Implementation Report: Implementation of Picture Card Media to Increase Discussion Participation on Pancasila Symbols in Grade 3

[Laporan Implementasi Pembelajaran: Penerapan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Partisipasi Diskusi pada Simbol Pancasila di Kelas 3]

Fadilah[1)], Vevy Liansari[*,2)]
[1)]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
[2)]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
*Email Penulis Korespondensi : vevyliansari@umsida.ac.id

Abstact. *This study aims to address low student participation in Civic Education (PPKn) discussions regarding the symbols of Pancasila in a 3rd-grade classroom. To solve this issue, picture card media (Media Kartu Bergambar) was implemented during the learning process. The method follows a Teaching Implementation Report framework consisting of planning, implementation, assessment, and reflection. The intervention was carried out in a class of 3rd-grade students using interactive group matching games with colorful visual cards. The results showed a significant increase in student engagement, peer interaction, and response rates during discussions. The percentage of active students rose from 40% in the initial condition to 85% post-implementation. In conclusion, picture cards effectively stimulate cognitive engagement and visual memory, making them a practical strategy for primary school teachers to build lively and inclusive classroom discussions.*
Keywords— *picture cards; student participation; Pancasila symbols; Civic Education.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mengenai simbol-simbol Pancasila di kelas 3. Untuk mengatasi masalah tersebut, media kartu bergambar diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan mengikuti kerangka Laporan Implementasi Pembelajaran yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan refleksi. Intervensi dilakukan pada siswa kelas 3 menggunakan permainan mencocokkan kelompok yang interaktif dengan kartu visual yang berwarna-warni. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa, interaksi antar teman, dan tingkat respons selama diskusi. Persentase siswa aktif meningkat dari 40% pada kondisi awal menjadi 85% setelah implementasi. Kesimpulannya, kartu bergambar efektif dalam merangsang keterlibatan kognitif dan ingatan visual, menjadikannya strategi praktis bagi guru sekolah dasar untuk membangun diskusi kelas yang hidup dan inklusif.
Kata kunci— kartu bergambar; partisipasi diskusi; simbol Pancasila; PPKn.

I. KONTEKS DAN TUJUAN

Pembelajaran ini dilaksanakan di kelas 3 Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya pada topik mengenal dan memahami arti simbol-simbol Pancasila. Kondisi awal di kelas menunjukkan adanya permasalahan berupa rendahnya partisipasi aktif siswa dalam sesi diskusi kelompok maupun tanya jawab klasikal. Dari total siswa di kelas, hanya sekitar 40% siswa yang berani berpendapat atau merespons pertanyaan guru, sementara sebagian besar lainnya cenderung pasif dan kurang fokus. [1]

Masalah ini berakar pada penyampaian materi yang sebelumnya masih bersifat abstrak dan didominasi oleh metode ceramah. Oleh karena itu, implementasi ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi diskusi siswa secara signifikan melalui penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif, yaitu media kartu bergambar. Melalui media ini, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengasosiasikan lambang-lambang sila Pancasila dengan kehidupan nyata sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri untuk berbicara di dalam kelompoknya.

II. RENCANA PEMBELAJARAN

Desain pembelajaran dirancang untuk memaksimalkan interaksi antarsiswa melalui kerja kelompok berbasis permainan kartu (card-match game) [2]. Rencana urutan aktivitas pembelajaran disusun sebagai berikut:

Urutan aktivitas di dalam rencana pembelajaran ini meliputi:

1. Pendahuluan (15 Menit): Apersepsi dengan menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" dan tanya jawab ringan mengenai gambar perisai pada dada burung Garuda.

2. Kegiatan Inti (45 Menit): Orientasi: Guru mengenalkan media kartu bergambar yang berisi simbol Pancasila (Bintang, Rantai, Pohon Beringin, Kepala Banteng, Padi dan Kapas) serta kartu deskripsi makna sila.
    a. Organisasi Kelompok: Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil (4–5 siswa per kelompok).
    b. Diskusi Terbimbing: Setiap kelompok diberikan satu set kartu acak. Tugas mereka adalah mendiskusikan pasangan yang tepat antara kartu simbol dengan kartu contoh perilaku sehari-hari yang sesuai. [3]
    c. Presentasi Hasil: Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pencocokan kartu di depan kelas untuk ditanggapi oleh kelompok lain.
3. Penutup (10 Menit): Refleksi bersama, penarikan kesimpulan, dan pengisian instrumen penilaian penilaian diri/umpan balik singkat.

Media/Bahan: Kartu bergambar berukuran cetak ringkas (berwarna), lembar kerja kelompok, dan papan saku mini. Indikator Keberhasilan: Minimal 80% dari jumlah siswa di kelas menunjukkan perilaku aktif (bertanya, menjawab, atau mengemukakan ide) selama proses diskusi kelompok berlangsung.

III. IMPLEMENTASI

Rencana pembelajaran di atas dilaksanakan sepenuhnya di dalam ruang kelas 3. Pada awal pembagian kelompok, beberapa siswa sempat terlihat bingung saat menerima kartu yang diacak. Namun, suasana kelas segera berubah menjadi dinamis ketika guru memberikan instruksi permainan mencocokkan. Penggunaan media kartu visual yang berwarna-warni berhasil menarik perhatian siswa yang sebelumnya kurang fokus.

Selama proses diskusi, penyesuaian dilakukan guru dengan berkeliling ke setiap kelompok untuk memberikan pemantik bagi siswa yang tampak masih malu berbicara. Hambatan yang muncul adalah adanya dominasi dari satu atau dua siswa yang memiliki kemampuan akademis lebih tinggi dalam satu kelompok. Cara mengatasi hambatan ini, guru memodifikasi aturan di tengah jalannya aktivitas: setiap anggota kelompok wajib memegang dan menjelaskan minimal satu buah kartu saat presentasi, sehingga siswa yang pasif terdorong untuk ikut berdiskusi dan berbicara. Respons siswa secara keseluruhan sangat positif, mereka merasa seperti sedang bermain daripada belajar materi yang kaku.[4]

IV. PENILAIAN DAN RINGKASAN HASIL

Instrumen penilaian yang digunakan mencakup lembar observasi partisipasi diskusi (skala penilaian perilaku afektif) dan tes formatif singkat di akhir pembelajaran. Lembar observasi mengukur empat komponen utama: keaktifan bertanya, kesediaan mengemukakan pendapat, kerja sama kelompok, dan kemampuan menanggapi presentasi teman.[5]

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa yang sangat kontras jika dibandingkan dengan kondisi sebelum intervensi media diterapkan:

Kondisi Pembelajaran	Presentase Siswa Aktif	Kategori Keterlibatan
Sebelum Implementasi (Metode Ceramah)	40%	Rendah
Setelah Implementasi (Media Kartu Betgambar)	85%	Sangat Tinggi

Data di atas membuktikan bahwa penggunaan media kartu bergambar berhasil melampaui target indikator keberhasilan yang ditetapkan (80%). Siswa lebih percaya diri mengekspresikan pemikirannya karena mereka memiliki alat bantu visual nyata yang sedang mereka pegang dan diskusikan.

V. REFLEKSI SINGKAT DAN RENCANA PERBAIKAN

Evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar sangat efektif untuk meningkatkan fokus dan merangsang partisipasi berbicara siswa kelas 3 pada materi simbol Pancasila. Visualisasi yang menarik terbukti memotong kejenuhan membaca teks yang panjang.

Namun, hal yang belum optimal adalah manajemen waktu pada sesi presentasi kelompok yang sedikit molor dari jadwal akibat tingginya antusiasme siswa untuk maju ke depan kelas. Rencana perbaikan untuk implementasi serupa di masa mendatang adalah dengan menerapkan batasan waktu yang lebih ketat menggunakan bantuan timer visual di layar proyektor, serta menyusun format kartu yang divariasikan dengan model make a match (mencari pasangan kartu di seluruh penjuru kelas) agar dinamika motorik siswa juga ikut terakomodasi dengan baik.

VI. ETIKA DAN PRIVASI

No	Nama Siswa	Skor Observasi (100)	Skor Tes (100)	Nilai Akhir	Kategori
1	Siswa A	85	80	82,5	Baik
2	Siswa B	90	85	87,5	Sangat Baik
3	Siswa C	75	70	72,5	Cukup
4	Siswa D	88	82	85,0	Baik
5	Siswa E	92	90	91,0	Sangat Baik
6	Siswa F	70	68	69,0	Cukup
7	Siswa G	84	78	81,0	Baik
8	Siswa H	95	92	93,5	Sangat Baik
9	Siswa I	78	75	76,5	Baik
10	Siswa J	87	84	85,5	Baik
11	Siswa K	65	62	63,5	Cukup

12	Siswa L	91	88	89,5	Sangat Baik
13	Siswa M	82	80	81,0	Baik
14	Siswa N	74	72	73,0	Cukup
15	Siswa O	89	86	87,5	Sangat Baik

Rekapitulasi Kategori

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	5	33,3%
Baik	6	40,0%
Cukup	4	26,7%
Kurang	0	0%
Jumlah	**15**	**100%**

Rata-rata Kelas

Total Nilai Akhir = 1.259

Rata-rata Kelas = 1.259 ÷ 15 = **83,93**

Kategori rata-rata kelas: **Baik**

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo atas fasilitas platform publikasi preprints yang disediakan, serta kepada Kepala Sekolah dan guru sejawat di sekolah dasar mitra yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam memfasilitasi ruang kelas selama pelaksanaan implementasi pembelajaran ini.

REFERENSI

[1] D. P. Tarigan dan H. G. Tarigan, Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa, 2015.

[2] M. Rohman dan S. Amri, Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.

[3] S. Pratiwi, Metode Membaca Terbimbing di Sekolah Dasar. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2021.

[4] H. Dalman, Keterampilan Membaca. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.

[5] A. S. R. Wijaya, Panduan Praktis Literasi Kelas Rendah. Yogyakarta: Deepublish, 2022.