



Pengembangan Media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) untuk Menumbuhkan Kemampuan Bermusyawarah Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar

Sukma Vega Verynda Singka^{1*}, Hendrik Pandu Paksi²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*sukma.22186@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 10-01-2026 Accepted: 15-03-2026 Published: 30-03-2026

ABSTRAK

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) untuk menumbuhkan kemampuan bermusyawarah pada peserta didik kelas VI sekolah dasar. Metode yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Instrumen penelitian mencakup lembar validasi media, validasi materi, angket respon peserta didik, angket respon guru, dan lembar tes. Hasil penilaian validasi media memperlihatkan persentase 80% dan validasi materi mendapatkan persentase 88,9% dengan rata-rata kedua validasi 84,45% yang tergolong kategori sangat valid. Selanjutnya, respon peserta didik dan guru tergolong kategori "Sangat Praktis" dengan perolehan persentase respon peserta didik 96,8% sedangkan persentase respon guru mendapatkan persentase 97,5% setelah melakukan perbaikan saran dari guru dengan memperbesar ukuran dari media Kartu Sukma. Hasil perhitungan N-Gain untuk membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai rata-rata 0,56 dengan kategori sedang untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol mencapai rata-rata 0,29 dengan kategori rendah.

Kata kunci: *Kartu Sukma, Media Pembelajaran, Bermusyawarah, Pendidikan Pancasila*

ABSTRACT

This research aims to develop the Sukma Card media (Voice of Togetherness and Consensus to foster the ability to deliberate in grade VI elementary school students. The method applied is Research and Development (R&D) with reference to the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The research instruments include media validation sheets, material validation, student response questionnaires, teacher response questionnaires, and test sheets. The results of the media validation assessment showed a percentage of 80%, and the material validation got a percentage of 88.9% with an average of 84.45% validation, which is classified as a very valid category. Furthermore, the response of students and teachers was classified as "Very Practical" with a percentage of student response of 96.8% while the percentage of teacher response received a percentage of 97.5% after improving suggestions from teachers to increase the size of the Sukma Card media. The results of the N-Gain calculation to compare the experimental class and the control class reached an average of 0.56 with the medium category for the experimental class, while the control class reached an average of 0.29 with the low category.

Keywords: *Kartu Sukma, Learning Media, Deliberation, Pancasila Education*

Pengutipan APA:

Singka, S.V.V., & Paksi, H.P. (2026). Pengembangan Media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) untuk Menumbuhkan Kemampuan Bermusyawarah Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(3).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebagian elemen fundamental yang dilakukan secara paham dari berbagai generasi dalam mewujudkan karakter yang berintegritas, berdaya saing tinggi, dan berpedoman pada nilai Pancasila (Setyowati & Utomo, 2024). Pendidikan bukan untuk mempersiapkan di kehidupan mendatang namun kehidupan sekarang yang dijalani anak-anak menuju tingkat kedewasaan (Sobarna, 2022). Pengertian tersebut secara umum menjelaskan bahwa manusia dapat mengembangkan kemampuan bawaan yang ada pada dirinya sesuai dengan nilai yang ada, yakni nilai Pancasila. Pancasila sendiri merupakan ideologi bangsa yang membentuk negara dan bangsa sehingga ideologi tersebut bisa diterapkan pada kehidupan masyarakat.

Pancasila tidak hanya berperan sebagai dasar negara tetapi juga berfungsi sebagai pedoman dalam pandangan hidup bangsa Indonesia. Dalam perannya sebagai pandangan hidup, Pancasila menjadi acuan dalam mengatur kehidupan pribadi, hubungan antar sesama, serta dengan lingkungan sekitar. Pancasila merupakan hasil pemikiran yang matang dan mengandung nilai-nilai kehidupan, maka Pancasila menjadi ideologi, motivasi, serta panduan perilaku berbangsa dan bernegara. Pancasila tidak bisa dijalankan secara terpisah, karena nilai-nilai pada Pancasila saling terikat satu sama lain dan membentuk kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (Antari, 2020).

Pendidikan Pancasila memiliki peranan besar dalam menanamkan karakter dan nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan dapat memahami sekaligus mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui semangat kebersamaan, toleransi, dan demokrasi (Amharulloh & Muthali'in, 2024). Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik bisa terbantu mengembangkan wawasan serta kesadaran bernegara sekaligus memperbaiki perilaku peserta didik dengan penerapan nilai-nilai Pancasila secara langsung di lingkungan sekolah (Kohilay dkk., 2025).

Sebagai makhluk sosial yang memerlukan dan saling tolong-menolong dengan orang lain, masyarakat tentunya membutuhkan interaksi dalam terjadinya kesepakatan yang dapat menghargai antar personal atas tujuan dan kepentingan bersama. Pada dunia yang serba *modern* ini masyarakat Indonesia mampu mengendalikan diri meskipun berada dalam kondisi gangguan yang hebat dengan menerapkan nilai kerakyatan. Indonesia sebagai negara demokrasi mengutamakan prinsip permusyawaratan yang dapat menghasilkan kesejahteraan sosial. Bangsa Indonesia harus menghargai serta menjunjung tinggi keputusan yang dihasilkan melalui proses musyawarah. Tentunya semuanya dilakukan dengan niat baik disertai rasa tanggung jawab (Ardhani dkk., 2022).

Pengambilan keputusan secara mufakat termasuk ke dalam salah satu nilai Pancasila yang perlu diterapkan oleh seluruh lapisan masyarakat, tidak luput dalam melakukan pengambilan keputusan.

Keterampilan pengambilan keputusan ini masuk kedalam kemampuan berpikir seseorang dalam mengambil pilihan terbaik dari beberapa pilihan yang ada (Hesti Restiana, Elda Fazira, 2024). Keterampilan dalam pengambilan keputusan ini penting untuk peserta didik dalam memutuskan suatu permasalahan serta memberikan stimulasi peserta didik untuk berani menyampaikan pendapat.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas VI diketahui proses pembelajaran materi musyawarah yang dilakukan oleh guru masih bersifat teoritis. Sehingga, peserta didik mengartikan pemahaman musyawarah hanya sebatas definisi saja, bukan keterampilan. Selain itu, guru juga kekurangan dukungan dalam penggunaan media ajar. Dampaknya, peserta didik tidak cukup aktif dalam menyampaikan pendapat dan menghargai pendapat temannya. Sehingga, kemampuan bermusyawarah peserta didik rendah dan peserta didik kurang mencari solusi secara mufakat hanya mengandalkan *voting*.

Berbagai penelitian pengembangan pembuatan media kartu sebagai media ajar sudah banyak dilakukan sebagai sarana pembelajaran di sekolah dasar, namun masih terbatas penelitian yang mengembangkan media kartu dengan fokus pada peserta didik yang berani menyampaikan pendapat untuk mencapai mufakat dalam meningkatkan kemampuan bermusyawarah. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih memfokuskan pada peningkatan aspek kognitif seperti membaca dan persoalan matematika, sementara yang mengukur kemampuan bermusyawarah pada peserta didik masih kurang dieksplorasi melalui media kartu. Seperti Penelitian yang dilakukan Amanda Nurul dan Hendrik Pandu Paksi (2023) yang berjudul “Pengembangan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” sudah menggunakan media kartu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, namun tidak berfokus pada pengukuran kemampuan bermusyawarah peserta didik, melainkan menitikberatkan pada pengenalan suku bangsa di Indonesia.

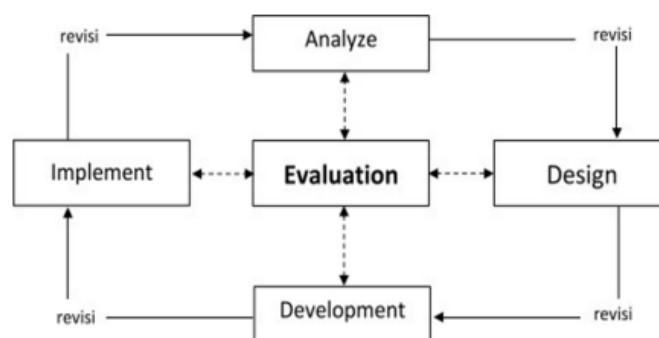
Pada penelitian “Strategi Pembelajaran *Struktural Academic Controversy* Sebagai Upaya Alternatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermusyawarah-Mufakat” yang dilakukan oleh Agus Widodo (2022) ini sudah mengukur keterampilan bermusyawarah, namun dalam mengukur kemampuan tersebut menggunakan strategi pembelajaran *Structural Academic Controversy* yang dapat menjadi strategi dalam peningkatan keterampilan bermusyawarah tergantung bagaimana guru memilih materi dari kurikulum yang sesuai dan dapat menimbulkan isu-isu kontroversial. Melalui pemaparan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menciptakan media kartu yang mengandung nilai kebersamaan untuk mencapai mufakat dalam materi belajar musyawarah untuk mengukur kemampuan bermusyawarah peserta didik.

Kartu yang digunakan dalam mengembangkan media Kartu Sukma bermodel seperti kartu kuartet menurut Medisty (2022) menjelaskan bahwa kartu kuartet adalah media pembelajaran permainan yang dikemas secara unik dan menarik dengan tema tertentu pada setiap kartunya. Dengan menggabungkan unsur visual berupa kartu permainan, Kartu Sukma tidak hanya membantu sebagai

media untuk menyampaikan materi saja, melainkan sebagai alat untuk pembentukan sikap demokratis dan sosial pada peserta didik. Hal ini dipandang penting sebagai upaya pengembangan kompetensi peserta didik dalam lingkup pendidikan karakter maupun nilai-nilai Pancasila melalui praktik nyata dalam pembelajaran di kelas (Safitri, 2023). Diharapkan dengan mengembangkan media Kartu Sukma peserta didik berubah lebih aktif dalam mengemukakan pendapat secara mufakat, menghargai pendapat teman, serta berani berpendapat bukan hanya melalui *voting* saja sehingga kemampuan bermusyawarah peserta didik bisa meningkat.

METODE

Dalam penelitian ini menerapkan jenis penelitian Riset dan Pengembangan yang dikenal dengan metode *Research and Development* (R&D) dalam mengembangkan media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) materi “Belajar Bermusyawarah” pendidikan Pancasila kelas VI. Menurut Sugiyono (2022) metode riset dan pengembangan (R&D) merupakan sebuah pendekatan untuk menciptakan produk tertentu sekaligus menguji seberapa tingkat kelayakannya. Dalam penelitian pengembangan Media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) menggunakan pendekatan penelitian ADDIE. Menurut Branch (2009) Model ADDIE terdiri dari 5 tahap diantaranya, analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Berikut adalah tahapan pendekatan ADDIE:



Gambar 1. Skema Model ADDIE

Sumber:(Branch, 2009)

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis menjadi tahap permulaan dalam proses pengumpulan informasi untuk mengembangkan sebuah Media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat). Tahap ini mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan guru dan peserta didik kelas VI di SDN Banjarsugihan V/617 Surabaya yang dijadikan dasar pada pengembangan Media Kartu Sukma. Dalam proses analisis masalah dan kebutuhan, peneliti melakukan wawancara bersama guru wali kelas VI B SDN Banjarsugihan V/617.

Guru menyampaikan bahwa peserta didik memang tidak kesulitan pada pengertian musyawarah melainkan pada pelaksanaan musyawarah itu sendiri. Peserta didik cenderung kurangnya keberanian mengemukakan pendapat, mendengarkan pendapat teman, dan mencari solusi mufakat. Peserta didik cenderung melakukan *voting* untuk menemukan jalan keluar ketika ada masalah, bukan melakukan musyawarah untuk menemukan solusi secara mufakat.

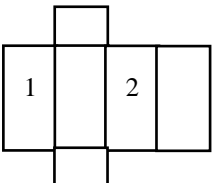
Setelah peneliti menyelesaikan wawancara dengan guru kelas VI SDN Banjarsugihan V/617, peneliti mengidentifikasi permasalahan tersebut sesuai keinginan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari analisis tersebut, peneliti menyimpulkan guru dan peserta didik membutuhkan media konkret yang mampu menumbuhkan kemampuan bermusyawarah peserta didik. Oleh karena itu, mengembangkan media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) menjadi alternatif media pembelajaran materi “Belajar bermusyawarah” mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VI.

2. Tahap Desain (*Design*)

Proses tahap desain Media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) peneliti merancang susunan media Kartu Sukma yang meliputi penentuan bentuk kartu yang dibuat seperti kartu uno dengan *cutting rounded*, memilih ukuran, lalu memilih warna yang berbeda pada setiap kartu dengan tujuan agar peserta didik dapat membedakan isi dari kartu tersebut, dan menentukan isi dari setiap kartu, contohnya kartu masalah berisi permasalahan yang berada di lingkungan peserta didik.

Selanjutnya peneliti membuat *storyboard* dari susunan media Kartu Sukma dengan menjelaskan bagian-bagian yang berada dalam setiap set Kartu Sukma, termasuk menyusun tata cara bermain Kartu Sukma dalam menumbuhkan kemampuan bermusyawarah peserta didik. Selain menentukan itu semua, peneliti juga memilih strategi yang tepat dan cocok untuk mendukung penggunaan Kartu Sukma dalam pembelajaran agar bisa menumbuhkan kemampuan bermusyawarah. Berikut adalah storyboard dari media Kartu Sukma:

Tabel 1. Storyboard Media Kartu Sukma

No	Bagian	Rancangan	Keterangan
1.	Cover		1. Cover depan Kartu Sukma 2. Berisi cara bermain kartu Sukma dan qr code modul ajar

No	Bagian	Rancangan	Keterangan
2.	Kartu masalah	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center; line-height: 40px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center; line-height: 40px;">2</div> </div>	<ol style="list-style-type: none"> Berisi gambar dan topik permasalahan. Bagian cover kartu masalah.
3.	Kartu peran	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center; line-height: 40px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center; line-height: 40px;">2</div> </div>	<ol style="list-style-type: none"> Berisi peran yang akan digunakan ketika bermusyawarah. Bagian cover kartu peran.
4.	Kartu pendapat	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center; line-height: 40px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center; line-height: 40px;">2</div> </div>	<ol style="list-style-type: none"> Berisi kalimat perintah untuk menuliskan pendapat peserta didik yang belum berani. Bagian cover kartu pendapat.
5.	Kartu Musyawarah	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center; line-height: 40px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center; line-height: 40px;">2</div> </div>	<ol style="list-style-type: none"> Berisi kalimat perintah untuk menuliskan hasil musyawarah. Bagian cover kartu musyawarah.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti memakai acuan melalui *storyboard* yang sudah dirancang untuk mendesain media tersebut. Tahap selanjutnya peneliti mulai mengembangkan media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) melalui aplikasi edit *canva*. Berikut tahap pengembangan media Kartu Sukma yang sudah di edit melalui aplikasi *canva*



Gambar 2. Bagian Cover Kartu Sukma

Bagian cover Kartu Sukma pada bagian depan terdapat gambar guru dan peserta didik yang sedang melakukan musyawarah di kelas. Pada bagian belakang berisi tata cara menggunakan Kartu Sukma dan berisi *qr barcode* modul ajar yang dapat diakses untuk melihat langkah-langkah pembelajaran.



Gambar 3. Bagian Kartu Masalah

Pada bagian kartu masalah berisi permasalahan yang terjadi di lingkungan peserta didik baik di sekolah, rumah, maupun lingkungan masyarakat yang disertai dengan gambar agar peserta didik tau permasalahan tersebut dari lingkungan sekolah, rumah, atau lingkungan masyarakat.



Gambar 4. Bagian Kartu Peran

Bagian kartu peran berisi peran yang akan dimainkan peserta didik sesuai permasalahan yang didapatkan.



Gambar 5. Bagian Kartu Musyawarah dan Kartu Pendapat

Pada kartu yang berwarna hijau berisi perintah untuk menuliskan hasil musyawarah yang telah dilakukan peserta didik dan kartu yang berwarna ungu berisi perintah untuk menuliskan pendapat bagi peserta didik yang masih belum berani untuk menyampaikan pendapat.



Gambar 6. Bagian Belakang Kartu

Gambar diatas menunjukkan bagian belakang setiap kartu baik dari kartu masalah, kartu peran, kartu musyawarah, dan kartu pendapat.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap implementasi media yang telah dihasilkan dan disempurnakan sesuai dengan arahan validator dan uji coba pada beberapa peserta didik dan guru. Pada tahap implementasi, media Kartu Sukma diterapkan dengan melibatkan dua kelas pembanding yakni, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VI B ditetapkan sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas VI A dijadikan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat perbedaan hasil di antara keduanya. Sebelum mengimplementasikan Media Kartu Sukma, peneliti memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan bermusyawarah awal peserta didik, baik pada kelas yang akan diberi perlakuan maupun kelas yang tidak mendapatkan perlakuan. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media Kartu Sukma, sedangkan kelas kontrol tetap menjalani pembelajaran secara konvensional tanpa perlakuan khusus. Kemudian, peneliti memberikan *posttest* untuk kedua kelas tersebut untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan setelah adanya perlakuan. Jika hasil yang didapatkan setelah penerapan media memperlihatkan tanggapan yang positif dari peserta didik dan mampu mengoptimalkan kemampuan bermusyawarah, maka media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) telah selesai.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap paling akhir model ADDIE merupakan tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini dilaksanakan untuk menilai media yang selesai dikembangkan. Evaluasi bertujuan untuk menentukan singkat kelayakan media tersebut berdasarkan capaian serta tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pada tahap evaluasi peneliti akan menganalisis hasil dari uji validasi ahli, hasil *pretest* dan *posttest*, lembar angket respon peserta didik, serta lembar angket guru. Di tahap ini peneliti bisa mengetahui kekurangan dan kelebihan pada media Kartu Sukma yang telah dikembangkan. Jika terdapat kekurangan pada hasil evaluasi maka peneliti akan melakukan revisi sampai media tersebut dapat dikatakan efektif, praktis, dan valid.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) pada materi “Belajar Bermusyawarah” untuk menumbuhkan kemampuan bermusyawarah peserta didik kelas 6 yang dikembangkan melalui model ADDIE. Data hasil validasi media Kartu Sukma menggunakan dua jenis data validasi, yakni validasi media dan validasi materi.

Validasi ahli media digunakan untuk menilai tingkat kevalidan dari media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat). Aspek yang dinilai dalam validasi ini meliputi, kesesuaian media, tampilan media, penggunaan media, dan kepenulisan. Penilaian untuk mengukur kevalidan media Kartu Sukma digunakan instrumen validasi dalam bentuk angket dengan skala penilaian yang memiliki kategori berikut ini:

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media dan Materi

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Sugiyono, 2022)

Validasi ahli media diselenggarakan pada tanggal 12 Februari 2026 dengan instrumen validasi yang mencakup aspek kesesuaian media, tampilan media, penggunaan media, dan kepenulisan. Berdasarkan hasil validasi ahli media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat), seluruh indikator mendapatkan skor 4 dari skala maksimal 5. Hal ini mengindikasikan bahwa media Kartu Sukma yang dikembangkan telah memenuhi standar media pembelajaran yang baik. Hasil skor dari validasi ahli media menghasilkan persentase 80%, sehingga Kartu Sukma termasuk ke dalam kategori valid.

Validasi ahli materi dijalankan untuk menilai kesesuaian isi media Kartu Sukma dengan materi “Belajar Bermusyawarah” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VI. Aspek yang diukur dalam validasi materi meliputi kesesuaian materi, kemampuan media dalam menumbuhkan kemampuan bermusyawarah, dan penyajian materi. Kategori penilaian validasi ahli materi menggunakan kategori yang sama dengan kategori validasi ahli media pada tabel 2.

Berdasarkan hasil validasi materi, media Kartu Sukma mendapatkan persentase sebesar 88,9% tergolong kategori sangat valid. Hal ini membuktikan media Kartu Sukma telah sesuai dengan materi “Belajar Bermusyawarah” yang disusun berdasarkan tujuan dan capaian pembelajaran yang berkaitan dengan keadaan nyata peserta didik.

Pada media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) mendapatkan persentase validasi media 80% dengan kategori valid. Hal tersebut memperlihatkan media Kartu Sukma telah memenuhi standar kriteria dari aspek kesesuaian media, tampilan media, penggunaan media, dan kepenulisan, meskipun masih diperlukan perbaikan di beberapa bagian.

Selanjutnya, hasil dari validasi materi mendapatkan persentase 88,9% termasuk kategori sangat valid. Hasil ini mengindikasikan bahwa isi materi dalam media Kartu Sukma telah selaras dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, serta relevan dengan materi “Belajar Bermusyawarah” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI sekolah dasar. Berdasarkan kedua hasil validasi tersebut diperoleh persentase sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Jenis Validasi	Persentase (%)	Kategori
1.	Validasi Media	80%	Valid
2.	Validasi Materi	88,9%	Sangat Valid
	Rata-rata	84,45 %	Sangat Valid

Rekapitulasi dari kedua validasi di atas menunjukkan persentase 84,45% yang tergolong kategori sangat valid. Oleh karena itu, media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) dinyatakan valid dan layak dipergunakan sebagai media pendukung pembelajaran materi “Belajar Bermusyawarah” mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI sekolah dasar.

Pada implementasi media Kartu Sukma respon peserta didik dan guru masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”. Respon peserta didik 96,8% termasuk kategori sangat praktis karena kebanyakan peserta didik merasa bahwa menggunakan media pembelajaran Kartu Sukma membuat suasana kelas jadi hidup, pembelajaran lebih menyenangkan, dan dengan menggunakan Kartu Sukma materi “Belajar Bermusyawarah” bisa mudah di pahami. Sedangkan hasil respon guru memperoleh persentase 97,5% tergolong kategori sangat praktis meskipun sebelumnya saat uji coba juga mendapatkan skor 92,5% tergolong kategori sangat praktis namun setelah melakukan perbaikan saran dari guru dengan memperbesar ukuran dari media Kartu Sukma terjadi peningkatan skor respon guru terhadap Kartu Sukma.

Selanjutnya implementasi media Kartu Sukma pada kelas eksperimen dan kontrol dianalisis dengan cara uji N-Gain. Uji N-Gain digunakan dalam membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk menunjukkan keefektifan media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) saat uji coba dan implementasi di sekolah dasar. Hasil dari uji N-Gain tersebut akan dikategorikan seperti berikut ini:

Tabel 5. Kategori Tingkatan Skor N-Gain

Skor Gain	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Dewi dkk., 2019)

Setelah melakukan implementasi di kelas melalui pemberian *pretest* dan *posttest* serta penerapan media Kartu Sukma pada kelas eksperimen, didapatkan bahwa 1 peserta didik mendapatkan hasil N-Gain yang cukup tinggi, sedangkan 28 peserta didik lainnya mendapatkan kategori sedang. Rata-rata dari uji N-gain pada kelas eksperimen mencapai 0,56 tergolong kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik secara praktis yang signifikan pada kelas yang menggunakan media Kartu Sukma dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Peningkatan yang masih belum masuk ke dalam kategori tinggi ini disebabkan adaptasi terhadap media baru yang digunakan, keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan setiap peserta didik.

Pada kelas kontrol dengan penerapan pembelajaran konvensional didapatkan sebanyak 9 peserta didik mendapatkan hasil N-Gain sedang dan 21 peserta didik masih mendapatkan hasil N-Gain yang rendah. Hasil perhitungan N-Gain mencapai rata-rata 0,29 tergolong kategori rendah. Rendahnya peningkatan ini dapat disebabkan oleh karakteristik pembelajaran konvensional yang berfokus pada guru, akibatnya peluang peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran menjadi terbatas. Kondisi seperti ini, peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi secara pasif daripada terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Selain itu, kemampuan bermusyawarah merupakan keterampilan sosial yang tidak cukup dikembangkan hanya melalui penjelasan teori, tetapi membutuhkan latihan langsung melalui interaksi, diskusi, dan simulasi. Pada kelas konvensional, keterbatasan penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang mendapatkan pengalaman nyata dalam mengemukakan pendapat, menghargai perbedaan, serta mencapai kesepakatan bersama. Akibatnya, peningkatan kemampuan yang terjadi menjadi kurang optimal.

Hasil pada kelas eksperimen dan kontrol memperlihatkan perbandingan yang cukup signifikan yakni 0,56 dan 0,29. Rata-rata dari uji N-gain pada kelas eksperimen mencapai 0,56 yang tergolong kategori sedang. Sedangkan, rata-rata uji N-gain pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata 0,29 yang tergolong kategori rendah.

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, kelas eksperimen mencapai 0,56 yang tergolong kategori sedang, sedangkan kelas kontrol mencapai 0,29 termasuk kategori rendah. Hal tersebut membuktikan bahwa peningkatan kemampuan bermusyawarah peserta didik pada kelas yang

mengimplementasikan media Kartu Sukma lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak mengimplementasikan media tersebut atau bisa dikatakan pembelajaran dilakukan secara konvensional.

PEMBAHASAN

Pengembangan media Kartu Sukma (Suara Kebersamaan dan Mufakat) diwujudkan melalui tahapan model ADDIE meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap analisis, peneliti menemukan bahwa kemampuan bermusyawarah peserta didik masih rendah, terkhusus pada saat menyampaikan pendapat karena tidak semua peserta didik tampil berani ketika mengemukakan pendapat, kurangnya mendengarkan pendapat orang lain, dan mencari kesepakatan melalui mufakat bukan hanya mengandalkan *voting* saja. Temuan tersebut sejalan dengan temuan Widiastuti (2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan interaksi dengan peserta didik bisa berdampak pada rendahnya kemampuan sosial peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mampu mendukung aktivitas diskusi dan kolaborasi antar peserta didik.

Pada tahap desain, media Kartu Sukma dirancang dalam bentuk kartu kuartet yang berisi kartu masalah, kartu peran, kartu pendapat, dan kartu mufakat. Dalam menggunakan Kartu Sukma, peneliti mengkolaborasikan dengan model *role playing*. Peserta didik tidak cuma di ajak belajar, tetapi berdiskusi dan memainkan peran tertentu sesuai dengan peran yang didapatkan saat bermain Kartu Sukma. Pendekatan ini membuat peserta didik mengalami secara langsung proses pengambilan keputusan. Penelitian Utami dkk (2025) menunjukkan model *role playing* efektif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kolaborasi. Selain itu, penggunaan skenario yang kontekstual dalam penggunaan model *role playing* dapat menunjang peserta didik mencerna situasi nyata musyawarah secara lebih mendalam.

Pada tahap *development*, media Kartu Sukma yang dikembangkan telah melewati proses validasi dan terbukti valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan secara sistematis dan kontekstual terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik (Hijrilliawanni dkk., 2023). Menggabungkan media kartu dengan model *role playing* membuat media lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya tahap implementasi, menggunakan Kartu Sukma yang digabungkan dengan model *role playing* menunjukkan peningkatan aktivitas peserta didik dalam bermusyawarah. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat karena semua anak harus mau menyampaikan pendapat namun untuk peserta didik yang masih belum berani menyampaikan pendapat bisa menuliskan pendapatnya ke dalam kartu pendapat, selain itu peserta didik dapat memahami sudut pandang orang lain melalui peran yang dimainkan. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa model *role playing* dapat mengoptimalkan keterampilan berbicara dan interaksi

sosial peserta didik secara signifikan (Susanti et al., 2021). Dengan menggabungkan media dan model pembelajaran yang aktif terbukti dapat menumbuhkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Aprilia dkk., 2025).

Terakhir tahap evaluasi, hasil penelitian implementasi media Kartu Sukma memperlihatkan kelas eksperimen mengalami peningkatan kemampuan bermusyawarah yang termasuk kategori sedang dari hasil N-Gain, sedangkan kelas kontrol yang tidak memperoleh perlakuan menunjukkan peningkatan yang lebih rendah. Hal ini, memperlihatkan penggunaan media yang di kolaborasikan bersama model *role playing* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian yang mengungkapkan bahwa model *role play* berdampak positif terhadap hasil belajar dan keterampilan sosial peserta didik, serta mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama dalam pembelajaran (Neliwati dkk., 2023).

SIMPULAN

Mengembangkan media Kartu Sukma terbukti valid, praktis dan efektif dalam pembelajaran dibuktikan dengan validasi media Kartu Sukma menunjukkan hasil yang cukup tinggi dengan persentase validasi media 80% yang dikategorikan valid dan persentase validasi materi sebesar 88,9% kategori sangat valid, dan rata-rata dari keseluruhan persentase validasi ahli menunjukkan 84,45% kategori sangat valid. Hasil tersebut membuktikan bahwa materi dan desain media Kartu Sukma telah selaras dengan tujuan pembelajaran musyawarah pada kelas VI sekolah dasar. Meskipun demikian, media Kartu Sukma masih memerlukan sedikit penyempurnaan berdasarkan masukan dari ahli. Setelah dilakukan revisi, media Kartu Sukma dapat dinyatakan valid dan layak dipergunakan sebagai pendukung pembelajaran musyawarah di kelas VI sekolah dasar. Selanjutnya, dari hasil implementasi di kelas media Kartu Sukma mendapatkan respon peserta didik sebesar 96,8% dan mendapatkan respon dari guru sebesar 97,5% sehingga dapat dikatakan sangat praktis. Dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen mendapatkan rata-rata skor N-gain 0,56, sedangkan kelas kontrol mendapatkan rata-rata 0,29. Oleh karena itu, media Kartu Sukma dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan kemampuan bermusyawarah peserta didik sekolah dasar.

REFERENSI

- Amharulloh, Z., & Muthali'in, A. (2024). Pengembangan Kompetensi Nilai dan Sikap Kebersamaan dalam Pembelajaran PPKn Melalui Strategi Card Sort. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(2), 186–199. <https://doi.org/10.31571/sosial.v11i2.7469>
- Antari, L. et al. (2020). Implementasi Nilai Nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa. *WIDYARI Jurnal Pendidikan*, 21(2), 676–687. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4049444>
- Aprilia, L. J., Syam, N., & Tuken, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas V UPT Sd Negeri 123 Pinrang. *JUARA SD*, 4(Vol. 4 No. 3 (2025): NOVEMBER). <https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/10210>

- Ardhani, M. Della, Utaminingsih, I., Ardana, I., & Fitriono, R. A. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Gema Keadilan*, 9(2). <https://doi.org/10.14710/gk.2022.16167>
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE Approach. *Springer Science & Business Media*, 722.
- Dewi, N. P. S. S., Sudiatmika, A. A. I. A. R., & Wiratma, I. G. L. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA pada Pokok Bahasan Klasifikasi Materi dan Perubahannya dengan Pendekatan Saintifik. *13(2)*, 49–61.
- Hesti Restiana, Elda Fazira, A. A. (2024). Demokrasi dalam kelas mendorong partisipasi anak sd dalam pengambilan keputusan. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(5), 791.
- Hijrilliawanni, D. R., Khorina, H. P., Kuncoro, S. Z., Nihmah, S. Z., Ismaya, E. A., & Fakhriyah, F. (2023). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Pemecahan Matematis Siswa SD: Metode Studi Literatur Review. *Edu-Sains*, 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jmpmpipa.v12i1.25831>
- Kohilay, S., Salamor, L., & Ritiau, S. P. (2025). Analisis Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 272 Maluku Tengah. *10(September)*.
- Medisty. (2022). *Mengenal Media Pembelajaran*. Media Sains Indonesia.
- Neliwati, N., Lesmana, B., Sari, L. E., & Azhari, R. A. (2023). Strategi Pembelajaran Kooperatif Learning pada Pembelajaran PAI Kurikulum 2013 di SMP 35 Medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6. <https://jiip.stkipyapisdompui.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1830>
- Safitri, R. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Jeopardy Review untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Nurul Iman Kampar. *2(4)*, 31–41.
- Setyowati, J., & Utomo, A. C. (2024). Penanaman Karakter Demokratis Melalui Pembiasaan Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 25–41. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3625>
- Sobarna, A. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *E-Journal UNISBA*, XIX(3), 316–329.
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Susanti, S., Hartati, T., & Nuryani, P. (2021). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *1*, 1–12.
- Syafitri, A. N. F. F. D., & Paksi, H. P. (2023). Pengembangan Media Kapten SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *JPPGSD*, 11, 42–54.
- Utami, N. D., Kurnianti, E. M., & Winarni, S. (2025). Literature Study: The Effectiveness of Role-Playing Model in Social Studies Learning at Elementary School. *International Journal Education and Computer Studies (IJECS)*, 5. <https://doi.org/10.35870/ije.cs.v5i2.4296>
- Widiastuti, A. L., Chandra, T. K., Firdaus, A. R., Sholihah, M., & Adrian, F. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD dalam Meningkatkan Kerjasama dan Keaktifan Siswa SD. *Jurnal Tahsinia*, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/yecz7b88>
- Widodo, A. (2022). “Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 Untuk Generasi Indonesia yang unggul dan Tangguh” Strategi Pembelajaran Structural Academic Controversy Sebagai Upaya Alternatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermusyawarah-Mufakat. *Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran*, 971–985. <http://repository.unpkediri.ac.id/9263/2/18>. Artikel SEMDIKJAR 2022 1.pdf