

Pengembangan Media Card Match Circle (CMC) Materi Nilai Pancasila Berbantuan Gamifikasi Dengan Model Experiential Learning Siswa Kelas 3 SD

Niken Ayu Dewanti Mulia¹, Shofi Nur Amalia², Khoirul Wafa³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: nikena393@gmail.com

Diterima: 14 Mei 2026

Disetujui: 28 Mei 2026

Dipublikasi: 2 Juni 2026

Abstrak: Pembelajaran Nilai Pancasila di kelas 3 SD masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Card Match Circle (CMC) berbasis gamifikasi dengan model Experiential Learning melalui metode ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media sangat layak dengan validasi ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 97%, serta dinilai efektif melalui respon guru (81%) dan siswa (79%). Oleh karena itu, media Card Match Circle (CMC) terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Card Match Circle (CMC), Gamifikasi, Experiential Learning, Sekolah Dasar

Abstract: Pancasila Values learning in Grade 3 elementary school is still dominated by the lecture method, causing students to be less active and easily bored. This study aims to develop a gamification-assisted Card Match Circle (CMC) learning media integrated with the Experiential Learning model using the ADDIE method. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The findings indicate that the media is highly feasible, with material expert validation at 94% and media expert validation at 97%, and is considered effective based on teacher responses (81%) and student responses (79%). Therefore, the Card Match Circle (CMC) media is proven to be feasible and effective in enhancing student engagement and understanding.

Keywords: Pancasila Education, Card Match Circle (CMC), Gamification, Experiential Learning, Elementary School

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan modern menuntut berorientasi pada penyampaian informasi, melainkan mampu membangun pemahaman melalui keterlibatan aktif peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada satu arah dianggap kurang efektif karena membatasi kemampuan siswa dalam berpikir kritis, berpartisipasi aktif, serta menghubungkan materi dengan pengalaman nyata. Sementara itu, dalam pendidikan dasar khususnya Pendidikan Pancasila, pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan

Pancasila tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa (Putra, 2026).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Nilai Pancasila di Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah, kurang interaktif, serta belum mampu melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa kurang antusias, mudah bosan, dan belum optimal dalam memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan dan praktik pembelajaran, sehingga diperlukan inovasi yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Salah satu solusi dalam penelitian ini adalah pengembangan media Card Match Circle (CMC) berbantuan gamifikasi yang dipadukan dengan model Experiential Learning. Media berbentuk permainan kartu ini memuat simbol, contoh penerapan nilai Pancasila, serta tantangan yang mendorong interaksi dan pemikiran siswa. Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan melalui unsur permainan (Fauziya, 2025), sedangkan Experiential Learning menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung dan refleksi (Musyafak, 2026). Kombinasi keduanya diharapkan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan.

Berdasarkan kajian teoretis, media pembelajaran berbasis permainan seperti Card Match Circle (CMC) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media ini dapat mendorong interaksi sosial, partisipasi belajar, serta pemahaman konsep melalui aktivitas mencocokkan kartu dan diskusi kelompok (Benu, 2022). Dalam penelitian ini, Card Match Circle (CMC) dikembangkan dengan inovasi berupa integrasi gamifikasi, penggunaan dadu sebagai mekanisme permainan, serta penambahan barcode refleksi untuk memperkaya pengalaman belajar. Hal ini memperkuat pendekatan Experiential Learning yang tidak hanya berfokus pada aktivitas bermain, tetapi juga pada refleksi dan penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Card Match Circle (CMC) pada materi Nilai Pancasila berbasis gamifikasi dengan model Experiential Learning untuk siswa kelas 3 SD, serta menguji kelayakan dan keefektifannya. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran inovatif serta manfaat praktis sebagai alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman nilai Pancasila, serta membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang

meliputi lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Metode ini dipilih karena bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran Card Match Circle (CMC) pada materi Nilai Pancasila yang layak dan efektif untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan merupakan proses sistematis yang tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga menguji kelayakan dan keefektifannya dalam pembelajaran, sehingga relevan diterapkan dalam konteks pendidikan dasar.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri Maron yang berjumlah 27 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yaitu untuk menguji penggunaan media Card Match Circle (CMC) berbantuan gamifikasi dengan model Experiential Learning pada materi Nilai Pancasila. Selain siswa, guru kelas 3 juga dilibatkan sebagai sumber data untuk memberikan penilaian terhadap media serta membantu dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas, keterlibatan siswa, serta penggunaan media. Wawancara ditujukan kepada guru dan siswa guna memperoleh informasi mendalam terkait permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif berupa penilaian dari ahli materi, ahli media, serta respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, hasil kerja siswa, dan bukti pelaksanaan penelitian di lapangan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar wawancara, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, lembar respon guru, serta lembar respon siswa. Angket disusun menggunakan skala Likert untuk penilaian ahli dan guru, serta skala Guttman untuk respon siswa. Menurut Sugiyono (2019), angket adalah teknik pengumpulan data melalui pemberian pertanyaan tertulis kepada responden untuk memperoleh informasi secara sistematis. Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek materi, tampilan, dan penggunaan, serta untuk mengetahui keefektifannya dalam pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi, wawancara, dan angket yang diisi oleh ahli, guru, serta siswa. Sementara itu, data sekunder berasal dari dokumentasi dan catatan lapangan sebagai pendukung penelitian. Data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif berupa saran, masukan, dan hasil wawancara, serta data kuantitatif berupa skor dari angket validasi dan respon pengguna media.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, serta saran dari para ahli untuk perbaikan media. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor angket guna mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, kelayakan, dan keefektifan media. Uji validitas digunakan untuk mengukur

ketepatan instrumen, sedangkan uji reliabilitas untuk melihat konsistensinya. Kelayakan media dihitung melalui persentase perolehan skor dibandingkan skor maksimal dan dikategorikan sesuai kriteria. Selain itu, keefektifan media juga ditentukan melalui persentase respon guru dan siswa untuk mengetahui efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

HASIL

Hasil Tahap *Analysis* (Analisis Kebutuhan)


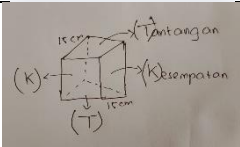

Tahap analisis merupakan langkah awal pengembangan media *Card Match Circle (CMC)* untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil observasi di kelas 3 SD Negeri Maron menunjukkan pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa pasif, kurang antusias, dan belum optimal memahami nilai Pancasila. Wawancara dengan guru mengungkap kesulitan dalam memilih media yang sesuai, sementara siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan permainan, diskusi, dan aktivitas kelompok. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan media inovatif yang interaktif dan berbasis pengalaman. Oleh karena itu, dikembangkan media *Card Match Circle (CMC)* berbantuan gamifikasi dengan model *Experiential Learning* sebagai solusi pembelajaran.

Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun konsep media *Card Match Circle (CMC)* yang akan dikembangkan. Perancangan ini meliputi. Media *Card Match Circle (CMC)* dirancang dalam bentuk permainan berbasis kartu yang terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu kartu simbol Pancasila, kartu penerapan nilai, kartu tantangan, dan kartu kesempatan. Setiap kartu dirancang dengan ukuran yang sesuai dengan tangan siswa serta menggunakan warna dan gambar yang menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Tabel 1. Rancangan Media *Card Match Circle (CMC)*

Nama Komponen	Gambar
Rancangan Kartu Simbol Pancasila	
Rancangan Kartu Penerapan Pancasila	
Rancangan Kartu Kesempatan dan Tantangan	

Nama Komponen	Gambar
Rancangan Tatakan	
Rancangan Dadu	
Rancangan Buku Pedoman Permainan	

Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan media menjadi produk nyata. Setelah dikembangkan, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan penilaian ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 97%, sehingga media *Card Match Circle (CMC)* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya, instrumen tes diujicobakan pada siswa kelas IV sebanyak 20 orang untuk menguji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS versi 23, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Validitas Instrumen

Butir Pertanyaan	R Tabel	R Hitung	Kategori
1-18	0,44	>0,44	Sangat Valid

Uji validitas dilakukan pada 18 butir pernyataan dalam instrumen penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh butir memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,44), sehingga dinyatakan valid. Mayoritas butir berada pada kategori sedang, dan satu butir termasuk kategori tinggi. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS versi 23, dengan hasil sebagai berikut:

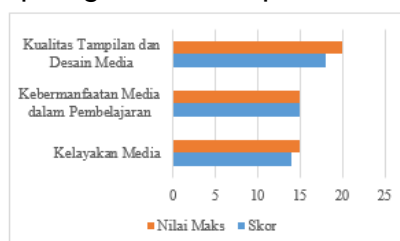
Tabel 3. Hasil Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas Statistik	
Cronbach'Alpha	N Of Items
.897	18

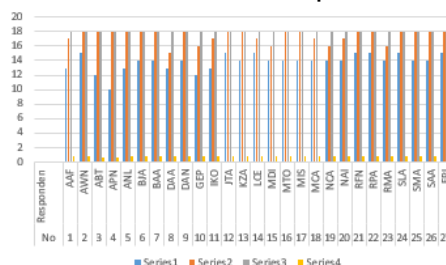
Berdasarkan hasil tersebut, nilai koefisien reliabilitas sebesar $0,89 > 0,6$ termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menandakan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang sangat kuat sehingga dapat digunakan untuk memperoleh data penelitian secara tepat. Tahap selanjutnya dilanjutkan pada proses pengembangan berikutnya, yaitu hasil validasi produk ahli media memperoleh skor total 97 dengan jumlah skor maksimum 100 sehingga diperoleh hasil persentase sebesar 97%, maka dinyatakan sangat layak, hasil validasi ahli

materi memperoleh skor total 94 dengan jumlah skor maksimum 100 sehingga diperoleh persentase 94% maka dinyatakan sangat layak.

Uji keefektifan produk bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *Card Match Circle (CMC)* yang dinilai berdasarkan respon guru memperoleh skor 81 dengan skor maksimum 100 sehingga memperoleh hasil persentase 81% dan respon siswa memperoleh skor 79 dengan skor maksimum 100 sehingga hasil persentase memperoleh 79% kategori hasil kedua persentase tersebut dinyatakan efektif digunakan untuk materi nilai Pancasila di kelas III SD. Berikut rekapitulasi hasil grafik respon guru dan respon siswa:



Gambar 1. Hasil Respon Guru



Gambar 2. Hasil Respon Siswa




Hasil Tahap Implementation (Uji Coba Lapangan)

Uji coba media dilaksanakan pada 27 siswa kelas 3 SD Negeri Maron dalam satu kali pertemuan menggunakan media *Card Match Circle (CMC)*. Selama pembelajaran, siswa tampak antusias, aktif dalam permainan, berdiskusi, dan berani mengemukakan pendapat. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Namun, terdapat kendala berupa keterbatasan ruang kelas dan pengelolaan waktu. Awalnya permainan dilakukan secara individu sehingga memerlukan waktu lebih lama. Untuk mengatasinya, permainan diubah menjadi berpasangan agar lebih efektif dan efisien.

Hasil Tahap Evaluasi

Hasil revisi produk berdasarkan masukan ahli materi untuk menambahkan perumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan komponen ABCD dan contoh Isi kartu beberapa disesuaikan dengan perilaku nyata siswa kelas III SD. Kemudian saran dari ahli media pada penulisan nama asing, penambahan identitas pada box kartu dan warna tampilan isi barcode untuk lebih soft. Adapun tabel revisi dari para ahli:

Tabel 4. Hasil Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

Tabel 5. Hasil Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	
	

PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Card Match Circle (CMC)

Proses pengembangan media Card Match Circle (CMC) dalam penelitian ini dilaksanakan secara sistematis dengan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang jelas dan berurutan sehingga memudahkan peneliti dalam menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Pada tahap analysis, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat permasalahan mendasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3 SD Negeri Maron, yaitu pembelajaran masih bersifat satu arah, kurang melibatkan siswa, serta minim penggunaan media interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya menerapkan prinsip pembelajaran modern yang menekankan keaktifan siswa. Hal ini sejalan dengan teori Experiential Learning dari Kolb (1984) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat langsung melalui pengalaman konkret, refleksi, dan penerapan (Nasar, 2026). Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar penting perlunya media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa.

Pada tahap desain, media Card Match Circle (CMC) dikembangkan sebagai media berbasis permainan yang menggabungkan unsur gamifikasi dan experiential learning. Perancangannya tidak hanya memperhatikan tampilan visual, tetapi juga alur dan tujuan pembelajaran serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini disusun dalam bentuk kartu simbol Pancasila, kartu penerapan, kartu tantangan, dan kartu kesimpulan yang dimainkan secara melingkar. Desain tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Laeila (2024) yang menyatakan bahwa media yang memadukan unsur permainan dan kerja kelompok dapat meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa.

Pada tahap pengembangan, seluruh rancangan direalisasikan menjadi produk nyata berupa media Card Match Circle (CMC) yang dilengkapi dengan komponen pendukung seperti papan permainan, dadu, dan buku panduan. Proses ini juga melibatkan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas produk. Tahap ini menunjukkan bahwa pengembangan media tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga pada penilaian kualitas melalui validasi ahli. Hal ini sejalan dengan pendapat Meisra (2023) bahwa penelitian pengembangan perlu melalui tahap validasi untuk menjamin kelayakan produk sebelum digunakan.

Pada tahap implementasi, media diujicobakan kepada siswa kelas 3 SD Negeri Maron. Hasilnya menunjukkan siswa antusias, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran. Namun, terdapat kendala seperti keterbatasan ruang kelas dan pengelolaan waktu. Penelitian kemudian melakukan penyesuaian dengan mengubah mekanisme permainan dari individu menjadi berpasangan, sehingga media menjadi lebih fleksibel dan adaptif terhadap kondisi kelas. Hal ini menjadi keunggulan penelitian karena tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga strategi penerapan yang efektif.

Pada tahap evaluasi, dilakukan perbaikan berdasarkan masukan ahli dan hasil uji coba, meliputi penyempurnaan materi, buku pedoman, dan tampilan media. Secara keseluruhan, pengembangan media Card Match Circle (CMC) menunjukkan bahwa model ADDIE efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara nyata.

Kelayakan Media Card Match Circle (CMC)

Keilayakan media Card Match Circle (CMC) dalam penelitian ini dinilai berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Hasilnya menunjukkan persentasenya sebesar 94% dari ahli materi dan 97% dari ahli media, yang keduanya termasuk kategori sangat layak.

Dari sisi materi, tingginya nilai kelayakan menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, relevan dengan kehidupan siswa, serta membantu pemahaman nilai-nilai Pancasila secara konkret. Hal ini menegaskan bahwa media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata. Sejalan dengan itu, Deiwantara & Nurgiansah (2021) menyatakan bahwa pembelajaran Pancasila perlu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari untuk membentuk karakter siswa.

Dari sisi media, hasil validasi menunjukkan bahwa tampilan visual, warna, ukuran, dan kemudahan penggunaan telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media dirancang menarik, proporsional, dan memiliki aturan yang mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan Amalia (2025) yang menyebutkan bahwa media yang baik harus menarik, mudah digunakan, dan sesuai keseimbangan serta didik. Selain itu, integrasi gamifikasi menjadi nilai tambah karena mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Kapp (2012) bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar (Rahman, 2026). Dengan demikian, media CMC dinyatakan layak baik secara teoritis maupun praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Keefektifan Media dalam Pembelajaran

Keefektifan media Card Match Circle (CMC) dalam penelitian ini dilihat dari respon guru dan siswa setelah penggunaan media. Hasilnya menunjukkan respon guru sebesar 81% dan respon siswa 79%, yang keduanya termasuk kategori efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek keterlibatan siswa, pemahaman materi, maupun suasana belajar. Guru menilai media mempermudah penyampaian materi dan membuat pembelajaran lebih menarik, sedangkan siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Keefektifan media ini dapat dijelaskan melalui tiga aspek utama, yaitu:

1. Meningkatkan Keaktifan Siswa

Media Card Match Circle (CMC) mendorong siswa untuk aktif bermain, berdiskusi, dan bekerja sama, sehingga partisipasi siswa selama pembelajaran meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Mustikah (2023) bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri siswa.

2. Meningkatkan Pemahaman Konsep

Melalui kegiatan mencocokkan kartu dan menyelesaikan tantangan, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan teori Experiential Learning (Kolb, 1984) yang menekankan bahwa pengalaman langsung menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam (SHELLA, 2026).

3. Menciptakan Pembelajaran yang Menarik

Penerapan gamifikasi membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Siswa merasa lebih senang belajar karena adanya unsur permainan, sejalan dengan pendapat Pratama (2021) bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Keefektifan media juga terlihat dari meningkatnya interaksi sosial antar siswa. Selama permainan, siswa saling bekerja sama, berdiskusi, dan bertukar pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial. Dengan demikian, media Card Match Circle (CMC) terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan pengalaman belajar siswa, serta mampu mengubah pembelajaran yang semula pasif menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Card Match Circle (CMC) pada materi Nilai Pancasila berbantuan gamifikasi dengan model Experiential Learning mampu mengatasi pembelajaran yang sebelumnya monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang antusias. Oleh karena itu, media Card Match Circle (CMC) dikembangkan sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung.

Temuan tersebut didukung oleh hasil validasi ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 97%, yang keduanya termasuk dalam kategori "sangat layak". Di samping itu, media Card Match Circle (CMC) juga terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terlihat dari respon guru sebesar 81% dan respon siswa sebesar 79% yang berada pada kategori "efektif".

Secara keseluruhan, media Card Match Circle (CMC) berbantuan gamifikasi dengan model Experiential Learning mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, tetapi juga menumbuhkan sikap aktif, kerja sama, serta kemampuan menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat

Niken Ayu Dewanti Mulia¹, Shofi Nur Amalia², Khoirul Wafa³

menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Beinu, A. Y. (2022). Peimbangan Media Pembelajaran Ips Card Match Circlei Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti)*, 5(1), 175–180.
- Deiwantara, A., & Nurgiansah, R. (2021). Pendidikan Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. Lembaga Pendidikan Nusantara.
- Fauziah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmuda, R. A. (2025). Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Dar EIlmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 15-25.
- Laeila, K. V., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Peimbangan Lkpd Berbasis Permainan Sudoku Kata Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Keimandirian Belajar Siswa Kelas Iii Upt Sd Negeiri Sawentar 04 Kanigoro Blitar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1619–1630.
- Meisra, R., Et Al. (2023). *Research And Development Dalam Pendidikan*. Pt Mifandi Mandiri Digital.
- Mustika, S., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Peimbangan Media Pembelajaran Card Match Circlei Pada Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Peindas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6359–6367.
- Musyafak, I., Asilestari, P., & Putra, K. E. (2026). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Sdn 46 Beingsalis. *Journal Of Education Research*, 7(1), 126-133.
- Nasar, A., Malelak, M. L., Jehane, P. T., & Nasaruddin, N. (2026). Model Experiential Learning Dalam Peningkatan Kompetensi Siswa Dan Kualitas Layanan Room Attendant Di Hotel Smkn 3 Kupang. *Journal Of Responsible Tourism*, 5(3), 1779-1796.
- Pratama, M. (2021). Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*.
- Putra, M. I. Z., Mujiwati, Y., & Ali, M. H. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Mendukung Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Di Sma. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 280-288.
- Rahman, F. (2026). Pemanfaatan Media Gamifikasi Digital Untuk Meningkatkan Joyful Learning Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeiri 3 Tarogong Kidul. *Peindas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 177-182.
- Sheilla, O. (2026). Strategi Experiential Learning Untuk Meningkatkan Karakter Religius Dan Sikap Toleransi Peserta Didik Pada Pembelajaran Pai Di Smp Negeiri 4 Bandar Lampung. (Doctoral Dissertation, Uin Radein Intan Lampung).

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development). Bandung: Alfabeta.

Sumarah, M. R. S., Amalia, S. N., & Oktaviani, R. T. (2025). Efektivitas Penggunaan Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Ekosistem Terhadap Literasi Sains Kelas 5 Sdn Beindo 01 Pongkok Blitar. *Peindas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 625-640.