



Pembelajaran Kartu Permainan Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tema Persatuan dalam Perbedaan Siswa Kelas VI SD

Eni Harjanti^(*), Iin Purnamasari, Sumarno
Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas PGRI Semarang
Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Semarang

Article Info

Article history:

Received : 23 Juni 2022
Revised : 17 Juli 2022
Accepted : 6 Agustus 2022

Keywords:

card game; learning media;
pancasila student profile

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of playing card learning media based on the Pancasila Student Profile in learning theme 2 unity in differences in class VI SD. This type of research is research and development. The development is carried out referring to the Sugiyono development model. The subjects of the research trial were students of class VI SDN Kreyo in the academic year 2021/2022. Consisting of 6 students of class VI in the small group trial and 21 students of class VI in the large group trial. The results of the assessments of media experts and material experts indicate that the learning media for playing cards based on the Pancasila Student Profile is feasible to use with the "Very Good" criteria. The small group trial resulted in a positive response with the criteria "Good". Large group trials were used to test the effectiveness and practicality of using game card products based on the Pancasila Student Profile. The effectiveness in terms of student learning outcomes shows that there is an average difference of 6.42 to 7.48. There is an increase in student learning outcomes as indicated by a significance value of 0.001 with a significance level of 0.005. The practicality of using game card media is shown from the teacher's observations, the percentage is 92% and the students' observations are 86.9% with each of the same practicality criteria, namely "Very Practical".

(*) Corresponding Author: enih29@gmail.com

How to Cite: Harjanti, E., Purnamasari, I., & Sumarno, S. (2022). Pembelajaran Kartu Permainan Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tema Persatuan dalam Perbedaan Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3 (2): 117-125.

PENDAHULUAN

Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Purwanto (2014) mengemukakan belajar merupakan suatu perubahan yang bersifat internal dan relative mantap dalam tingkah laku melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis. Teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar: (a) Behaviorisme, teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat. (b) Kognitivisme, merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. (c) Teori Belajar Psikologi Sosial, menurut teori ini proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi. (d). Teori Belajar Gagne, yaitu teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme.

Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Dwijayani, 2019). Media merupakan alat

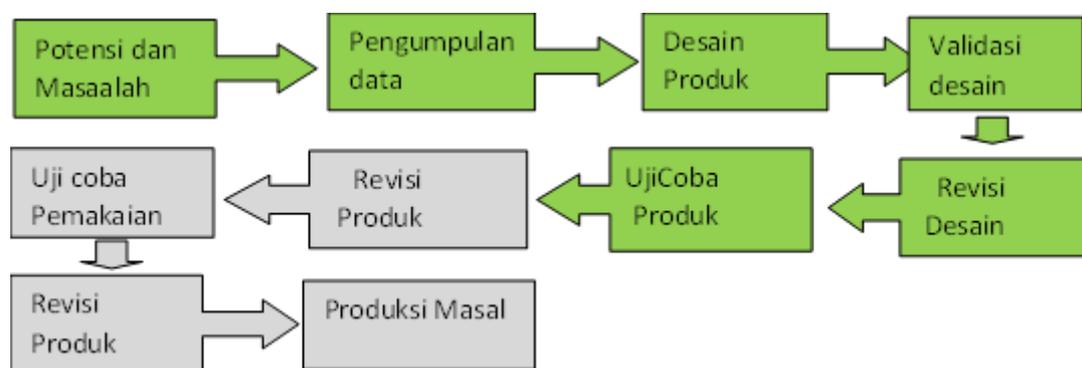


yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, penggunaan media sangat bermanfaat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar (Setiyorini & Abdullah, 2013). Media permainan dapat digunakan untuk melatih kemampuan komunikasi pada siswa. Permainan kartu bergambar merupakan salah satu permainan yang sangat mudah untuk dimainkan. Pendidikan karakter bagi siswa SD sangat diperlukan, karena pendidikan karakter menekankan pada kebiasaan cara berpikir dan berperilaku yang dapat membantu siswa agar bisa hidup dan bekerja sama di keluarga, masyarakat dan bangsa. Pendidikan karakter menanamkan siswa untuk berpikir cerdas, mengaktivasi otak tengah secara alami (Haryati *et al.*, 2017). Melalui Pendidikan karakter maka akan terbentuk pelajar Indonesia sebagai Pelajar Pancasila yang merupakan perwujudan profil pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Rumusan Masalah bagaimanakah kelayakan,kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila tema persatuan dalam perbedaan siswa kelas VI SD. Tujuan Penelitiannya menguji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila tema persatuan dalam perbedaan siswa kelas VI di S, sedangkan manfaat penelitian secara teoretis diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan mata kuliah IPBE, yakni tentang produk inovasi pembelajaran.secara praktis bagi guru hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi media pembelajaran yang inovatif. Bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah pemahaman siswa.

METODE

Desain penelitian model *Research and Development* (R & D) menurut Sugiyono (hal.409) sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian

Tahap desain produk ini dikembangkan media kartu permainan yaitu: (1) menentukan SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar), (2) menentukan materi, (3) menentukan tujuan dan indikator, (4) memahami konsep media kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila tema 2 muatan pelajaran PPKN dan IPS (5) menentukan warna yang akan digunakan (6) membuat desain produk, (7) cara menggunakan produk. Hasil dari kegiatan penelitian ini berupa desain kartu permainan. Desain produk yang dihasilkan adalah kartu permainan tema persatuan dalam perbedaan yang berbasis Profil Pelajar Pancasila. Validasi desain dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang memiliki keahlian dibidang media, menguasai materi sesuai dengan isi dari media kartu permainan dan berpendidikan akademik S2 sesuai bidangnya. Revisi Desain dilakukan apabila ahli media telah menilai kelemahan-kelemahan dari media pembelajaran kartu permainan yang dihasilkan. Apabila produk yang dihasilkan masih terdapat



kelemahan maka peneliti harus melakukan perbaikan. Uji Coba Produk untuk menentukan keefektifan dan menyempurnakan media kartu permainan yang dikembangkan. Uji coba dilakukan meliputi dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pengujian produk dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba awal yaitu diuji cobakan terhadap uji kelompok kecil yang terdiri dari 6 Peserta didik dari kelas VI. selanjutnya diuji cobakan terhadap kelompok besar. Subjek uji coba skala kecil dilakukan dalam 1 kelompok sebanyak 6 peserta didik kelas VI. Subjek uji coba skala besar dilakukan dalam 1 kelas sebanyak 21 peserta didik.

Instrumen Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) lembar validasi, 2) lembar pengamatan, 3) lembar angket respon siswa untuk menguji kevalidan, kelayakan dan keefektifan media kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila. Teknik analisis data yang diperoleh melalui pedoman wawancara, lembar penilaian produk, lembar observasi, tes dan lembar angket dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Semua data dikumpulkan, data diolah atau dianalisis menggunakan Tabel 1.

Tabel 1. Konversi Interval Rerata Skor menjadi Kriteria

No	Rentang Skor	Kriteria
1	$X > (\bar{X}_1 + 1,8 \text{ sbi})$	Sangat baik
2	$(\bar{X}_1 + 0,6 \text{ sbi}) < X \leq (\bar{X}_1 + 1,8 \text{ sbi})$	Baik
3	$(\bar{X}_1 - 0,6 \text{ sbi}) < X \leq (\bar{X}_1 + 0,6 \text{ sbi})$	Cukup baik
4	$(\bar{X}_1 - 1,8 \text{ sbi}) < X \leq (\bar{X}_1 + 1,8 \text{ sbi})$	Kurang baik
5	$X \leq (\bar{X}_1 - 1,8 \text{ sbi})$	Sangat kurang baik

Keterangan:

$$X_1 = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$$

$$Sb_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum})$$

X = Skor yang diperoleh

Uji Kepraktisan media pembelajaran kartu permainan yang telah divalidasi diuji cobakan kepada siswa untuk memperoleh data kepraktisan media pembelajaran terkait aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu permainan Profil Pelajar Pancasila sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan berdasarkan Observasi Pembelajaran

% Keterlibatan	Kepraktisan
$0 \leq n \leq 21$	Tidak praktis
$21 \leq n \leq 41$	Kurang praktis
$41 \leq n \leq 61$	Cukup praktis
$61 \leq n \leq 81$	Praktis
$81 \leq n \leq 100$	Sangat praktis

Keterangan:

n = proses pembelajaran dengan media

$$n = \frac{n_1}{n_2} \times 100\%$$

n₁ = skor yang diperoleh

n₂ = skor maksimal

Dalam penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan minimal “B” kategori “Baik”. Dengan demikian hasil penilaian ahli materi, ahli media, praktisi dan rekan sejawat jika memberi hasil minimal “B” atau “Baik” maka produk pengembangan media kartu permainan layak digunakan



sebagai media pembelajaran, namun jika hasil analisis data yang tidak memenuhi kategori “Baik” pada penelitian ini akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran sebelum diujicobakan. Uji Keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa. Data perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media dianalisis dengan uji *t* statistik *paired sample t test* karena analisis melibatkan dua pelakuan pada subyek yang sama terhadap suatu pengaruh. Kriteria penerimaan dan penolakan H_0 pada taraf signifikansi 5% dengan menggunakan signifikansi yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka diterima, dan sebaliknya signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah yang dilakukan masing-masing tahapan. Pertama potensi dan masalah, potensi dan masalah penelitian pengembangan ini mengukur pemahaman konsep materi tema 2 muatan pelajaran PKn dan IPS kelas VI. Kedua pengumpulan data, hasil pengumpulan data yang dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan studi dokumentasi saat penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil wawancara dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran kartu permainan Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan sudah menggunakan Bahasa yang komunikatif, (2) Tampilan gambar pada kartu permainan sudah jelas dan menarik, namun untuk gambar/ foto sebaiknya menggunakan foto asli sehingga akan lebih jeas dan menarik, (3) Media pembelajaran kartu permainan yang dikembangkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Hal ini dapat meminimalisir kesalahan persepsi terhadap apa yang disampaikan guru, (4) Media pembelajaran kartu permainan menyajikan materi muatan pelajaran PKn dan IPS dengan jelas dan menarik sehingga mudah dipahami. Selain itu materi juga disajikan dengan kalimat dan istilah yang mudah dipahami, (5) Penggunaan media pembelajaran kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan variatif sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, (6) Penggunaan media pembelajaran kartu permainan dapat membantu siswa untuk berfikir kritis dan kreatif, karena bisa menggali siswa informasi dan siswa mengerjakan tugas secara mandiri, (7) Media kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila sangat praktis karena mudah digunakan dan mudah dibawa kemana-mana.

Data hasil observasi disajikan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran tema 2 Persatuan dalam Perbedaan. Hal ini terlihat dari perhatian siswa saat guru sedang menyampaikan materi, (2) Media pembelajaran kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila membantu siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dengan keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu permainan, (3) Media pembelajaran kartu permainan Profil Pelajar Pancasila dapat membangkitkan motivasi siswa, (4) Media pembelajaran kartu permainan Profil Pelajar Pancasila dapat membantu siswa untuk berfikir kritis, hal ini terlihat dari komentar maupun jawaban siswa saat menjawab soal-soal yang ada pada kartu permainan, (5) Media pembelajaran kartu permainan Profil Pelajar Pancasila dapat menanamkan karakter, budi pekerti dan jiwa Pancasila, hal ini terlihat saat siswa menanggapi informasi atau pernyataan yang ada pada kartu permainan, (6) Siswa memahami materi PKn dan IPS tema 2 (Persatuan dalam Perbedaan), hal ini terlihat hasil nilai akhir, (7) Guru dapat menggunakan media kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila dengan mudah, hal ini terlihat saat guru menggunakan media kartu permainan dalam kegiatan pembelajaran, (8) Penggunaan kartu permainan mempermudah tugas guru dalam penyajian materi. Dokumentasi yang digunakan guru dalam penelitian ini yaitu analisis KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) tema 2 Persatuan dalam Perbedaan, Pengembangan materi PKn dan IPS yang ada di Buku Siswa tema 2 dan Buku Guru tema 2, Silabus dan RPP. Ketiga desain media kartu permainan.



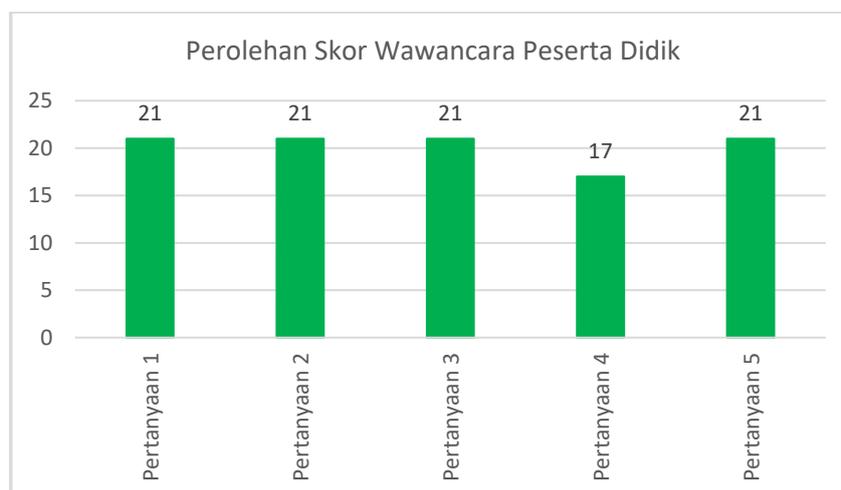
Keempat validasi, validasi media dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi lembar validasi sebagai instrumen dan produk media yang akan dikembangkan sesuai tujuan. Ahli media menilai tentang aspek tampilan media kartu permainan berbasis profil Pelajar Pancasila, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh validator sebagai acuan perbaikan media. Dilihat dari hasil validasi media didapatkan skor substansial 100%, skor keluwesan 93,3%, dan skor tampilan 88%. Secara keseluruhan hasil validasi ahli media dinyatakan sangat baik atau valid dengan rata-rata persentase 93,7%. Ahli materi media kartu permainan menilai aspek muatan pelajaran PKn dan IPS kelas VI tema 2 Persatuan dalam Perbedaan.

Kelima Uji Coba media diujikan pada kelompok kecil yang berjumlah 6 siswa kelas VI SD. Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan media kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 6 responden diperoleh hasil yang disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Statistik Uji Coba Kelompok Kecil

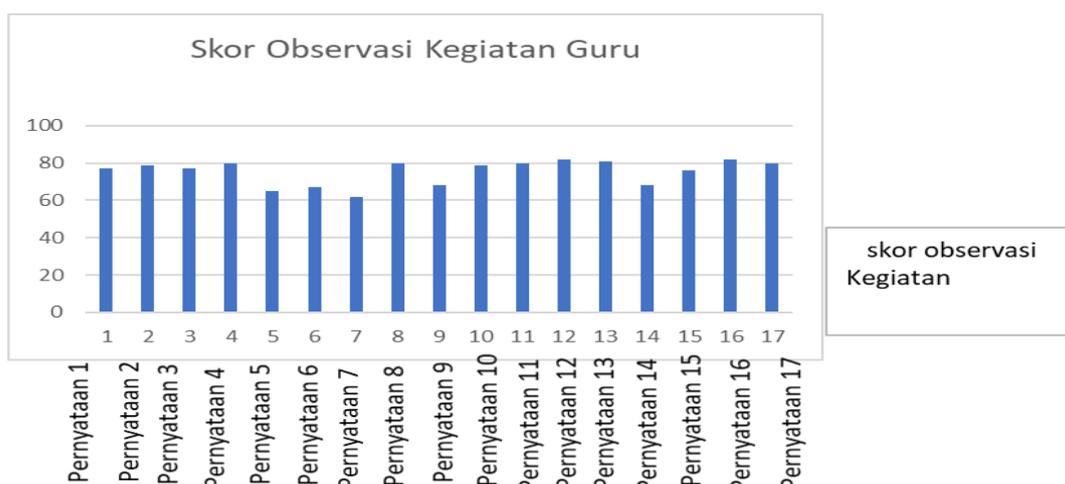
	N	Min	Max	Mean	Std Deviation	Z Hitung	Asumsi Sig
Nilai tanpa media	6	24	46	36,83	7,51		
Nilai Menggunakan Media	6	28	50	41	6,78	2,814	005

Hasil kelayakan media pada uji coba media gambar diperoleh hasil dengan mayoritas dengan kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran, selanjutnya media gambar diujikan pada kelompok besar yang berjumlah 21 siswa. Pengambilan data pada sampel ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila. Keenam revisi media kartu permainan ini, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil uji coba media kartu permainan. Revisi antara lain mengganti gambar orang/tokoh dengan foto sebenarnya, menambah *ikon* kartu permainan yang semula satu peserta didik laki-laki menjadi dua peserta didik yaitu siswa laki-laki dan perempuan. Disamping itu revisi materi pertanyaan atau pernyataan tiap tiap kartu dengan bahasa atau kosa kata yang mudah dipahami peserta didik.



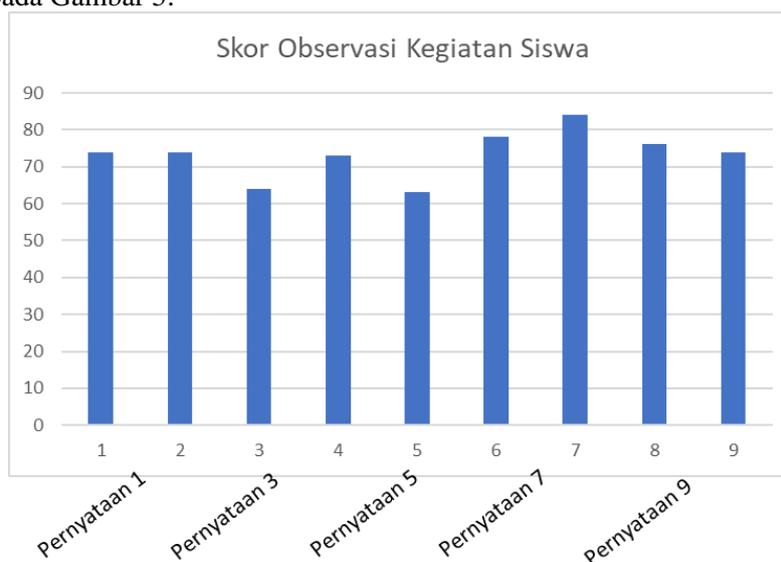
Gambar 3. Hasil Uji Coba

Gambar 3 menunjukkan analisis penskoran wawancara pada ujicoba kelompok besar diperoleh skor keseluruhan respon peserta didik dari 5 pertanyaan yang diberikan berada pada kriteria “sangat baik”. Hasil observasi kegiatan pembelajaran dilihat dari kegiatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media kartu permainan.



Gambar 4. Perolehan Skor Observasi Kegiatan Guru

Secara keseluruhan observasi kegiatan guru pada proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila di peroleh prosentasi skor 89,19% dengan kriteria kepraktisan “sangat baik” (lihat Gambar 4). Hasil analisis data observasi kegiatan peserta didik ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Perolehan Skor Observasi Kegiatan Siswa

Secara keseluruhan observasi kegiatan peserta didik diperoleh persentase 86,9 % dengan kriteria kepraktisan “sangat baik”. Validasi media, penilaian ahli media didapatkan skor substansial 100%, skor keluwesan 93,3%, dan skor tampilan 88%. Tabel 4 menyajikan secara keseluruhan hasil validasi ahli media dinyatakan sangat baik atau valid dengan rata rata persentase 93,7%, sehingga bila dilihat dari kualitas media termasuk dalam kategori” Sangat Baik”.

Tabel 4. Hasil Analisis Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria Nilai
1	Substansial	10	Sangat Baik
2	Keluwesan	14	Sangat Baik
3	Tampilan	22	Sangat Baik



Validasi ahli materi didapatkan skor materi dan isi 80% sedangkan proses pembelajaran 93,3% dengan rata-rata diperoleh 86,6% sehingga termasuk dalam kategori “Baik”. Hasil analisis penilaian ahli materi dari masing-masing aspek penilaian disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria Nilai
1	Materi & Isi	45	Baik
2	Proses Pembelajaran	15	Sangat Baik

Uji coba kelayakan media. Hasil validasi ahli media didapatkan skor substansial 100%, skor keluwesan 93,3%, dan skor tampilan 88%. Secara keseluruhan hasil validasi ahli media dinyatakan sangat baik atau layak dengan rata-rata persentase 93,7%. Sedangkan hasil validasi ahli materi didapatkan skor materi dan isi 80% sedangkan proses pembelajaran 93,3% dengan rata-rata diperoleh 86,6% sehingga termasuk dalam kategori “Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila “layak” digunakan untuk pembelajaran. Uji coba kepraktisan media, hasil analisa dari 21 peserta didik hasilnya 96,19%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu permainan “sangat praktis” digunakan untuk pembelajaran. Uji coba keefektifan, menggunakan media kartu permainan dan analisis uji t, Instrumen yang digunakan menggunakan tes dari guru baik sebelum maupun sesudah menggunakan media kartu permainan. Karena perlakuan diberikan pada subyek yang sama maka analisis uji t menggunakan *paired sample t test*. dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media.

H_a : ada perbedaan yang signifikan terhadap ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media.

Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Hal ini disebabkan karena konsep yang diberikan dalam media kartu permainan menggunakan gambar foto asli dan pernyataan dalam kartu mudah dipahami dibantu dengan gambar pendukung yang ada pada kartu permainan. Disamping itu dengan menggunakan media kartu permainan proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan manfaat media yang diungkapkan Sudjana & Rifai (2010) terkait dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain: (1) pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran lebih bermakna sehingga mudah dipahami peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, (3) metode pengajaran lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Beberapa penelitian yang dilakukan Assyauqi (2020) dan Rahmawati & Soetikno (2012) membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media kartu permainan serta pada proses pembelajaran menunjukkan perbedaan hasil belajar peserta didik antara pembelajaran menggunakan media dengan pembelajaran tanpa media. Disamping itu Naylor (2004) juga mengemukakan bahwa permainan media kartu sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan konsep Profil Pelajar Pancasila. Penggunaan media juga erat kaitannya dengan proses berfikir manusia yaitu mulai berpikir sederhana menuju berfikir kompleks (Sudjana & Rivai, 2010). Proses pembelajaran menggunakan kartu permainan berbasis profil pelajar Pancasila sebagai alternative sumber belajar yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal konsep tema 2 Persatuan dalam Perbedaan khususnya muatan pelajaran PKn dan IPS yang diajarkan pada kelas VI. Sesuai dengan proses perkembangan kognitif Bruner yang melalui tiga tahap yaitu: (1) tahap seseorang melakukan aktivitas dalam memahami lingkungan (enaktif), (2) tahap seseorang melihat pengetahuannya melalui gambar-gambar dari visualisasi verbal



(ekonomik) dan (3) tahap gagasan-gagasan yang abstrak banyak dipengaruhi oleh bahasa dan logika (simbolik).

PENUTUP

Berdasarkan data dan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila layak diterapkan di kelas VI Sekolah Dasar, kelayakan media dibuktikan dalam aspek substansial, keluwesan dan tampilan yang dinyatakan sangat baik. (2) Media pembelajaran kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila praktis digunakan di kelas VI Sekolah Dasar, kepraktisan media dibuktikan dengan hasil uji kepraktisan secara keseluruhan dengan kriteria sangat baik. (3) Media pembelajaran kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila efektif diterapkan di kelas VI Sekolah Dasar, keefektifan media dibuktikan berdasarkan hasil uji keefektifan yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sudah menggunakan media. Media pembelajaran kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila hendaknya bisa digunakan pada semua muatan pembelajaran dan perlu dilakukan pengembangan pada muatan pelajaran yang lain yang bermuatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Assyauqi, M. I. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Digital Untuk Anak Berusa Dini. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2).
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes', *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), pp. 171–187. doi: 10.1088/1742-6596/1321/2/022099.
- Haryati, T. et al. (2017). *Implementasi Model Pengelolaan Kurikulum Pendidikan Karakter Intergratif di Universitas PGRI Semarang*. Universitas PGRI Semarang Press.
- Naylor, R. T. (2004). *Wages of crime: Black markets, illegal finance, and the underworld economy*. Cornell University Press.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, A. P., & Soetikno, I. (2012). *Analisis Pengaruh Faktor Internal dan Moralitas Manajemen Terhadap Kecenderungan Kecurangan Akuntansi Studi Pada Dinas Pengelola Keuangan dan Aset Daerah Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomika dan Bisnis).
- Setiyorini, I. & Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2), pp. 1–10.
- Sudjana, N & Rifai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensind.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Jakarta: Alfabeta.