswa dalam penggunaan media KGB ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini sesuai dengan pandangan Imanulhaq & Ichsan (2022) yang menyatakan bahwa media yang melibatkan aktivitas konkret dapat menstimulasi partisipasi aktif siswa dan memperkuat pemahaman konsep.

Selain itu, adanya integrasi teknologi berupa *QR Code* dalam media KGB juga sejalan dengan penelitian Vijayanti & Cacik (2024) yang mengembangkan media Papan Pintar dan menyatakan bahwa dalam pendidikan modern peran teknologi sangat dibutuhkan karena berpotensi besar dalam memperkaya pengalaman siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan pencapaian akademik mereka.

Selanjutnya, hasil penelitian ini telah melalui tahap pengembangan dan uji validasi ahli untuk menilai kelayakan produk. Dari kelima aspek penilaian yang meliputi: tampilan, tata bahasa, kepraktisan media, interaktivitas, dan kedalaman materi, diperoleh persentase sebesar 80% dan berada pada kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa desain media KGB secara konseptual telah valid dan layak digunakan. Validator juga memberikan saran minor yaitu dengan lebih menyesuaikan jumlah kartu dengan banyaknya siswa serta membuat petunjuk penggunaan media KGB secara sederhana. Hal tersebut menunjukkan pentingnya kepraktisan media dalam pengimplementasiannya di kelas ketika diujicobakan.

Meskipun desain media KGB telah dinilai layak, akan tetapi implementasinya di lapangan masih memerlukan pertimbangan lebih lanjut, seperti memperkirakan kendala yang akan muncul. Media KGB yang melibatkan aktivitas siswa tentunya memerlukan ruang

gerak yang memadai. Hal ini mungkin dapat menjadi kendala bagi kelas dengan ukuran yang tidak terlalu luas dan jumlah siswa terlalu padat. Selain itu, adanya integrasi teknologi berupa *QR Code* pada media KGB, secara tidak langsung menuntut ketersediaan perangkat pendukung seperti *smartphone* dan internet. Hal ini dapat menjadi kendala bagi sekolah dengan fasilitas yang terbatas. Kendala lainnya yaitu pada guru yang dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran mungkin akan menemui kendala seperti kebingungan dalam memandu gerak pada siswa. Hal ini menuntut adanya panduan penggunaan media KGB yang jelas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya sebaiknya berfokus pada uji coba lapangan yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media terhadap pemahaman siswa serta mencari solusi untuk mengatasi kendala yang muncul ketika pengimplementasian media di sekolah.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan merancang media Kartu Gerak Bermakna (KGB) berbasis aktivitas kinestetik sebagai inovasi untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas II SD di SDN 4 Karangtengah Blitar. Dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) berdasarkan model *ADDIE*, Penelitian ini hanya mencapai tahap *analysis*, *design*, dan *development*, menghasilkan prototipe konseptual media KGB. Media ini mengintegrasikan elemen visual lambang Pancasila, instruksi gerakan kinestetik yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, serta *QR Code* untuk contoh pengamalan nyata, disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret siswa usia 7-11 tahun menurut teori Jean Piaget dimana siswa lebih efektif belajar melalui objek nyata dan aktivitas fisik.

Hasil rancangan prototipe memperoleh kategori layak yang menunjukkan bahwa media KGB memungkinkan dapat mendorong pembelajaran menjadi interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*), dengan menggabungkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman bermakna nilai Pancasila melalui aktivitas fisik yang menyenangkan, sejalan dengan penelitian sebelumnya namun menambahkan aspek kinestetik yang belum dieksplorasi secara mendalam. Secara keseluruhan, media KGB berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran PKn yang efektif, sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah, serta mendukung pembentukan karakter melalui pengamalan nilai Pancasila secara menyenangkan. Penelitian lanjutan diperlukan untuk tahap implementasi dan evaluasi guna menguji efektivitasnya secara empiris di lapangan.

Daftar Pustaka

- Anggara, R., Al Fakhri, A., & Prabekti, S. F. (2025). Permainan kartu sila sebagai alternatif media pembelajaran mata pelajaran PPKN kelas IV di SD N pujiharjo. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 507–509. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.371>
- Aprianty, A., & Safran, S. (2024). Pengaruh media poster terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam*, 10(1), 181–191. <https://doi.org/10.54892/jpgmi.v10i1.21>
- Aritonang, V. O., Aulia, A., Hutabarat, S. D. S., Bintang, F. N., Sigalingging, A. C., & Silaban, L. A. (2024). Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman PKN SD. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 6623–6627. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/1782/1888>
- Beru, M. Y., Wonga, T. M., & Qondias, D. (2025). Pengembangan media papan tokoh untuk pemahaman karakter perumus pancasila pada siswa sdn hedhazita. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(2), 169–180. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i2.5182>
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun. *Jurnal WANIAMBEY: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Kurniawaty, J. B. (2022). Penerapan nilai Pancasila dalam proses pembelajaran di sekolah dasar: Application of Pancasila value in learning process in elementary school. *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinekaan dan Wawasan Kebangsaan*, 1(2), 23–32. <https://journal.unindra.ac.id/index.php/jagaddhita>
- Mardin, L. O., & Putro, K. Z. (2025). Integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran PKN untuk pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 17(1), 35–47. <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Riwayah>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nasrullah, A. (2020). Upaya peningkatan pemahaman makna simbol-simbol Pancasila melalui model mind mapping pada siswa kelas III SD Negeri Tunggulsari I tahun ajaran 2019/2020. *Didaktika Dwija Indria*, 8(2). <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i02.39795>
- Pham, X. L., Chen, G. D., Nguyen, T. H., & Hwang, W. Y. (2016). Card-based design combined with spaced repetition: A new interface for displaying learning elements and improving active recall. *Computers & Education*, 98, 142–156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.03.014>
- Qondias, D., Nay, D. A., & Nai, M. G. (2025). Refleksi nilai pancasila dalam sikap dan perilaku siswa di lingkungan sekolah dasar inpres ngedubhaga. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(2), 1051–1061. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i2.4822>
- Qondias, D., Noge, M. D., Lodo, M. L., & Meo, V. (2025). Penguatan nilai-nilai multikultural melalui pembelajaran pancasila berbasis media interaktif di sekolah dasar. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 5(1), 35–47. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v5i1.6854>

- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman nilai-nilai pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusan*, 6(2), 9940–9945. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3994/3329>
- Sage, K., Krebs, B., & Grove, R. (2019). Flip, slide, or swipe? Learning outcomes from paper, computer, and tablet flashcards. *Technology, Knowledge and Learning*, 24(3), 461-482. <https://doi.org/10.1007/s10758-017-9345-9>
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori belajar kognitif Jean Piaget tahap operasional konkret siswa kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 134–141. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i1.679>
- Vijayanti, N. L., & Cacik, S. (2024). Meningkatkan hasil belajar PKN pada materi mengenal lambang pancasila berbantuan media papan pintar di kelas II SDN 011 tatoa kabupaten mamasa. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(1), 83-94. Retrieved from <http://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/327>
- Winataputra, U. S. (2018). Pendidikan kewarganegaraan dalam konteks pendidikan karakter bangsa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wulandari, R. S., Suryani, R. I., & Fauziah, E. (2023). Permainan kartu sila sebagai alternatif media pembelajaran mata pelajaran PKN kelas IV di SDIT Assalamah Ungaran. *ASKARA: Jurnal Seni dan Desain*, 2(1), 56–68. <https://doi.org/10.20895/askara.v2i1.1063>
- Yasin, F. N., & Susanti, E. (2023). Penerapan permainan kartu kuartet untuk meningkatkan minat belajar pengamalan sila pancasila kelas II SDN magersari sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2. 188-203. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i3.155>.
- Yusliani, H., Rosnidarwati, R., Saiful, S., Zahri, M. R., & Nudia, F. (2023). Efektivitas gaya belajar visual auditori kinestetik (VAK) dalam metode pembelajaran tahfidz kauny quantum memory (KQM). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(04). <https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.5166>