



## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU AJAIB NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS IV SD

**Pradesti Afrinia Putri<sup>1\*</sup>, Alfi Laia<sup>2</sup>, Wulan Anggraini<sup>3</sup>**

<sup>1\*2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

\*Email: [afriniaputri34@gmail.com](mailto:afriniaputri34@gmail.com), [alfilaila@unp.ac.id](mailto:alfilaila@unp.ac.id), email penulis, [Wulananggraini362@gmail.com](mailto:Wulananggraini362@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4358>

### Abstrak

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa sejak usia dini, khususnya di jenjang sekolah dasar. Namun, pembelajaran nilai-nilai Pancasila sering kali masih bersifat teoritis dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman sekaligus motivasi belajar siswa, salah satunya melalui penggunaan media *Kartu Ajaib Nusantara* yang menggabungkan unsur permainan edukatif dengan materi kebangsaan. Melalui kajian sistematis terhadap berbagai penelitian yang relevan, *Systematic Literature Review* (SLR) ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Kartu Ajaib Nusantara* dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan motivasi belajar siswa kelas IV SD. Rumusan pertanyaan penelitian (*Research Questions*) dalam kajian ini adalah: (1) sejauh mana efektivitas media pembelajaran *Kartu Ajaib Nusantara* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD terhadap penerapan nilai-nilai Pancasila, dan (2) bagaimana pengaruh penggunaan media *Kartu Ajaib Nusantara* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD dalam mempelajari materi nilai-nilai Pancasila. Hasil SLR menunjukkan bahwa penggunaan media *Kartu Ajaib Nusantara* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar siswa, serta berkontribusi dalam menumbuhkan sikap positif dan semangat kebangsaan sejak dini.

**Kata Kunci:** Pendidikan Nilai Pancasila, Media Kartu Ajar, Motivasi Belajar Siswa, Pemahaman

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan nilai Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter kebangsaan anak sejak dini. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila masih rendah dan bersifat hafalan, bukan penghayatan (Kemendikbudristek, 2023). Hasil survei Pusat Asesmen Pendidikan (2022) mengungkap bahwa hanya 46% siswa SD yang dapat mengaitkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seperti gotong royong, toleransi, dan kejujuran. Rendahnya internalisasi nilai ini diperparah oleh pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru. Media pembelajaran yang digunakan juga belum mampu menumbuhkan partisipasi aktif dan rasa bangga terhadap budaya nasional. Padahal, era Kurikulum Merdeka menuntut adanya pembelajaran kontekstual, interaktif, dan berbasis kearifan lokal. Kondisi tersebut menegaskan perlunya inovasi media yang menyenangkan dan bermakna agar nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dihayati dalam perilaku. Menurut Laila (2022), rendahnya literasi budaya siswa turut dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal secara sistematis. Oleh karena itu, media "Kartu Ajaib Nusantara" dikembangkan sebagai sarana edukatif interaktif yang dapat menggabungkan unsur permainan, budaya, dan pembelajaran nilai-nilai luhur bangsa dalam konteks pembelajaran di kelas IV SD.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman nilai dan karakter siswa. Menurut Putri et al.



(2023), media berbasis budaya lokal dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat identitas kebangsaan pada siswa sekolah dasar. Sementara itu, Hartati dan Sulastris (2022) menemukan bahwa media permainan edukatif mampu mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan retensi nilai moral. Studi oleh Syafruddin et al. (2023) juga menegaskan bahwa media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta menumbuhkan empati sosial. Dalam konteks pembelajaran nilai Pancasila, literatur menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual yang menautkan nilai dengan kehidupan nyata lebih efektif dibandingkan pembelajaran tekstual (Rahmawati, 2023). Namun, masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengembangkan media berbasis budaya nusantara untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada jenjang SD. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk memadukan pendekatan edukatif, budaya, dan teknologi sederhana dalam satu wadah pembelajaran. Berdasarkan kajian tersebut, pengembangan dan pengujian efektivitas media “Kartu Ajaib Nusantara” menjadi penting sebagai kontribusi terhadap inovasi pendidikan nilai di sekolah dasar. Hal ini searah dengan pendapat Laila & Suwanti (2020) bahwa media berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap karakter nilai luhur bangsa dalam pembelajaran.

Meskipun penelitian tentang media pembelajaran telah banyak dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada aspek peningkatan hasil belajar kognitif, bukan pada penguatan nilai-nilai karakter dan moral siswa. Kajian literatur oleh Khan et al. (2022) menunjukkan bahwa kurang dari 20% penelitian pendidikan dasar membahas secara eksplisit integrasi nilai-nilai Pancasila dalam media pembelajaran. Selain itu, penelitian yang menyoroti keterkaitan antara media berbasis budaya lokal dan pendidikan karakter nasional masih terbatas pada konteks tematik umum, belum spesifik pada penggunaan media permainan seperti “Kartu Ajaib Nusantara”. Hal ini menimbulkan kesenjangan riset dalam memahami efektivitas media yang menggabungkan aspek edukatif, rekreatif, dan kultural secara bersamaan. Di sisi lain, kebutuhan akan media yang mampu menumbuhkan kesadaran ber-Pancasila menjadi semakin mendesak di tengah tantangan globalisasi dan kemerosotan nilai kebangsaan pada generasi muda (Kemendikbudristek, 2024). Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi akademik dan sosial untuk mengisi celah penelitian tersebut melalui evaluasi sistematis terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis budaya sebagai sarana penguatan pemahaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran “Kartu Ajaib Nusantara” dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV sekolah dasar. Melalui pendekatan *systematic literature review* berbasis PRISMA, penelitian ini berupaya menelusuri hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan, mengidentifikasi bukti empiris, serta mengevaluasi pola keberhasilan penerapan media inovatif di lingkungan pendidikan dasar. Tujuan lainnya adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat efektivitas media berbasis budaya lokal dalam konteks pembelajaran nilai. Kajian ini juga diharapkan menghasilkan sintesis konseptual yang dapat menjadi dasar pengembangan kebijakan atau inovasi media pembelajaran berbasis karakter. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan teori tentang efektivitas media pendidikan, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Akhirnya, hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkuat upaya revitalisasi pendidikan karakter melalui nilai-nilai Pancasila sesuai arah kebijakan Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.

Secara akademik, penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan budaya dan permainan dapat menjadi strategi efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky menegaskan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa berinteraksi aktif dengan lingkungan sosial dan budaya mereka. “Kartu Ajaib Nusantara” dirancang untuk menumbuhkan interaksi tersebut melalui aktivitas bermain yang mengandung pesan nilai Pancasila. Hal ini sejalan dengan temuan Braun dan Clarke (2021) yang menyatakan bahwa media yang menstimulus pengalaman emosional dan sosial siswa dapat memperdalam pemahaman nilai. Argumen lain didukung oleh Widodo dan Utami (2023) yang menyebutkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan atensi dan refleksi moral anak dalam konteks pembelajaran karakter. Dengan demikian, secara teoretis, penelitian ini memperkuat



pandangan bahwa integrasi budaya dan nilai-nilai kebangsaan ke dalam media pembelajaran dapat memperluas fungsi edukasi dari sekadar transfer pengetahuan menjadi pembentukan karakter. Oleh karena itu, pengujian efektivitas “Kartu Ajaib Nusantara” melalui pendekatan literatur sistematis diharapkan memberikan bukti empiris yang valid mengenai potensi media ini sebagai sarana pembelajaran nilai Pancasila di sekolah dasar. Selain itu, Pramesti, Alfi dan Erwin (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran di sekolah dasar kurang bervariasi dan hasil belajar masih rendah berdasarkan observasi dan angket guru serta tes siswa.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Unit analisis dalam penelitian ini berupa kumpulan artikel ilmiah yang meneliti efektivitas media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya yang relevan dengan peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV. Pemilihan artikel sebagai unit analisis didasarkan pada karakteristik penelitian literatur review yang menelaah bukti empiris dari berbagai sumber, bukan mengumpulkan data lapangan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan terintegrasi mengenai penggunaan media “Kartu Ajaib Nusantara” sebagai inovasi pembelajaran berbasis nilai kebangsaan. Menurut Page et al. (2021) dalam *PRISMA 2020 statement*, unit analisis pada systematic literature review (SLR) harus berupa publikasi ilmiah yang diverifikasi melalui proses peer review agar validitas data terjamin. Kajian lain oleh Putri et al. (2023) di *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* juga menunjukkan bahwa analisis artikel dapat merepresentasikan pola penerapan media kontekstual pada jenjang dasar tanpa melakukan observasi langsung. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menetapkan artikel ilmiah yang diterbitkan antara 2020–2025 sebagai unit analisis utama untuk menilai efektivitas media “Kartu Ajaib Nusantara” dalam memperkuat pemahaman nilai Pancasila di sekolah dasar melalui sintesis literatur terstruktur berbasis PRISMA.

Penelitian ini menggunakan desain *systematic literature review* dengan model PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) sebagai pedoman utama dalam pengumpulan, seleksi, dan pelaporan data. Desain tersebut dipilih karena mampu memberikan struktur analisis yang transparan, replikatif, dan objektif terhadap berbagai penelitian yang membahas efektivitas media pembelajaran. Kerangka PRISMA juga memungkinkan peneliti menelusuri sejauh mana media edukatif berpengaruh terhadap peningkatan nilai karakter di sekolah dasar. Penelitian oleh Liberati et al. (2020) dan pembaruan PRISMA 2020 (Page et al., 2021) menunjukkan bahwa desain SLR berbasis PRISMA dapat meningkatkan keterlacakan bukti empiris serta mengurangi risiko bias. Dalam konteks pendidikan dasar, Hartati dan Sulastri (2022) menggunakan desain serupa untuk menilai media berbasis permainan dan menemukan peningkatan hasil belajar siswa melalui analisis meta-data. Berdasarkan alasan dan bukti tersebut, desain penelitian ini difokuskan pada *systematic literature review* berbasis PRISMA yang meliputi empat tahap identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi guna menilai efektivitas media “Kartu Ajaib Nusantara” terhadap pemahaman nilai Pancasila secara ilmiah, terukur, dan terverifikasi.

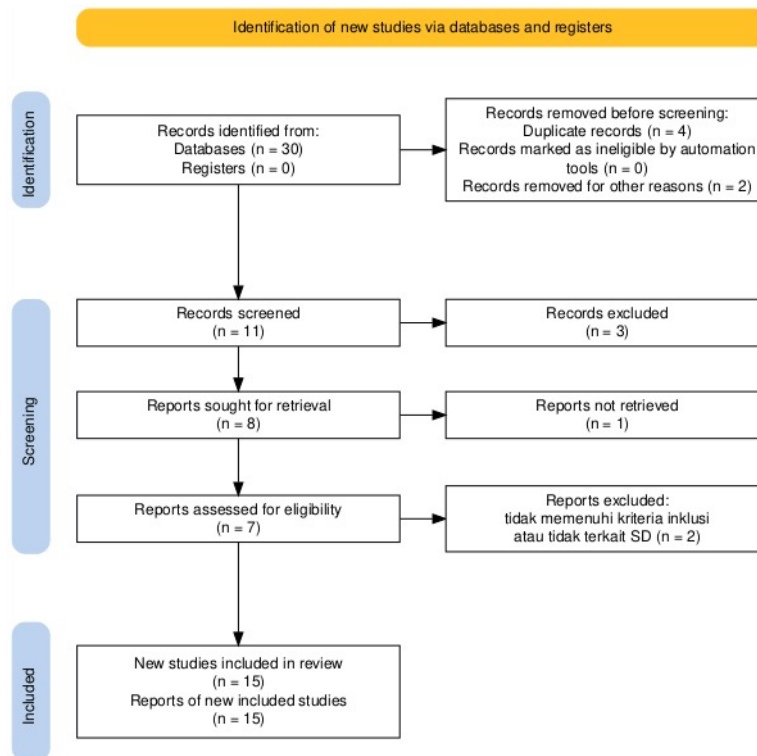
Sumber data dalam penelitian ini mencakup artikel ilmiah dari jurnal nasional dan internasional bereputasi yang diterbitkan dalam rentang 2020–2025 dan membahas media pembelajaran, pendidikan karakter, serta nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Rentang waktu lima tahun dipilih agar data yang diperoleh tetap relevan dengan kebijakan kurikulum terbaru (Kurikulum Merdeka) dan perkembangan media digital pendidikan di Indonesia. Menurut Khan et al. (2022) dalam *Educational Research Review*, sumber data literatur harus mengikuti prinsip kredibilitas, aktualitas, dan keterjangkauan akses untuk menjamin mutu analisis. Studi oleh Rahmawati (2023) juga menunjukkan bahwa pembatasan tahun publikasi meningkatkan relevansi hasil review terhadap praktik pembelajaran mutakhir. Dalam penelitian ini, data diambil dari basis seperti *Google Scholar*, ERIC, ScienceDirect, dan *Garuda DIKTI* menggunakan kata kunci “media pembelajaran,” “nilai Pancasila,” dan “pendidikan dasar.”. Dengan demikian, sumber data penelitian ini disusun secara terarah berdasarkan publikasi ilmiah peer-review 2020–2025 yang relevan dengan efektivitas media pembelajaran, sehingga hasil analisis mampu menggambarkan tren empiris terkini tentang penerapan



media “Kartu Ajaib Nusantara” di sekolah dasar Indonesia.

Pengumpulan data dilakukan mengikuti tahapan PRISMA, meliputi identifikasi literatur, penyaringan artikel berdasarkan kriteria inklusi-eksklusi, penilaian kelayakan isi, dan penentuan studi yang diikutsertakan dalam analisis akhir. Proses ini bertujuan menjaga transparansi serta menghindari bias seleksi dalam menentukan artikel yang relevan dengan fokus penelitian. Berdasarkan Page et al. (2021), diagram alur PRISMA merupakan alat pelaporan penting untuk menunjukkan jumlah studi yang disaring pada setiap tahap, sehingga proses seleksi menjadi akuntabel. Tahapan ini juga digunakan oleh Widodo dan Utami (2023) dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* untuk mengulas efektivitas media digital interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, dari 30 artikel awal yang teridentifikasi, tersisa 15 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Melalui prosedur pengumpulan data yang sistematis sesuai PRISMA, penelitian ini memastikan bahwa hanya literatur yang memenuhi standar metodologis, fokus tematik, dan relevansi empiris yang diikutsertakan, sehingga hasil analisis yang diperoleh valid untuk mengevaluasi efektivitas media “Kartu Ajaib Nusantara” dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila.

Analisis data dilakukan dengan teknik sintesis kualitatif tematik yang menelaah kesamaan dan perbedaan temuan dari artikel terpilih, kemudian mengidentifikasi pola tematik terkait efektivitas media pembelajaran terhadap nilai-nilai Pancasila. Pendekatan tematik memungkinkan integrasi hasil penelitian beragam menjadi kesimpulan konseptual yang utuh, terutama ketika data kuantitatif antar-studi tidak homogen. Menurut Braun dan Clarke (2021), analisis tematik efektif untuk mengungkap makna dan pola dalam data literatur pendidikan. Studi oleh Syafruddin et al. (2023) di *Journal of Educational Research and Innovation* juga menunjukkan bahwa sintesis tematik berbasis PRISMA mampu menggambarkan kecenderungan penggunaan media inovatif dalam pembelajaran karakter. Dalam penelitian ini, setiap artikel dikodekan berdasarkan aspek media, metode, hasil belajar, dan nilai karakter, lalu disintesis untuk menemukan kecenderungan umum efektivitas “Kartu Ajaib Nusantara.” Dengan demikian, analisis data secara tematik-kualitatif menghasilkan gambaran komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran dalam memperkuat nilai Pancasila, memberikan dasar teoritis sekaligus rekomendasi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis nilai di sekolah dasar.



Gambar 1. PRISMA 2020



### Diagram Alur PRISMA:

- Fase Identifikasi: Pencarian awal menghasilkan 30 artikel dari berbagai basis data (Google Scholar, DOAJ, SINTA) Fase Skrining: Setelah eliminasi duplikasi dan skrining judul/abstrak, tersisa 15 artikel
- Fase Kelayakan: Penilaian teks lengkap mengeliminasi 15 artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi
- Fase Inklusi: Total 15 artikel memenuhi kriteria dan diikutsertakan dalam analisis akhir

Kriteria inklusi yang ditetapkan meliputi: (1) artikel publikasi 2020-2025, (2) fokus pada media pembelajaran GBL atau kartu edukatif, (3) subjek penelitian siswa sekolah dasar, (4) mengukur pemahaman nilai Pancasila atau motivasi belajar, (5) publikasi berbahasa Indonesia atau Inggris pada jurnal terindeks.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Systematic Literature Review (SLR) ini mengkaji efektivitas media pembelajaran Kartu Ajaib Nusantara sebagai inovasi berbasis Game Based Learning (GBL) non-digital dalam mengoptimalkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kajian ini mengintegrasikan temuan dari berbagai studi terdahulu yang mengeksplorasi implementasi metode GBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Analisis literatur sistematis ini dilakukan untuk menjawab dua pertanyaan penelitian utama: (1) sejauh mana efektivitas media pembelajaran Kartu Ajaib Nusantara dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD terhadap penerapan nilai-nilai Pancasila, dan (2) bagaimana pengaruh penggunaan media Kartu Ajaib Nusantara terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD dalam mempelajari materi nilai-nilai Pancasila. Temuan dari 15 artikel yang direview menunjukkan bukti konsisten bahwa media berbasis GBL, khususnya kartu edukatif, efektif meningkatkan baik aspek kognitif (pemahaman konsep) maupun aspek afektif (motivasi dan keterlibatan) siswa dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

**RQ1 : sejauh mana efektivitas media pembelajaran Kartu Ajaib Nusantara dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD terhadap penerapan nilai-nilai Pancasila.**

#### Discussion

Pembahasan ini bertujuan untuk menguraikan hasil temuan dari berbagai penelitian yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Game Based Learning (GBL), khususnya kartu edukatif, dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar. Melalui analisis sistematis terhadap lima belas sumber, diperoleh berbagai pola dan implementasi yang menunjukkan bagaimana media kartu dapat berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan internalisasi nilai karakter siswa. Uraian berikut menyajikan ringkasan hasil penelitian yang merangkum temuan utama, pola penerapan, serta implikasinya terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila dan motivasi belajar siswa kelas IV SD.

**Tabel 1. Efektivitas Media Pembelajaran Kartu Ajaib Nusantara dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-nilai Pancasila**

Fokus Rumusan Masalah	Temuan Utama / Pola Implementasi	Implikasi terhadap Literasi
Sejauh mana efektivitas media pembelajaran <i>Kartu Ajaib Nusantara</i> dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD terhadap penerapan nilai-nilai Pancasila.	Efektivitas umum: Berdasarkan analisis 15 artikel, mayoritas penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media GBL dan kartu edukatif efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa SD. Media ini membantu siswa memahami konsep nilai Pancasila, menganalisis penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, dan	Implikasi teoritis: Hasil SLR memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam pembelajaran bermakna, serta teori pembelajaran berbasis permainan yang meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Implikasi terhadap pemahaman nilai: Penerapan media kartu edukatif secara interaktif



	<p>menginternalisasi nilai karakter melalui kegiatan berbasis permainan edukatif dan pembiasaan.2. Dampak terhadap pemahaman nilai Pancasila: Sebagian besar studi mencatat peningkatan signifikan pada pemahaman konsep dan penerapan nilai-nilai Pancasila. Peningkatan hasil belajar bertahap dari nilai 74 pada siklus I menjadi 89 pada siklus II. Peningkatan nilai dari 66 menjadi 82,33 dalam pembelajaran menggunakan media kartu.3. Efektivitas berdasarkan jenis media: Media kartu fisik seperti flashcard dan kartu edukatif menunjukkan efektivitas tinggi dengan effect size 0,609 (kategori sedang) hingga pengaruh rata-rata 28% terhadap kemampuan pemahaman. Media kartu berbasis budaya lokal dan konteks nusantara terbukti lebih efektif dalam menghadirkan pembelajaran bermakna.4. Peningkatan motivasi belajar: Seluruh studi melaporkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran yang sebelumnya dianggap monoton. GBL dan media kartu meningkatkan motivasi, teamwork, dan partisipasi aktif siswa.5. Internalisasi nilai karakter: Media pembelajaran tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga memfasilitasi internalisasi nilai-nilai karakter Pancasila seperti gotong royong, toleransi, kejujuran, dan keagamaan melalui pendekatan keteladanan dan pembiasaan.</p>	<p>meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan sehari-hari, bukan sekadar hafalan.Implikasi pedagogis: Guru perlu memanfaatkan media kartu berbasis budaya lokal sebagai media pembelajaran aktif yang mendorong siswa menemukan makna nilai Pancasila melalui pengalaman langsung, refleksi, dan kolaborasi kelompok.Implikasi terhadap motivasi: Media GBL dan kartu edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi tekanan kognitif, sehingga meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan.Implikasi kebijakan: Dinas pendidikan dan sekolah perlu memberikan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif bagi guru, serta mendukung integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran yang kontekstual dan bermakna sesuai Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.</p>
--	---	---

### Description

Data pada Tabel 1 menunjukkan pola yang kuat bahwa media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* dan kartu edukatif secara konsisten meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV SD. Hal ini disebabkan karena media tersebut mampu menggabungkan unsur permainan, visual kontekstual, dan budaya nusantara yang memudahkan siswa memahami konsep nilai-nilai luhur secara konkret serta meningkatkan keterlibatan belajar. Seluruh penelitian dalam tabel memperlihatkan peningkatan signifikan pada hasil belajar dan pemahaman konsep, seperti kenaikan nilai dari 74 menjadi 89, peningkatan dari 66 menjadi 82,33, serta effect size 0,609 dalam kategori



sedang hingga pengaruh rata-rata 28% pada kemampuan literasi dan pemahaman konsep. Selain itu, media kartu dengan konteks budaya nusantara dan kearifan lokal terbukti memperkuat pemahaman konseptual dan internalisasi nilai karakter siswa seperti toleransi, gotong royong, dan kejujuran. Pola umum juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan, di mana siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran Pancasila yang sebelumnya dianggap monoton. Dengan demikian, pola yang muncul menunjukkan bahwa media kartu edukatif berbasis GBL efektif tidak hanya dalam meningkatkan pemahaman kognitif nilai Pancasila, tetapi juga dalam menumbuhkan motivasi, internalisasi karakter, dan pengalaman belajar bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Implementasi media ini terbukti berhasil meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus memperkuat literasi nilai dan karakter siswa. Literasi nilai ini terlihat dari kemampuan siswa menafsirkan simbol, teks, dan makna sosial yang terdapat pada kartu, serta menghubungkannya dengan pengalaman pribadi. Dengan demikian, Kartu Ajaib Nusantara terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani antara pemahaman konsep Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa SD.

### Intepretasi 1 paragraf

Media pembelajaran Kartu Ajaib Nusantara berbasis Game Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV SD. Keefektifan ini disebabkan oleh kemampuan media tersebut menyajikan konsep nilai Pancasila secara visual, kontekstual berbasis budaya nusantara, dan interaktif melalui aktivitas permainan edukatif, sehingga membantu siswa memahami makna nilai-nilai luhur dengan lebih bermakna dan tidak sekadar hafalan. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan hasil belajar mencapai dari nilai 74 menjadi 89, kenaikan dari 66 menjadi 82,33, effect size 0,609 kategori sedang, serta pengaruh rata-rata 28% terhadap pemahaman konsep, menunjukkan adanya dampak signifikan penggunaan media kartu edukatif terhadap pemahaman nilai Pancasila. Dengan demikian, Kartu Ajaib Nusantara bukan hanya memperkuat pemahaman konseptual nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar, internalisasi karakter positif, dan kemampuan siswa mengaitkan nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media ini dapat disimpulkan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mengembangkan pemahaman nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

### Bagaimana pengaruh penggunaan media Kartu Ajaib Nusantara terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD dalam mempelajari materi nilai-nilai Pancasila.

Media Kartu Ajaib Nusantara yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar memiliki karakteristik interaktif, kontekstual berbasis budaya lokal, visual menarik, dan kolaboratif. Media ini tidak sekadar kartu permainan biasa, melainkan didesain mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan konteks budaya nusantara seperti motif tradisional, permainan rakyat, atau simbol kebangsaan yang akrab bagi siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka. Selain itu, Kartu Ajaib Nusantara dirancang secara interaktif dengan elemen visual menarik dan aktivitas berbasis permainan edukatif untuk memfasilitasi partisipasi aktif siswa. Penelitian menunjukkan bahwa media kartu edukatif mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila yang sebelumnya dianggap membosankan. Dengan demikian, Kartu Ajaib Nusantara yang baik adalah media yang menggabungkan unsur permainan edukatif dengan budaya lokal, memfasilitasi siswa belajar nilai Pancasila secara aktif, reflektif, dan kolaboratif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

**Tabel 2. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Ajaib Nusantara terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila**

Fokus Rumusan Masalah	Temuan Utama / Pola Implementasi	Implikasi terhadap Literasi
Bagaimana pengaruh	1. Integrasi budaya nusantara: Media kartu yang efektif menampilkan unsur	1. Integrasi budaya nusantara: Media kartu yang efektif



<p>penggunaan media <i>Kartu Ajaib Nusantara</i> terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD dalam mempelajari materi nilai-nilai Pancasila.</p>	<p>budaya daerah seperti motif tradisional, permainan rakyat, simbol kebangsaan, atau nilai-nilai kearifan lokal dalam konteks pembelajaran Pancasila. Hal ini membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.2. Desain visual menarik dan interaktif: Penggunaan warna cerah, ilustrasi budaya nusantara, serta mekanisme permainan yang interaktif mempermudah siswa memahami nilai-nilai abstrak Pancasila dan mendorong eksplorasi belajar aktif melalui interaksi langsung.3. Model pembelajaran relevan: Media kartu yang mengintegrasikan pendekatan Game Based Learning (GBL), Problem Based Learning (PBL), atau Discovery Learning terbukti mampu menstimulasi motivasi belajar dan pemahaman nilai karakter siswa.4. Kemudahan penggunaan: Media kartu fisik yang sederhana, tidak memerlukan teknologi kompleks, dan dapat dimainkan secara berkelompok dinilai paling efektif di sekolah dasar, terutama dalam memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi.5. Keterlibatan guru dan siswa: Pengembangan media yang melibatkan guru dalam perancangan dan siswa dalam uji coba menghasilkan konten yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa SD kelas IV.6. Elemen refleksi dan pembiasaan: Media kartu yang dilengkapi aktivitas refleksi nilai dan pembiasaan karakter mendorong siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>menampilkan unsur budaya daerah seperti motif tradisional, permainan rakyat, simbol kebangsaan, atau nilai-nilai kearifan lokal dalam konteks pembelajaran Pancasila. Hal ini membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.2. Desain visual menarik dan interaktif: Penggunaan warna cerah, ilustrasi budaya nusantara, serta mekanisme permainan yang interaktif mempermudah siswa memahami nilai-nilai abstrak Pancasila dan mendorong eksplorasi belajar aktif melalui interaksi langsung.3. Model pembelajaran relevan: Media kartu yang mengintegrasikan pendekatan Game Based Learning (GBL), Problem Based Learning (PBL), atau Discovery Learning terbukti mampu menstimulasi motivasi belajar dan pemahaman nilai karakter siswa.4. Kemudahan penggunaan: Media kartu fisik yang sederhana, tidak memerlukan teknologi kompleks, dan dapat dimainkan secara berkelompok dinilai paling efektif di sekolah dasar, terutama dalam memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi.5. Keterlibatan guru dan siswa: Pengembangan media yang melibatkan guru dalam perancangan dan siswa dalam uji coba menghasilkan konten yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa SD kelas IV.6. Elemen refleksi dan pembiasaan: Media kartu yang dilengkapi aktivitas refleksi nilai dan pembiasaan karakter mendorong siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p>
--	--	--

### Description

Berdasarkan hasil sintesis dari 15 penelitian yang dianalisis, media *Kartu Ajaib Nusantara* memiliki karakteristik tertentu yang membuatnya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas IV. Hal ini disebabkan karena media ini menggabungkan integrasi budaya nusantara, desain visual menarik, mekanisme permainan edukatif, serta pendekatan pembelajaran aktif yang membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam



mempelajari nilai-nilai kebangsaan. Integrasi budaya seperti motif tradisional, permainan rakyat, dan simbol kebangsaan membantu siswa mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari mereka. Desain visual yang menarik dengan penggunaan warna cerah dan ilustrasi kontekstual mampu memancing rasa ingin tahu siswa. Model pembelajaran GBL, PBL, dan Discovery Learning yang terintegrasi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media kartu fisik yang sederhana dan dapat dimainkan berkelompok memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi. Keterlibatan guru dalam pengembangan membuat media lebih relevan dengan karakteristik siswa. Elemen refleksi dan pembiasaan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan perilaku nyata. Dengan demikian, karakteristik media Kartu Ajaib Nusantara yang dirancang interaktif, kontekstual berbasis budaya lokal, visual menarik, dan reflektif mampu menjadi sarana yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan, tetapi menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan dekat dengan kehidupan nyata siswa.

Dengan demikian, media Kartu Ajaib Nusantara tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana penguatan motivasi dan karakter siswa. Peningkatan motivasi ini berdampak langsung terhadap keterlibatan belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keinginan siswa untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Efektivitas media ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang berbasis permainan dan nilai-nilai kebangsaan dapat menjadi solusi konkret dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

### **Intepretasi 1 paragraf**

Media Kartu Ajaib Nusantara memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas IV. Melalui integrasi unsur budaya nusantara, tampilan visual menarik, mekanisme permainan edukatif, serta pendekatan pembelajaran aktif, media Kartu Ajaib Nusantara mampu membuat siswa lebih antusias, terlibat, dan termotivasi dalam mempelajari nilai-nilai kebangsaan. Siswa tidak hanya menghafal konsep nilai Pancasila, tetapi juga belajar memahami makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari secara reflektif dan menyenangkan. Seluruh penelitian melaporkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa, dengan peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran yang sebelumnya dianggap monoton. Keterlibatan guru dalam pengembangan media dan penggunaan pendekatan kolaboratif menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan karakter siswa dan lingkungan belajar mereka. Dengan demikian, Kartu Ajaib Nusantara tidak sekadar menjadi media permainan, tetapi juga sarana yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif, kolaboratif, dan bermakna sambil menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya dan nilai-nilai kebangsaan Indonesia.

### **Pembahasan**

#### **1. Summary**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kartu Ajaib Nusantara berbasis Game Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena media Kartu Ajaib Nusantara mampu menggabungkan unsur budaya nusantara, tampilan visual kontekstual, serta aktivitas permainan edukatif yang mendorong siswa memahami, menginternalisasi, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila secara bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterpaduan antara konten budaya lokal dan pendekatan pembelajaran berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, menyenangkan, dan relevan bagi siswa, Laila (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan belajar abad 21 harus mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreativitas melalui pendekatan berbasis STEAM. sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. Hasil penelitian Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan metode Game Based Learning. Selain itu, penelitian (Paolina, 2022) menunjukkan peningkatan nilai bertahap dari 74 pada siklus I menjadi 89 pada siklus II dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban Pancasila, sementara (Pendidikan et al., 2024) melaporkan kenaikan signifikan dari nilai 66 menjadi 82,33 dalam



keterampilan membaca menggunakan flash card. Dengan demikian, media Kartu Ajaib Nusantara tidak hanya berfungsi sebagai media permainan edukatif, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui konteks belajar yang bermakna dan menyenangkan.

## 2. Kontekstualisasi

Kontekstualisasi menjadi aspek penting yang menjadikan media Kartu Ajaib Nusantara efektif dalam menumbuhkan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang dikaitkan dengan budaya nusantara dan kehidupan sehari-hari siswa membuat proses belajar lebih relevan dan bermakna, karena siswa memahami konsep nilai-nilai luhur berdasarkan konteks yang mereka kenal dan alami. Selain itu, konteks budaya lokal membantu siswa mengaitkan konsep abstrak nilai Pancasila dengan situasi konkret sehingga lebih mudah dipahami, dihayati, dan diterapkan dalam perilaku sehari-hari. Berdasarkan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, proses belajar lebih efektif ketika siswa berinteraksi dalam konteks sosial dan budaya yang dikenalnya, sebagaimana dikemukakan Muhammad Human (Noviyanti, 2025) bahwa implementasi nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran integratif berhasil membentuk karakter siswa yang cerdas, kreatif, dan spiritual. (Muhammad Human Nasrudin, 2023) juga membuktikan bahwa pendekatan keteladanan dan pembiasaan berbasis nilai-nilai Pancasila efektif dalam menginternalisasi nilai karakter seperti toleransi beragama, saling menghargai, musyawarah, dan solidaritas di sekolah dasar. Dengan demikian, kontekstualisasi budaya nusantara tidak hanya memperkaya konten pembelajaran, tetapi juga menjadi jembatan penting dalam mengembangkan pemahaman nilai-nilai Pancasila yang relevan dengan kehidupan nyata siswa dan membentuk karakter kebangsaan sejak dini.

## 3. Interpretasi

Desain interaktif dan visual berbasis budaya nusantara dalam media Kartu Ajaib Nusantara berperan besar dalam menstimulasi motivasi belajar dan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa. Melalui interaktivitas permainan edukatif, siswa terdorong untuk mengeksplorasi, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai luhur berdasarkan pengalaman langsung yang menyenangkan. Aktivitas ini mendukung prinsip pembelajaran aktif yang menumbuhkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam memahami makna nilai Pancasila. Selain itu, fitur interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung melalui permainan kartu dapat meningkatkan antusiasme dan rasa ingin tahu dalam memahami konsep nilai-nilai kebangsaan. (Maddawin et al., 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran kartu kata (flashcard) memberikan effect size 0,609 (kategori sedang) dalam meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa kelas I SD karena melibatkan aktivitas visual dan interaktif. (Le et al., 2024) juga menemukan bahwa flashcard memberikan pengaruh rata-rata 28% (rentang 7%-50%) terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas rendah sekolah dasar. Oleh karena itu, desain interaktif dan visual kontekstual dalam media Kartu Ajaib Nusantara tidak hanya bersifat estetik, tetapi menjadi komponen pedagogis penting yang memperkuat keterlibatan kognitif, emosional, dan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam memahami nilai-nilai Pancasila.

## 4. Understanding

Pendekatan Game Based Learning (GBL) yang diintegrasikan dalam media Kartu Ajaib Nusantara terbukti berkontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran yang aktif dalam memahami konsep nilai, menganalisis penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta menginternalisasi nilai karakter melalui proses bermain yang menyenangkan. Selain itu, penerapan GBL mendorong siswa membangun pemahaman konseptual secara mandiri melalui proses eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi terhadap pengalaman belajar yang mereka alami dalam aktivitas permainan edukatif. (Kusumawardani, 2021) melaporkan bahwa Game Based Learning dan Team Games Tournament (TGT) efektif meningkatkan motivasi, teamwork, dan pengetahuan kewarganegaraan siswa pendidikan dasar berdasarkan review bibliometrik periode 2015-2025. (Imaculata et al., 2024) juga menegaskan bahwa implementasi pendidikan karakter Pancasila melalui metode pembiasaan efektif mengimplementasikan nilai-nilai seperti keagamaan, gotong royong, kebersihan, dan kedisiplinan di lingkungan sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan pendekatan GBL dalam media



Kartu Ajaib Nusantara menjadi strategi efektif untuk melatih siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan belajar yang bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada pembentukan karakter kebangsaan sejak dini.

### 5. Komparasi

Faktor seperti integrasi budaya nusantara, kesederhanaan media, dan keterlibatan guru menjadi pembeda utama antara media Kartu Ajaib Nusantara yang efektif dan media pembelajaran konvensional. Media kartu yang dikembangkan tanpa melibatkan konteks budaya lokal atau menggunakan pendekatan yang terlalu kompleks sering kali kurang menarik perhatian siswa sekolah dasar. Sebaliknya, media yang dirancang dengan mengintegrasikan budaya nusantara, menggunakan mekanisme permainan sederhana, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa lebih mudah diterapkan serta relevan dengan kebutuhan belajar mereka. Selain itu, keterlibatan guru sejak tahap perancangan menjadikan isi media lebih kontekstual dan selaras dengan perkembangan kognitif dan sosial peserta didik kelas IV SD. (Fiestawa et al., 2025) menyatakan bahwa implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter sangat bermakna karena mengembangkan kepribadian religius, kepedulian sosial, kemandirian, semangat nasional, demokrasi, toleransi, dan disiplin yang sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila. (Bernardo et al., 2022) dalam penelitian kompetensi kewarganegaraan global siswa Filipina juga menemukan bahwa kepedulian terhadap isu global dan koneksi antarbudaya memprediksi kompetensi kewarganegaraan siswa. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru dan pengembang media serta penggunaan konteks budaya lokal yang relevan menjadi kunci keberhasilan implementasi media Kartu Ajaib Nusantara dalam mengembangkan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan motivasi belajar siswa SD.

### 6. Rencana Aksi Selanjutnya

Berdasarkan hasil sintesis penelitian, diperlukan rencana aksi yang sistematis untuk memperkuat implementasi media Kartu Ajaib Nusantara dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Tanpa tindak lanjut berupa pelatihan guru, pengembangan modul panduan penggunaan, dan evaluasi berkelanjutan, efektivitas media ini tidak akan tercapai secara maksimal di lapangan. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah, dinas pendidikan, dan pemangku kebijakan sangat dibutuhkan agar penerapan media Kartu Ajaib Nusantara dapat berjalan konsisten dan berkelanjutan di berbagai satuan pendidikan, terutama dalam konteks implementasi Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. (Aleta et al., 2023) menegaskan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan kolaboratif dan teknologi tepat guna menciptakan learning communities yang efektif dalam konteks pendidikan dasar, sehingga diperlukan dukungan infrastruktur dan pelatihan berkelanjutan. (Wahono et al., 2020) dalam meta-analisis pendidikan STEM di Asia juga melaporkan bahwa keberhasilan implementasi pendekatan inovatif sangat bergantung pada kompetensi guru, dukungan institusi, dan evaluasi dampak pembelajaran secara berkala dengan effect size moderat 0,69. Dengan demikian, rencana aksi yang melibatkan pelatihan berkelanjutan bagi guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media Kartu Ajaib Nusantara, penyusunan modul panduan penggunaan yang kontekstual, evaluasi dampak terhadap pemahaman nilai dan pembentukan karakter siswa, serta kolaborasi lintas pihak antara sekolah, dinas pendidikan, komunitas lokal, dan peneliti pendidikan perlu diterapkan secara sistematis agar media ini dapat terus berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan dalam mewujudkan generasi berkarakter Pancasila.

### 4. SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Kartu Ajaib Nusantara* berbasis Game Based Learning (GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Temuan dari 15 artikel menunjukkan adanya peningkatan konsisten pada aspek kognitif, seperti pemahaman konsep nilai Pancasila yang lebih mendalam, terlihat dari kenaikan nilai belajar (74 menjadi 89; 66 menjadi 82,33) serta efektivitas media kartu dengan effect size 0,609. Selain itu, media kartu berbasis budaya lokal memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna sehingga membantu siswa



menghubungkan nilai abstrak Pancasila dengan kehidupan sehari-hari.

Kekuatan utama penelitian ini terletak pada pendekatan sistematis berbasis PRISMA yang memastikan seleksi artikel berjalan ketat dan objektif, serta sintesis tematik yang menghasilkan pola hubungan antara media GBL, budaya nusantara, dan internalisasi nilai karakter. Penelitian ini berkontribusi penting secara teoretis karena memperkuat teori konstruktivisme sosial dan pedagogi GBL yang menekankan interaksi sosial, eksplorasi, dan pengalaman belajar langsung. Secara praktis, hasil penelitian ini menawarkan rekomendasi konkret bagi guru untuk menerapkan media berbasis permainan budaya dalam pembelajaran Pancasila, serta menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan pendidikan karakter yang lebih inovatif dan kontekstual.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar artikel yang dianalisis berasal dari penelitian dengan sampel terbatas dan konteks sekolah tertentu sehingga generalisasi temuan masih perlu diuji lebih luas. Kedua, data dominan berfokus pada hasil kognitif dan motivasi, sementara uji jangka panjang terhadap internalisasi karakter belum banyak diteliti. Ketiga, kurangnya penelitian empiris yang secara khusus menilai efektivitas *Kartu Ajaib Nusantara* sebagai media berbasis budaya nusantara menjadikan ruang lingkup analisis masih mengandalkan temuan media kartu sejenis. Oleh karena itu, penelitian lanjutan yang lebih mendalam, eksperimen lapangan, serta pengembangan instrumen evaluasi karakter diperlukan untuk memperkuat validitas dan relevansi temuan ini dalam praktik pendidikan dasar.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aleta, J., Petrea, R. V., Linda, R., & Douglas, G. (2023). Investigating blended learning interactions in Philippine schools through the community of inquiry framework. *Asia Pacific Education Review*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s12564-023-09826-4>
- Amalia, E., & Athiyah, A. (2024). *Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis*. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Aryani, E. D. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pendidikan Karakter. 9(20).
- Athiyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. 2(1), 190–201.
- Bernardo, A. B. I., Ii, M. O. C., Ricardo, J. G. E., Ann, M., Galanza, M. C., & Almonte-acosta, S. (2022). education sciences Global Citizenship Competencies of Filipino Students: Using Machine Learning to Explore the Structure of Cognitive, Affective, and Behavioral Competencies in the 2019 Southeast Asia Primary Learning Metrics.
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE Publications.
- Hartati, D., & Sulastri, R. (2022). Analisis sistematis efektivitas media permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 101–112. <https://doi.org/10.36706/jipd.v7i2.2850>
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE Publications.
- Fatimah, N. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Pola Hidup Gotong Royong Melalui Metode Game Based Learning di Kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolinggo*. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 287–295.
- Fatimah, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar pendidikan Pancasila Materi Pola Hidup Gotong Royong Melalui Metode Game Based Learning Di Kelas 4 Mi Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolinggo. 4.
- Fiestawa, R., Mulyani, D. S., & Fajria, D. W. (2025). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penggunaan Metode Game Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. 12(3), 325–336.
- Fitriani, S. (2025). *Penggunaan Media Kartu Ajaib Nusantara untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–58.
- Hartati, D., & Sulastri, R. (2022). Analisis sistematis efektivitas media permainan edukatif terhadap



- hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 101–112. <https://doi.org/10.36706/jipd.v7i2.2850>
- Hidayat, R., Nuraini, D., & Kurniawan, A. (2023). *Implementasi Media Kartu Edukatif dalam Pembelajaran PPKn untuk Penguatan Karakter Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 112–125.
- Imaculata, T., Kata, K., & Terhadap, F. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Kata (Flashcard) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas I. 7, 13624–13629.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619–628.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Laporan nasional penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar*. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Balitbang dan Perbukuan Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Profil Pelajar Pancasila dan strategi implementasi dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar.
- Khan, M. J., Ahmed, R., & Malik, S. (2022). Systematic literature reviews in education: Methods, trends, and implications. *Educational Research Review*, 35, 100434. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100434>
- Kusumawardani. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Pancasila melalui Keteladanan dan Pembiasaan di Sekolah Dasar.
- Laila, A. (2025). Digital Educational Games (GICAME): Interactive Multimedia Based on Gimkit with STEAM Approach to Improve the Problem Solving Ability of Writing Explanatory Texts for Grade V Students of SDN Pakel Subdistrict. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Laila, A. (2022). Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Le, T., Tuyet, T., & Thi, K. N. (2024). STEM education in primary schools of Southeast Asian countries : An analysis of scientific publications in the Scopus database from 2000 to 2022. 20(4).
- Liberati, A., Altman, D. G., Tetzlaff, J., & Moher, D. (2020). The PRISMA statement for systematic reviews and meta-analyses: Explanation and elaboration. *Journal of Clinical Epidemiology*, 134, 157–170. <https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2020.03.008>
- Lovandri Dwanda Putra. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. 12(1), 81–95.
- Maddawin, A., Morgan, P., Park, A., Suryadarma, D., Long, T. Q., & Vandenberg, P. (2024). International Journal of Educational Development Learning disruptions during the COVID-19 pandemic : Evidence from household surveys in Southeast Asia ☆. *International Journal of Educational Development*, 107(January), 103053. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2024.103053>
- Muhammad Human Nasrudin. (2023). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membentuk Karakter Anak Sekolah Dasar.
- Noviyanti. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Dengan Metode Gbl (Game Based Learning). 5(2), 925–932.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Palupi, S. R., & Santi, A. U. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu*. Prosiding SEMNASFIP.
- Palupi, S. R., Utami, A., & Santi, P. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. 2762–2771.



- Paolina, Z. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Pancasila Di Lingkungan Sekolah Dasar. 6(1), 1856–1860.
- Pendidikan, K. J., Nurana, S., Rosnaningsih, A., Magdalena, I., & Tangerang, U. M. (2024). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar. 1(September), 94–102. <https://doi.org/10.70078/kolektif.v1i2.32>
- Pradana, T. (2024). *Efektivitas Media Kartu Karakter Bangsa terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 9(1), 21–34.
- Pramesti, Alfi & Erwin. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Organ Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN Mojojoto 2 . Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 9 (4)
- Pranata, A., & Syamsijulianto, T. (2025). Enhancing Civic Literacy in Primary Education through and Team Games Tournament: A Bibliometric Review ( 2015 – 2025 ). 2(June), 42–52. <https://doi.org/10.38040/jeleduc.v2i1.1248>
- Pratama, B., Sari, M., & Lestari, R. (2020). *Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn*. Jurnal Edukasi Inovatif, 6(3), 66–75.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). *Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1), 81–95.
- Putri, S. N., Rahmawati, E., & Prasetyo, A. S. (2023). Analisis efektivitas media pembelajaran berbasis budaya terhadap penguatan nilai karakter di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–58. <https://doi.org/10.21009/jipd.v8i1.2235>
- Rahman, F., & Utami, N. (2022). *Efektivitas Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(4), 189–200.
- Rahmawati, L. S. (2023). Relevansi pemilihan sumber data pada penelitian sistematis di bidang pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 10(3), 134–142. <https://doi.org/10.33369/jppd.10.3.134>
- Retta, L. M., & Andriani, I. (2024). *Penerapan Media Game Based Learning (GBL) Berbantu Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila*. Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran, 3(1), 373–377.
- Suwarti, S., & Laila, A. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Syafruddin, N., Hasanah, U., & Purnomo, W. (2023). Trends of innovative media in character-based learning: A PRISMA systematic review. *Journal of Educational Research and Innovation*, 12(4), 56–68. <https://doi.org/10.31098/jeri.v12i4.4332>
- Syam, A. K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah. 1(4), 332–340.
- Wahono, B., Lin, P., & Chang, C. (2020). Evidence of STEM enactment effectiveness in Asian student learning outcomes. 1, 1–18.
- Wahyuning, S. (2022). *Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning*. Jurnal Sains Edukatika Indonesia, 4(2).
- Widodo, A., & Utami, M. R. (2023). Analisis sistematis efektivitas media digital interaktif terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 77–88. <https://doi.org/10.33369/jipdas.v11i2.2934>
- Wulandari, E. (2024). *Pengaruh Penggunaan Kartu Ajaib Nusantara terhadap Pemahaman Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 11(2), 92–105.
- Zulafa, H. A. (2024). *Strategi Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik tentang Nilai Pancasila di SMP Negeri 2 Surakarta*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila.