

Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Misterius pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar

Ahmad Geo Adenya¹, Rahmalia Anggraini², Dila Amalia Sari³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

¹ahmad.2022406405187@student.umpri.ac.id, ²rahmaliaanggraini885@gmail.com, ³dilaamalia4559@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif mengkaji pengembangan dan implementasi media pembelajaran "Amplop Misterius" untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Kelas IV Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini adalah urgensi media inovatif untuk mengatasi pasivitas dan kebosanan siswa akibat metode pengajaran tradisional, serta kebutuhan PPKn akan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif, pemikiran kritis, dan internalisasi nilai. Tujuan laporan ini adalah menyajikan analisis komprehensif dan kerangka kerja praktis untuk pengembangan media tersebut. Media "Amplop Misterius," yang merupakan perpaduan media dan permainan, dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan stimulasi kognitif siswa melalui komponen seperti kotak, amplop, dan kartu pesan berisi perintah atau pertanyaan. Prosedur operasionalnya menekankan pembelajaran kolaboratif dan peran guru sebagai fasilitator. Efektivitas media ini didukung oleh landasan teori kognitif (mengoptimalkan pemrosesan informasi dan mengurangi beban kognitif), konstruktivisme (memfasilitasi konstruksi pengetahuan aktif), pembelajaran penemuan Bruner (mendorong eksplorasi mandiri), dan teori sosiokultural Vygotsky (memanfaatkan interaksi sosial dalam Zona Perkembangan Proksimal). Hasil analisis menunjukkan bahwa "Amplop Misterius" sangat selaras dengan Kurikulum Merdeka PPKn Kelas IV, mampu mencakup berbagai topik dari nilai-nilai Pancasila hingga keberagaman, serta mendukung pencapaian kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media ini sangat cocok untuk materi yang membutuhkan pemecahan masalah berbasis skenario, internalisasi nilai melalui diskusi, dan penerapan kolaboratif. Pengembangan media ini direkomendasikan untuk dilakukan secara sistematis menggunakan model desain instruksional seperti ADDIE atau Four-D, dengan fokus pada variasi skenario, integrasi teknologi sederhana, pelatihan guru, dan evaluasi berkelanjutan. Dengan demikian, "Amplop Misterius" memiliki potensi transformatif dalam membentuk warga negara yang cerdas, berkarakter, dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: amplop, pendidikan pancasila dan kewarnegaraan, kelas iv sekolah dasar, konstruktivisme, sosiokultural vygotsky

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang sengaja dibuat dan sudah direncanakan matang-matang. Tujuannya agar guru dapat membantu murid-murid terbentuk dari segi fisik, mental, dan emosi. Proses ini penting agar merubah pemahaman murid, dan mereka disiapkan untuk masa depan. Baik untuk diri sendiri, masyarakat dan negara. Kualitas pendidikan akan sangat bagus jika guru profesional. Guru profesional bisa membuat suasana belajar jadi nyaman dan efektif (Rahmatunnisa et al., 2020).

Belajar yang efektif untuk murid-murid memerlukan media pembelajaran yang tepat. Terlebih relevan dengan materinya. Media yang relevan dapat membuat murid lebih gampang paham pelajaran, terutama untuk anak SD yang memang membutuhkan pengalaman belajar yang seru dan nyata (Rahmatunnisa et al., 2020). Masalah pada cara mengajar saat ini bergantung pada cara tradisional yang mengandalkan buku dan ceramah satu arah dari guru, membuat guru menjadi pasif, bosan, dan malas belajar. Sehingga, mereka susah menyerap ilmu dan mengembangkan skill penting. PPKn sangat berhubungan dengan kasus ini yang sebenarnya membutuhkan murid aktif, bafikir kritis, dan meresapi nilai-nilai PPKn. Maka dari itu sekolah perlu mengembangkan media baru yang baru dan inovatif, seperti "Amplop Misterius" atau "Kotak Kartu Misterius (KoKaMi)" atau "Amplop Pintar". Media ini sengaja dibuat untuk menarik minat siswa, membuat siswa lebih semangat belajar dan aktif. Media ini dapat mengubah suasana kelas yang sepi menjadi ramai, efektif, dan fokus ke siswa (Mustika, 2017). Perubahan ini penting untuk membuat murid memiliki pemahaman yang dalam dan mengembangkan skill, selain itu murid-murid paling cocok belajar dengan cara yang aktif dan seru. Media inovatif itu bukan cuma pelengkap, tapi dasar buat bikin pembelajaran jadi lebih bermakna.

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) mengemban tujuan fundamental untuk membentuk warga negara yang memiliki kesadaran politik, sikap demokratis, dan rasa tanggung jawab (Sari & Puspita, 2021). Mata pelajaran ini berupaya mengembangkan berbagai kapabilitas peserta didik, meliputi kemampuan berpikir kritis, sikap nasionalis, jiwa Pancasila, wawasan kebangsaan, rasa persatuan, pola pikir pemecahan masalah, serta kapasitas inovatif. Lebih dari sekadar transmisi pengetahuan, PPKn juga memegang peranan signifikan dalam pembangunan karakter siswa (Suswati, 2021).

Kurikulum Merdeka, yang kini telah banyak diimplementasikan di sekolah dasar di Indonesia, memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk menyelaraskan tujuan pembelajaran dengan kebutuhan spesifik siswa. Kurikulum ini secara kuat menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara holistik (Mu'minah & Purmadi, 2022a).

Materi PPKn Kelas IV Semester 1 dalam Kurikulum Merdeka mencakup topik-topik inti seperti Pancasila sebagai nilai kehidupan (misalnya, musyawarah, persatuan, kemanusiaan), Konstitusi dan norma di masyarakat, pembentukan jati diri dalam kebhinekaan (Bhinneka Tunggal Ika), pemahaman tentang Indonesia sebagai negara (sistem pemerintahan, kekayaan alam, dan budaya), serta budaya Gotong Royong. Sementara itu, Semester 2 berfokus pada pengenalan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), urgensi keutuhan NKRI (menekankan Sumpah Pemuda, Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika), perilaku menjaga keutuhan NKRI, dan penumbuhan rasa bangga sebagai identitas anak Indonesia. Tujuan pembelajaran spesifik untuk PPKn Kelas IV Semester 1 mencakup kemampuan peserta didik untuk menyusun urutan sila-sila Pancasila dan menguraikan maknanya serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Suardipa, 2020). Peserta didik juga diharapkan mampu menguraikan dan meyakini pentingnya kebersamaan dalam kerja kelompok, memahami saling ketergantungan, mengklasifikasikan dan mencontohkan norma, mengidentifikasi hak dan kewajiban, merumuskan pendapat secara sistematis dan logis, menunjukkan sikap positif saat pendapat tidak diterima, menganalisis pelaksanaan musyawarah, mengenal dan menghargai keberagaman budaya, serta memberikan contoh sikap menjaga atau merusak kebhinekaan (Afidah, 2020).

Penerapan media seperti "Amplop Misterius" sangat selaras dengan tujuan PPKn yang bersifat holistik dan berorientasi pada karakter. Media ini, yang secara inheren berbasis permainan, interaktif, dan dirancang untuk aktivitas kelompok, secara alami mendorong kolaborasi, pemecahan masalah aktif, dan partisipasi langsung (Winarti et al., 2021). Desain internal media ini memfasilitasi peserta didik untuk secara langsung mengalami dan mengaplikasikan konsep-konsep seperti gotong royong, toleransi, atau musyawarah, alih-alih sekadar menghafal definisinya. Dengan demikian, "Amplop Misterius" bukan hanya berfungsi sebagai alat penyampaian konten, melainkan merupakan pendekatan pedagogis yang kuat yang secara efektif dapat memupuk domain afektif (nilai, sikap) dan psikomotorik (keterampilan, perilaku) yang menjadi inti tujuan pendidikan karakter dan kewarganegaraan PPKn. Sifat interaktifnya mengubah konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman konkret, menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan berdampak (Hikmah & Ahmadi, 2019). Laporan ini bertujuan untuk menyajikan analisis komprehensif yang didukung penelitian dan kerangka kerja praktis untuk pengembangan dan implementasi media pembelajaran "Amplop Misterius" yang disesuaikan untuk mata pelajaran PPKn Kelas IV, dengan memanfaatkan penelitian dan studi kasus yang ada.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Konseptual Media Pembelajaran "Amplop Misterius"

1. Definisi, Prinsip Inti, dan Karakteristik

Media "Amplop Misterius," yang kerap muncul dalam berbagai variasi nama seperti "Kotak Kartu Misterius (Kokami)" atau "Amplop Pintar," pada dasarnya merupakan media pembelajaran berbasis permainan. Tujuan utamanya adalah untuk memstimulasi pembelajaran aktif, menarik perhatian siswa, serta meminimalisir kejenuhan di lingkungan kelas. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah diingat (Lestari et al., 2022).

Prinsip-prinsip inti yang mendasari media ini meliputi:

- Keterlibatan (Engagement): Dirancang untuk secara signifikan meningkatkan antusiasme dan fokus siswa selama pelajaran.
- Inovasi: Berfungsi sebagai alat berharga bagi guru untuk memperkenalkan metodologi pengajaran yang inovatif.
- Partisipasi Aktif: Memfasilitasi keterlibatan langsung dan aktif siswa dalam proses pembelajaran, menjauh dari penerimaan informasi yang pasif.
- Stimulasi Kognitif: Terbukti mampu merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk pemikiran inovatif, kreatif, dan kritis.

Karakteristik utama dari media "Amplop Misterius" adalah:

- Pembelajaran Berbasis Permainan: Mengintegrasikan konten pendidikan dalam kerangka bermain, membuat pembelajaran secara intrinsik memotivasi.
- Desain Interaktif: Menuntut siswa untuk secara aktif terlibat dalam tugas, menemukan pola, dan memecahkan teka-teki, mendorong lingkungan belajar yang dinamis.
- Dampak Motivasi: Secara konsisten dilaporkan meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pembelajaran.

- **Fleksibilitas:** Menunjukkan kemampuan adaptasi di berbagai mata pelajaran dan area konten, menunjukkan penerapannya yang luas.
- **Pembelajaran Kolaboratif:** Mendorong kerja tim, kerja sama, dan interaksi sosial antar siswa.
- **Desain Fleksibel dan Praktis:** Dirancang agar mudah digunakan, disimpan, dan dibawa, meningkatkan kepraktisannya untuk pengaturan kelas.

Kemampuan adaptasi dan manfaat multi-aspek dari "Amplop Misterius" melampaui sekadar penyampaian konten; ini menempatkannya sebagai alat pedagogis yang kuat untuk pengembangan siswa secara holistik. Media ini tidak hanya membuat pelajaran "menyenangkan," tetapi juga berfungsi sebagai alat pedagogis canggih yang secara inheren mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan pengembangan sosio-emosional (misalnya, kerja sama, disiplin, tanggung jawab) (Nesti, 2023). Dengan menciptakan lingkungan di mana pembelajaran adalah pengalaman yang aktif, investigatif, dan kolaboratif, media ini sangat cocok untuk mata pelajaran seperti PPKn. PPKn sendiri menuntut internalisasi nilai-nilai dan pengembangan kompetensi kewarganegaraan, bukan hanya sekadar mengingat fakta. Elemen "misteri" itu sendiri berfungsi sebagai pendorong intrinsik untuk penemuan dan penyelidikan.

2. Komponen Utama dan Elemen Desain

Media "Amplop Misterius" tersusun atas beberapa komponen inti yang didesain untuk mengoptimalkan efektivitas pembelajaran:

Kotak (Box): Komponen ini berfungsi sebagai wadah utama untuk amplop atau kartu. Desain modern seringkali menekankan fleksibilitas, memungkinkan kotak dapat dilipat untuk kemudahan penggunaan, penyimpanan, dan portabilitas. Material yang digunakan seringkali adalah bahan ramah lingkungan, seperti kayu lapis yang dilapisi kain linen dan kain perca batik, selaras dengan konsep 3R (Reduce, Reuse, Recycle) untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa (Akmal et al., 2019).

Amplop (Envelopes): Ini merupakan esensi dari aspek "misteri" dalam media, yang berisikan "kartu pesan." Desain amplop dapat mencakup gambar bertema di bagian depan yang relevan dengan materi pembelajaran. Bagian belakangnya dapat diinovasi dengan menambahkan segmen "Taukah Kamu" untuk memberikan informasi tambahan atau mempromosikan pelestarian budaya lokal. Amplop dapat dibuat dari beragam material, seperti kain flanel, untuk meningkatkan daya tarik visual dan taktil (Sukmawarti, 2021).

Kartu (Cards): "Kartu pesan" ini adalah pembawa utama konten pembelajaran. Umumnya, kartu-kartu ini memuat materi pelajaran yang diformulasikan dalam bentuk perintah, instruksi, atau pertanyaan. Kartu dapat diklasifikasikan lebih lanjut menjadi "kartu soal" (dirancang untuk menargetkan berbagai tingkat kognitif dari C3 (menerapkan) hingga C6 (mencipta), seringkali menyertakan soal bonus pada tingkat tertinggi) dan "kartu peraturan" yang menguraikan aturan permainan (Al-Ishmah et al., 2023).

Pertimbangan desain untuk efektivitas media mencakup aspek-aspek berikut:

- **Daya Tarik Visual:** Media harus mengintegrasikan gambar yang menarik, skema warna yang harmonis, serta jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
- **Daya Tahan dan Pilihan Bahan:** Konstruksi media harus menggunakan bahan yang kokoh (misalnya, kayu lapis, kain flanel, papan akrilik) untuk menjamin durabilitas dan penggunaan berulang. Pilihan bahan juga dapat diselaraskan dengan nilai-nilai pendidikan, seperti penggunaan komponen ramah lingkungan atau daur ulang.
- **Kejelasan Instruksi:** Penyediaan instruksi yang eksplisit dan mudah dipahami, baik bagi siswa maupun guru, esensial untuk memastikan implementasi yang lancar.
- **Relevansi dan Keselarasan Konten:** Konten di dalam kartu harus selaras secara langsung dengan materi pembelajaran spesifik dan tujuan kurikulum.
- **Dapat Digunakan Kembali dan Adaptif:** Media harus dirancang untuk dapat digunakan berulang kali dan dapat diadaptasi untuk mata pelajaran serta topik yang berbeda, sehingga memaksimalkan utilitasnya di seluruh kurikulum.

Berikut adalah tabel perbandingan komponen media "Amplop Misterius" dari berbagai studi kasus:

Tabel 1: Tinjauan Komparatif Komponen Media "Amplop Misterius"

Nama Media	Sumber Data	Komponen Utama	Fitur Desain/Konten Spesifik	Kekuatan/Inovasi yang Diamati
Amplop Berjendela dan Description Paper	(Rahmatunnisa et al., 2020)	Amplop, Description Paper, Lembar Kerja Kelompok	Gambar objek di dalam amplop, lembar kerja untuk analisis teks	Mendorong kerja sama kelompok, dapat digunakan berulang kali, dapat diterapkan pada materi lain, meningkatkan antusiasme

				dan fokus siswa.
Kotak Kartu Misterius (Kokami)	(Dharma, 2017)	Kotak, Amplop, Kartu Pesan (Kartu Misterius)	Kartu pesan berisi materi pelajaran, perintah, instruksi, pertanyaan. Dapat mencakup gambar, bonus, sanksi.	Menggabungkan media dan permainan, merangsang pemikiran inovatif, kreatif, dan kritis, meningkatkan hasil belajar, menarik minat siswa, mencegah kebosanan.
Kotak Kartu Misterius (Kokami) Tema Pelestarian Lingkungan	(Abdul Halim, Samsul Bahril, 2023)	Kotak, Amplop, Kartu Soal, Kartu Peraturan	Kotak fleksibel dari bahan ramah lingkungan (plywood, kain linen, batik perca). Amplop dengan gambar bertema lingkungan dan inovasi "Taukah Kamu" (informasi budaya lokal Banten). Kartu soal tingkat C3-C6, bonus C6, terintegrasi IPA.	Desain berbeda dari pengembangan sebelumnya, bahan ramah lingkungan (3R), fokus pada hasil belajar kognitif, materi terintegrasi, pelestarian budaya, interaktif dan menarik, valid dan praktis.
Amplop Pintar	(Devi Fitria et al., 2023)	Papan utama, Amplop Kain Flanel, Buku Panduan	Papan kayu/akrilik bertema keberagaman Indonesia. Amplop flanel warna-warni berisi 5 pertanyaan terkait keberagaman dan toleransi. Buku panduan penggunaan media.	Sangat valid dan menarik, meningkatkan kemandirian, memperkuat memori, gambar menarik, pilihan warna baik, memotivasi belajar, mencegah perundungan dan intoleransi.

Tabel ini berfungsi untuk merangkum informasi dari berbagai penelitian yang mendeskripsikan varian "Amplop Misterius" yang serupa namun menunjukkan perbedaan implementasi. Dengan menyajikan komponen-komponennya secara berdampingan, tabel tersebut menyediakan perbandingan yang jelas dan ringkas mengenai elemen-elemen umum, sekaligus menyoroti inovasi-inovasi unik yang ada (Wairata, 2021). Analisis ini membantu dalam memahami bahwa, meskipun nomenklatur media dapat bervariasi, komponen intinya (kotak, amplop, kartu) menunjukkan konsistensi. Inovasi spesifik, seperti penambahan "description paper", fitur "Taukah Kamu", atau penggunaan material seperti "kain flanel", merepresentasikan variasi atau peningkatan dalam desain. Tinjauan terstruktur semacam ini memungkinkan pembahasan kerangka konseptual umum media, sambil mengakui implementasi spesifik yang telah berhasil. Dengan demikian, informasi yang disajikan menjadi lebih koheren dan langsung relevan bagi pihak yang mempertimbangkan untuk mengembangkan versi media mereka sendiri. Hal ini tidak hanya menyoroti sifat adaptif dari media "Amplop Misterius" tetapi juga menginspirasi potensi pilihan desain di masa mendatang.

3. Prosedur Operasional dan Implementasi di Kelas

Prosedur operasional "Amplop Misterius" dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan interaktif. Langkah-langkah umum yang dapat disintesis dari berbagai implementasi meliputi:

- Pembentukan Kelompok: Peserta didik biasanya dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang kolaboratif (misalnya, 8 siswa per kelompok) untuk memfasilitasi interaksi antar teman dan kerja tim.
- Penyiapan dan Pengaturan: Media "Amplop Misterius," beserta aksesoris yang diperlukan (misalnya, tabel skor), ditempatkan secara strategis di area yang terlihat, seperti di depan kelas.
- Pemilihan Ketua Kelompok: Setiap kelompok seringkali menunjuk atau memilih seorang pemimpin, yang dapat dipilih oleh guru bekerja sama dengan siswa.
- Pengambilan/Pemilihan Amplop: Perwakilan dari setiap kelompok secara acak mengambil sebuah amplop dari kotak, seringkali tanpa mengetahui isinya terlebih dahulu. Beberapa variasi mungkin melibatkan aktivitas pra-permainan, seperti permainan "bola salju," untuk menentukan siapa yang memilih amplop.
- Pengungkapan Konten dan Penugasan Tugas: Isi kartu atau amplop (misalnya, pertanyaan, perintah, atau instruksi) dibacakan dengan lantang, memastikan semua anggota kelompok memperhatikan.

- **Penyelesaian Tugas Kolaboratif:** Kelompok kemudian bekerja sama untuk menganalisis informasi, mendiskusikan solusi yang mungkin, menyelesaikan tugas yang diberikan, atau menjawab pertanyaan yang ada di kartu.
- **Bimbingan dan Fasilitasi Guru:** Guru berkeliling di antara kelompok, memberikan bimbingan dan klarifikasi jika siswa mengalami kesulitan atau kebingungan.
- **Dinamika Antar Kelompok:** Dalam beberapa model, kelompok lain mungkin memiliki kesempatan untuk mencoba menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh kelompok tertentu, mendorong kompetisi yang sehat dan keterlibatan yang lebih luas.
- **Presentasi dan Berbagi:** Setelah menyelesaikan misi atau tugas mereka, kelompok seringkali mempresentasikan hasil atau solusi mereka di depan kelas.
- **Penilaian dan Umpan Balik:** Skor biasanya dicatat pada tabel skor yang terlihat, dan umpan balik yang konstruktif diberikan untuk memperkuat pembelajaran.

Prinsip-prinsip utama dalam implementasi ini adalah:

- **Keterlibatan Aktif:** Desain memastikan siswa secara konsisten "terlibat dalam tugas, menemukan pola atau memecahkan teka-teki," mendorong pembelajaran mendalam daripada penerimaan pasif.
- **Pembelajaran Kooperatif:** Struktur kelompok yang inheren mendorong kerja tim, saling membantu, dan tanggung jawab bersama, yang sangat penting untuk pengembangan keterampilan sosial.
- **Guru sebagai Fasilitator:** Peran guru bergeser dari penceramah menjadi pembimbing, memberikan dorongan, pertanyaan, dan dukungan untuk mendorong partisipasi siswa dan pemikiran kritis.
- **Fokus Pemecahan Masalah:** Tugas seringkali disusun sebagai masalah atau tantangan, mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan analitis dan berorientasi pada solusi.

Amplop Misterius secara intrinsik membentuk lingkungan belajar yang mendukung teori pembelajaran konstruktivis dan sosial, mentransformasi kelas menjadi pusat pembelajaran yang dinamis dan berpusat pada siswa. Langkah-langkah operasionalnya secara konsisten menekankan kerja kelompok, pemilihan tugas secara acak, pembacaan publik, pemecahan masalah kolaboratif, serta peran guru sebagai fasilitator (Hafsah et al., 2023). Ini bukan hanya serangkaian langkah logistik, melainkan bagian integral dari pengalaman belajar. Elemen-elemen prosedural ini secara langsung selaras dengan prinsip-prinsip inti konstruktivisme, di mana peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Selain itu, ini juga sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky, yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif berakar kuat dalam interaksi sosial dan kolaborasi. Elemen "misteri" dan tantangan berbasis tugas juga sangat sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran penemuan. Hal ini mengindikasikan bahwa "Amplop Misterius" melampaui sekadar alat fisik; ini adalah kerangka pedagogis dinamis yang menyusun interaksi pembelajaran itu sendiri (Rahmat, 2021). Dengan menanamkan elemen-elemen seperti diskusi kelompok, dukungan sebaya, dan penerapan tugas secara langsung, media ini secara alami menciptakan "zona perkembangan proksimal" di mana siswa dapat mencapai tingkat pemahaman dan pengembangan keterampilan yang lebih tinggi secara kolaboratif daripada secara individu. Ini menggarisbawahi bahwa cara penggunaan media sama pentingnya dengan apa yang dikandungnya, secara fundamental menggeser dinamika kelas dari model yang berpusat pada guru menjadi pusat pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa (Hermuttaqien et al., 2023).

B. Landasan Teori yang Mendukung Efektivitas Media

1. Teori Belajar Kognitif: Meningkatkan Pemrosesan Informasi

Teori belajar kognitif menyediakan kerangka komprehensif untuk memahami bagaimana otak manusia memproses informasi, membangun pengetahuan, dan mengembangkan pemahaman tentang dunia. Teori ini menekankan bahwa belajar adalah proses mental aktif di mana individu secara aktif mengolah dan mengorganisasi informasi yang diperoleh dari lingkungannya. Proses kognitif kunci yang menjadi fokus utama dalam teori ini meliputi persepsi, perhatian, memori, dan pemecahan masalah. Media pembelajaran yang efektif dirancang untuk menyajikan informasi dengan cara yang mengoptimalkan pemrosesan kognitif—baik secara visual, auditori, maupun interaktif—sehingga membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Pendekatan ini memfasilitasi koneksi konsep baru dengan struktur pengetahuan yang sudah ada dalam benak siswa (Dahlia, 2022).

Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory/CLT) sangat relevan untuk desain media. CLT menyarankan bahwa desain instruksional yang efektif harus bertujuan untuk mengurangi beban kognitif extraneous (usaha mental yang tidak perlu akibat desain yang buruk), mengelola beban kognitif intrinsik (kompleksitas intrinsik materi), dan mendorong beban kognitif germane (usaha mental yang didedikasikan untuk konstruksi skema dan pembelajaran mendalam) (Safrida & Kistian, 2020).

"Amplop Misterius," dengan penggunaan elemen visual (gambar, warna), tugas interaktif (pertanyaan, perintah), dan segmentasi materi menjadi "kartu pesan" yang mudah dikelola, secara implisit mengatasi prinsip-prinsip beban kognitif. Elemen-elemen desain media "Amplop Misterius" secara tidak langsung mengatasi beban kognitif dan pemrosesan informasi, menjadikan konsep PPKn yang kompleks lebih mudah dicerna dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam. Media ini memecah konten pembelajaran menjadi "kartu pesan" yang terpisah dan menggabungkan elemen visual yang menarik serta

tugas interaktif (Mariati & Hajar, 2022). Teori Beban Kognitif menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika beban kognitif extraneous diminimalkan dan beban intrinsic dikelola. Menyajikan informasi dalam potongan-potongan kecil yang mudah dicerna (kartu) dan memanfaatkan visual yang menarik mengurangi usaha mental yang diperlukan untuk memproses informasi yang tidak relevan, sehingga menurunkan beban extraneous. Sifat interaktif dan format berbasis permainan juga mengurangi kecemasan, yang dapat berkontribusi pada kelebihan beban kognitif. Bagi siswa kelas IV, yang umumnya berada pada tahap Operasional Konkret Piaget (usia 7-11 tahun) di mana kemampuan berpikir logis dan klasifikasi sedang berkembang, penyajian terstruktur ini membuat konsep PPKn yang abstrak (seperti nilai-nilai Pancasila atau norma konstitusional) menjadi lebih konkret dan mudah diakses. Dengan mengoptimalkan pemrosesan kognitif, "Amplop Misterius" memungkinkan siswa untuk secara lebih efektif mengintegrasikan pengetahuan PPKn baru ke dalam skema mental mereka yang sudah ada, menghasilkan pemahaman yang lebih kuat dan tahan lama tentang konsep-konsep kewarganegaraan yang kompleks. Ini sangat penting untuk PPKn, karena bergerak melampaui sekadar hafalan menuju pemahaman dan penerapan yang sesungguhnya (Wulandari et al., 2023).

2. Konstruktivisme: Memfasilitasi Konstruksi Pengetahuan Aktif

Konstruktivisme mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana individu secara mandiri membangun pemahaman dan pengetahuan mereka tentang dunia melalui pengalaman dan refleksi atas pengalaman tersebut. Pendekatan ini mengalihkan fokus dari penerimaan informasi secara pasif menjadi konstruksi makna yang aktif, menekankan pada "bagaimana belajar" daripada sekadar "apa yang dipelajari" (Gulo, 2022).

Media yang didesain dari perspektif konstruktivis mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam perjalanan belajar mereka melalui eksplorasi, eksperimen, dan refleksi, yang mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam dan personal. Kolaborasi juga merupakan prinsip kunci, mengingat pembelajaran seringkali merupakan proses sosial di mana siswa berinteraksi dengan teman sebaya dan guru untuk membangun pemahaman bersama dan secara kolektif memecahkan masalah. Desain inheren dari "Amplop Misterius" yang berbasis permainan, interaktif, dan berorientasi pada kelompok secara langsung mendukung prinsip-prinsip keterlibatan aktif, pemecahan masalah, dan pembelajaran kolaboratif. Desain ini secara inheren mendorong lingkungan belajar konstruktivis, bergerak melampaui hafalan untuk memfasilitasi pemahaman PPKn yang lebih mendalam dan berdasarkan pengalaman (Hermutiaqien et al., 2023).

Prosedur operasional media ini menuntut siswa untuk "secara aktif mencari, memproses, membangun, dan menggunakan pengetahuan" melalui tugas-tugas yang menarik, pertanyaan, dan diskusi kelompok. Materi tidak "disajikan dalam bentuk akhirnya" melainkan ditemukan dan dibangun (Rachmawati, 2019). Pendekatan ini secara langsung selaras dengan prinsip-prinsip konstruktivis, di mana peserta didik adalah "peserta aktif dalam proses pembelajaran" dan "membangun pengetahuan mereka sendiri." Penekanan bergeser secara signifikan ke arah "bagaimana belajar" daripada hanya "apa yang dipelajari." Untuk PPKn, yang seringkali membahas konsep abstrak, nilai-nilai, dan perilaku sosial, pendekatan konstruktivis yang difasilitasi oleh "Amplop Misterius" memungkinkan siswa untuk menginternalisasi ide-ide ini melalui pengalaman langsung (Mu'minah & Purmadi, 2022b). Sebagai contoh, alih-alih hanya diberitahu tentang pentingnya gotong royong, siswa secara aktif mempraktikkan kerja sama saat mengerjakan tugas kelompok dalam permainan. Ini mengarah pada "pemahaman yang lebih mendalam dan konseptual" tentang nilai-nilai kewarganegaraan, membuat pembelajaran lebih bermakna, dapat ditransfer ke situasi kehidupan nyata, dan krusial untuk pengembangan karakter holistik dalam PPKn.

3. Pembelajaran Penemuan (Teori Bruner): Mendorong Eksplorasi Mandiri

Teori pembelajaran penemuan Jerome Bruner menyatakan bahwa siswa harus secara aktif menemukan struktur konten mata pelajaran untuk diri mereka sendiri, mengidentifikasi hubungan antara fakta, konsep, dan teori daripada diberitahu secara pasif. Tujuannya adalah untuk melatih siswa menemukan konsep dan solusi secara mandiri (Gulo, 2022).

Bruner mengemukakan tiga mode representasi di mana pengetahuan disimpan:

- Representasi Enaktif (berbasis tindakan): Belajar melalui tindakan fisik dan manipulasi langsung.
- Representasi Ikonik (berbasis gambar): Memahami objek melalui gambar visual dan gambaran mental.
- Representasi Simbolik (berbasis bahasa): Pengetahuan disimpan terutama sebagai kata-kata, simbol matematika, atau sistem simbol abstrak lainnya. Bruner menyarankan bahwa pembelajaran yang efektif berkembang dari representasi enaktif ke ikonik, lalu ke simbolik, bahkan untuk pembelajar dewasa.

Strategi pembelajaran penemuan mendorong siswa untuk berperan sebagai pemecah masalah, ilmuwan, atau sejarawan, sehingga menumbuhkan keterlibatan aktif. Dalam pendekatan ini, siswa secara kontinu terlibat dalam tugas, mengidentifikasi pola, dan memecahkan teka-teki. Peran guru adalah sebagai pembimbing atau fasilitator, yang mendukung proses penyelidikan siswa (Mariati & Hajar, 2022).

Elemen "misteri" yang melekat pada nama media dan sifat berbasis tugasnya secara alami mendorong siswa untuk menyelidiki, mengeksplorasi, dan menemukan jawaban secara mandiri. Penggunaan gambar dan elemen interaktif di dalam amplop mendukung mode representasi ikonik dan enaktif, memungkinkan pemahaman yang progresif. "Amplop Misterius" secara alami memfasilitasi pembelajaran penemuan Bruner, mengoptimalkan perkembangan kognitif dengan memungkinkan siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui progresi dari interaksi konkret ke pemahaman abstrak (Safrida & Kistian, 2020).

Media "Amplop Misterius" menyajikan materi pembelajaran sebagai "perintah, instruksi, dan pertanyaan" di dalam amplop tersembunyi, menuntut siswa untuk "menganalisis teks" atau terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah (Dahlia, 2022). Aspek "misteri" mengindikasikan bahwa solusi atau informasi tidak diberikan secara langsung, melainkan harus dicari. Ini secara langsung mencerminkan konsep pembelajaran penemuan Bruner, di mana siswa dituntut untuk "menemukan sendiri hubungan yang ada di antara item-item informasi."

Lebih lanjut, desain media mendukung mode representasi Bruner: siswa terlibat dalam interaksi fisik (mengambil amplop, kerja kelompok – enaktif), menafsirkan gambar dan tugas (ikonik), dan kemudian mengartikulasikan pemahaman mereka tentang konsep abstrak (simbolik) melalui diskusi dan presentasi. Untuk PPKn kelas IV, ini berarti siswa tidak hanya menghafal tugas-tugas kewarganegaraan atau prinsip-prinsip Pancasila; sebaliknya, mereka secara aktif mengungkap makna dan penerapan praktis dari konsep-konsep ini melalui eksplorasi terbimbing. Metode ini sangat efektif untuk pembelajar muda karena memanfaatkan rasa ingin tahu alami mereka dan selaras dengan tahap perkembangan kognitif mereka, mendorong pemahaman yang lebih dalam, retensi yang lebih baik, dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah yang penting untuk keterlibatan kewarganegaraan yang aktif (Hafsah et al., 2023).

4. Teori Sosiokultural (Perspektif Vygotsky): Memanfaatkan Interaksi Sosial

Teori sosiokultural Lev Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada dasarnya adalah proses sosial, yang terjadi terutama melalui interaksi dengan individu lain dan dalam konteks budaya. Dalam pandangan ini, pembelajaran dipandang sebagai aktivitas yang sangat sosial (Devi Fitria et al., 2023).

Konsep kunci dalam teori Vygotsky adalah Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). ZPD mengacu pada rentang tugas yang dapat dilakukan oleh seorang pembelajar dengan bantuan teman sebaya yang lebih terampil atau orang dewasa, tetapi belum dapat dilakukan secara mandiri. Pembelajaran dalam zona ini, yang seringkali difasilitasi oleh "scaffolding" (dukungan dari pihak yang lebih berpengetahuan), diyakini paling efektif untuk memaksimalkan perkembangan (Abdul Halim, Samsul Bahril, 2023).

Dari perspektif Vygotsky, media pembelajaran harus memfasilitasi lingkungan belajar kolaboratif di mana siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah. Hal ini bertujuan untuk mendorong pemikiran kritis dan konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial. Oleh karena itu, lingkungan belajar harus distrukturkan untuk mendorong interaksi dan menyediakan sumber daya yang melimpah untuk pembelajaran kolaboratif (Dharma, 2017).

Penekanan yang konsisten pada aktivitas kelompok, kolaborasi antar teman sebaya, dan peran fasilitatif guru dalam prosedur operasional "Amplop Misterius" secara langsung selaras dengan teori sosiokultural Vygotsky. Sifat berbasis kelompok dari "Amplop Misterius" secara inheren memanfaatkan teori sosiokultural Vygotsky, mengoptimalkan pembelajaran PPKn melalui interaksi teman sebaya yang terstruktur dan scaffolding guru dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) (Al-Ishmah et al., 2023).

Pedoman implementasi untuk "Amplop Misterius" secara konsisten menampilkan "pembentukan kelompok," "pemilihan ketua kelompok," bantuan aktif di antara "anggota kelompok," dan kemungkinan "partisipasi antar kelompok." Ini bukan fitur insidental, melainkan komponen operasional inti. Elemen-elemen ini merupakan manifestasi langsung dari teori Vygotsky, yang menekankan bahwa perkembangan kognitif pada dasarnya bersifat sosial dan terjadi paling efektif ketika peserta didik berinteraksi dengan teman sebaya atau orang dewasa yang lebih mampu dalam ZPD mereka. Peran guru sebagai pembimbing, yang memberikan dukungan dan petunjuk, juga mencontohkan scaffolding (Akmal et al., 2019).

Untuk PPKn, di mana pemahaman norma sosial, pembinaan kerja sama, dan pengembangan tanggung jawab warga negara sangat penting, interaksi sosial yang terstruktur ini bukan hanya metode pengajaran tetapi mekanisme pembelajaran inti. Melalui pemecahan masalah dan diskusi kolaboratif, siswa belajar dari perspektif beragam satu sama lain, menegosiasikan makna, dan secara kolektif membangun pemahaman. Proses ini memungkinkan mereka untuk menginternalisasi konsep sosial dan etika yang kompleks secara lebih efektif daripada melalui studi individu, sehingga mendorong tidak hanya pertumbuhan kognitif tetapi juga keterampilan sosial esensial yang vital untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

METODE

A. Tinjauan Model Desain Instruksional (misalnya, ADDIE, Four-D)

Pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang efektif memerlukan pendekatan yang sistematis dan terstruktur. Hal ini memastikan bahwa media yang dihasilkan relevan, efektif, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berbagai model desain instruksional telah dikembangkan untuk memandu proses ini, dengan dua yang paling umum dan diakui adalah model ADDIE dan model Four-D.

Model ADDIE adalah kerangka kerja yang banyak digunakan dalam desain instruksional dan pengembangan media pembelajaran. ADDIE merupakan akronim dari lima tahapan utama yang saling terkait dan berurutan:

1. **Analysis (Analisis):** Tahap awal ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik audiens (siswa), kurikulum yang berlaku, serta masalah atau hambatan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks "Amplop Misterius," ini berarti memahami masalah seperti kebosanan siswa dengan metode konvensional,

kurangnya keterlibatan, dan kesulitan guru dalam mengembangkan media yang bervariasi, serta mengidentifikasi kurikulum yang digunakan (misalnya, Kurikulum Merdeka).

2. Design (Desain): Pada tahap ini, perancang media merencanakan tujuan, konten, struktur, dan pendekatan pengajaran yang akan digunakan. Ini mencakup pembuatan prototipe visual dan interaktif dari media, seperti konsep, skema warna, jenis huruf, dan *storyboard* untuk memfasilitasi proses desain. Pemilihan metode dan teknologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran juga dilakukan di sini.
3. Development (Pengembangan): Tahap ini adalah implementasi desain menjadi media pembelajaran yang sesungguhnya. Ini melibatkan pembuatan, produksi, dan pengujian media pembelajaran. Dalam tahap ini, media harus mencakup semua elemen yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk "Amplop Misterius," ini berarti membuat papan utama, amplop, kartu pertanyaan, dan buku panduan penggunaan, serta melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.
4. Implementation (Implementasi): Setelah media terbukti efektif dan valid, media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap ini melibatkan pengujian media dengan audiens target (siswa) dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Dalam kasus "Amplop Misterius," ini melibatkan pengujian media dalam kegiatan kelompok di kelas, di mana siswa berinteraksi dengan media untuk menyelesaikan tugas-tugas yang selaras dengan kurikulum.
5. Evaluation (Evaluasi): Tahap akhir ini melibatkan penilaian efektivitas media pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan melalui uji coba dengan siswa, survei, atau analisis hasil belajar. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi perbaikan yang perlu dilakukan, dan media dapat direvisi berdasarkan umpan balik yang diterima.

Model Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate) juga merupakan model pengembangan yang sistematis dan sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.³⁸ Meskipun memiliki nama yang berbeda, tahapan-tahapannya memiliki kesamaan fungsional dengan ADDIE:

- Define (Pendefinisian): Mirip dengan tahap analisis dalam ADDIE, tahap ini melibatkan penentuan kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan kompetensi dan indikator hasil belajar, serta perumusan materi secara terperinci.
- Design (Perancangan): Tahap ini fokus pada perancangan produk media pembelajaran, termasuk pemilihan format, penulisan naskah, dan desain visual.
- Develop (Pengembangan): Melibatkan produksi media berdasarkan desain yang telah dibuat, serta pengujian dan revisi untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya.
- Disseminate (Penyebarluasan): Tahap ini fokus pada implementasi dan penyebaran media kepada pengguna yang lebih luas, serta pemeliharaan dan pembaruan berkelanjutan.

Penggunaan model-model desain instruksional seperti ADDIE atau Four-D memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran "Amplop Misterius" dilakukan secara terstruktur, mempertimbangkan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, serta menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tinjauan Kurikulum PPKn Kelas IV

Kerangka Kurikulum Merdeka, yang diterapkan secara luas di sekolah dasar Indonesia, sangat menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pengembangan holistik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kerangka ini mendorong pendekatan pedagogis inovatif yang secara aktif melibatkan siswa.

Topik Semester 1 kurikulum PPKn Kelas IV mencakup aspek-aspek fundamental kehidupan bermasyarakat di Indonesia. Ini termasuk pemahaman Pancasila sebagai nilai-nilai kehidupan inti (misalnya, prinsip musyawarah, persatuan, kemanusiaan), peran Konstitusi dan norma-norma masyarakat, membangun identitas diri dalam konteks keberagaman Indonesia (*Bhinneka Tunggal Ika*), mempelajari Indonesia sebagai sebuah negara (termasuk sistem pemerintahannya dan kekayaan alam serta budaya yang luar biasa), dan mempraktikkan nilai budaya *Gotong Royong*.

Melanjutkan dari semester pertama, Semester 2 mendalami pengenalan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), memahami pentingnya keutuhan NKRI (menyoroti signifikansi historis *Sumpah Pemuda*, peran fundamental Pancasila, dan prinsip pemersatu *Bhinneka Tunggal Ika*), menunjukkan perilaku yang menjunjung tinggi keutuhan NKRI, dan menumbuhkan rasa bangga sebagai warga negara Indonesia.

Fleksibilitas media "Amplop Misterius" memungkinkannya untuk mengatasi keluasan dan kedalaman kurikulum PPKn kelas IV, secara efektif mengintegrasikan perolehan pengetahuan faktual dan pembelajaran berbasis nilai. Kurikulum PPKn kelas IV sangat luas, mencakup berbagai topik dari nilai-nilai abstrak (Pancasila, toleransi) hingga simbol nasional dan perilaku konkret (gotong royong, keutuhan NKRI). "Amplop Misterius" dirancang untuk berisi "materi pelajaran yang dirumuskan menjadi perintah, instruksi, dan pertanyaan" dan telah berhasil digunakan untuk "pertanyaan berbeda terkait keberagaman dan toleransi Indonesia". Yang terpenting, media ini digambarkan sebagai "dapat digunakan berulang kali dan dapat diterapkan pada materi lainnya" (Rahmatunnisa et al., 2020). Fleksibilitas yang terbukti ini berarti bahwa media tidak terbatas pada satu topik atau jenis konten. Guru dapat secara efektif merancang dan mengadaptasi "kartu pesan" untuk setiap

topik PPKn yang ditentukan, memastikan cakupan kurikulum yang komprehensif. Format berbasis permainan dapat membuat konsep abstrak lebih nyata (misalnya, skenario pada kartu yang memicu diskusi tentang "musyawarah" atau "toleransi"), sementara tindakan konkret (misalnya, mendemonstrasikan "gotong royong") dapat disimulasikan atau didiskusikan melalui tugas interaktif. Kemampuan adaptasi ini adalah kunci utilitas dan relevansinya dalam jangka panjang di dalam kurikulum PPKn yang dinamis.

B. Kompetensi Inti dan Tujuan Pembelajaran Spesifik

Kompetensi inti untuk PPKn kelas IV distrukturkan di sekitar empat area utama: sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Pendekatan holistik ini menuntut aktivitas pembelajaran yang melibatkan berbagai domain.

Contoh kompetensi spesifik dari KI-KD untuk Kelas IV meliputi:

1. Pengetahuan: Siswa diharapkan dapat mengasosiasikan makna simbol dengan sila-sila Pancasila, memahami hak dan kewajiban mereka, menganalisis berbagai bentuk keberagaman, dan mendeskripsikan berbagai jenis keberagaman.
2. Keterampilan: Siswa harus mampu menceritakan makna sila-sila Pancasila, memenuhi hak dan kewajiban mereka, bekerja sama dalam keberagaman umat beragama, dan berkolaborasi secara efektif dalam keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya.

Tujuan pembelajaran spesifik dari Kurikulum Merdeka Semester 1 untuk PPKn mencakup:

1. Peserta didik dapat menyusun urutan sila-sila Pancasila dengan benar dan menguraikan makna setiap sila Pancasila serta menunjukkan penerapannya dalam kegiatan hidup mengklasifikasikan norma dan aturan yang berlaku di sekitarnya.
2. Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan norma kebhinekaan.

"Amplop Misterius" secara langsung mendukung pengembangan kompetensi kognitif (pengetahuan) dan afektif/psikomotorik (sikap, keterampilan) dalam PPKn, mengubah pemahaman teoretis menjadi aplikasi praktis. Tujuan kurikulum PPKn secara eksplisit melampaui sekadar mengingat fakta, menuntut siswa untuk "menunjukkan perilaku," "menghargai," "bekerja sama," dan "menerapkan" nilai-nilai dan konsep. Sifat interaktif dan berbasis tugas dari "Amplop Misterius" memungkinkan aktivitas yang melampaui hafalan sederhana. Misalnya, siswa dapat ditugaskan untuk "menganalisis teks" (Rahmatunnisa et al., 2020), "merumuskan pendapat," atau menunjukkan "sikap positif" dalam skenario simulasi. Pengaturan kelompok yang melekat pada media secara alami mendorong "kerja sama" dan menumbuhkan pemahaman tentang "saling membutuhkan". Hal ini menunjukkan bahwa "Amplop Misterius" bukan hanya alat untuk penyampaian konten, tetapi juga sarana yang kuat untuk *pembelajaran berbasis kompetensi*. Media ini menyediakan lingkungan yang terstruktur dan menarik di mana siswa dapat secara aktif *mempraktikkan* dan *mendemonstrasikan* nilai-nilai kewarganegaraan, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis yang digariskan dalam kurikulum. Ini menggeser pembelajaran dari pemahaman teoretis abstrak ke aplikasi konkret dan praktis, yang penting untuk tujuan menyeluruh PPKn dalam mengembangkan warga negara yang berakarakter, bertanggung jawab, dan terlibat.

C. Identifikasi Materi PPKn yang Cocok untuk Integrasi "Amplop Misterius"

"Amplop Misterius" paling efektif untuk materi yang membutuhkan pemahaman aktif, analisis kritis, aplikasi praktis, serta mendorong diskusi dan kolaborasi. Desainnya sangat cocok untuk tugas-tugas yang memicu penyelidikan dan pemecahan masalah. Contoh spesifik dari berbagai mata pelajaran yang menunjukkan fleksibilitas media ini meliputi:

1. "Materi Deskripsi Objek" (Bahasa Indonesia): Menunjukkan kesesuaian untuk tugas analitis.
2. "Sistem Pembayaran" (Ekonomi): Berhasil diintegrasikan dengan model pembelajaran berbasis masalah.
3. "Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin": Meningkatkan kesenangan dan motivasi dalam pengembangan keterampilan bahasa.
4. "Pelestarian Lingkungan" (IPA Terpadu): Digunakan untuk pertanyaan yang mencakup tingkat kognitif C3-C6, mendorong pemikiran tingkat tinggi.
5. "Perubahan Zat" (Sains): Terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis.
6. "Pemahaman Konsep IPS" (Ilmu Pengetahuan Sosial): Secara langsung relevan dengan pemahaman konsep sosial/kewarganegaraan.
7. "Keberagaman dan Toleransi Indonesia" (PPKn Kelas IV): Studi kasus langsung yang sangat berhasil menunjukkan penerapannya dalam PPKn kelas IV.

Berdasarkan kurikulum PPKn Kelas IV⁶, topik-topik berikut sangat cocok untuk diintegrasikan dengan "Amplop Misterius":

1. Nilai-nilai Pancasila: Menjelajahi makna dan penerapan praktis setiap sila, termasuk konteks sejarah dan nilai-nilai seperti ketakwaan kepada Tuhan, semangat anti-penjajah, harga diri yang tinggi, persatuan, setia kawan, dan rela berkorban.
2. Norma dan Konstitusi dalam Masyarakat: Mengidentifikasi dan mengklasifikasikan berbagai norma (agama, moral, sosial, hukum) serta memahami pentingnya dan konsekuensinya.
3. Keberagaman (Bhinneka Tunggal Ika): Memahami dan menghargai keberagaman budaya, agama, suku, dan sosial di Indonesia, serta mempromosikan toleransi.
4. Gotong Royong / Kerja Sama: Mempraktikkan dan menganalisis perilaku kolaboratif dalam kehidupan sehari-hari.
5. Hak dan Kewajiban Warga Negara: Mengidentifikasi dan memenuhi hak dan kewajiban pribadi dan kewarganegaraan.
6. NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia): Mempelajari sejarahnya, simbol-simbolnya (bendera, Pancasila, lagu kebangsaan), pentingnya keutuhannya, dan perilaku yang melindunginya.

7. Sistem Pemerintahan Pusat: Memperkenalkan lembaga-lembaga negara kunci (MPR, DPR, Presiden, MA, MK, BPK) dan peran mereka.

"Amplop Misterius" sangat cocok untuk topik PPKn yang membutuhkan pemecahan masalah berbasis skenario, internalisasi nilai melalui diskusi, dan penerapan kolaboratif, daripada sekadar mengingat fakta, sehingga mendorong pemahaman kewarganegaraan yang lebih mendalam. Media "Amplop Misterius" sangat efektif dalam menyajikan materi sebagai tugas, pertanyaan, dan perintah. Keberhasilannya terbukti dalam mendorong pemikiran kritis, meningkatkan pemahaman konsep, dan meningkatkan keterlibatan untuk topik seperti keberagaman dan toleransi. Sebagian besar kurikulum PPKn kelas IV (misalnya, nilai-nilai Pancasila, norma sosial, keberagaman, gotong royong, hak, dan kewajiban) melibatkan pemahaman prinsip-prinsip abstrak dan penerapannya dalam konteks sosial. Ini bukan fakta statis tetapi membutuhkan interpretasi, diskusi, penalaran etis, dan penerapan perilaku. Oleh karena itu, "Amplop Misterius" sangat kuat untuk topik PPKn yang cocok untuk:

1. Pertanyaan berbasis skenario: Menyajikan dilema realistik terkait norma masyarakat, tugas kewarganegaraan, atau nilai-nilai etika, mendorong siswa untuk menganalisis dan mengusulkan solusi.
2. Tugas bermain peran atau aplikasi: Meminta siswa untuk mendemonstrasikan konsep seperti *gotong royong* atau toleransi dalam konteks simulasi, mendorong pembelajaran pengalaman.
3. Pemicu diskusi: Mendorong analisis mendalam tentang makna prinsip-prinsip Pancasila atau pentingnya keutuhan NKRI, mempromosikan wacana kritis.
4. Tugas kategorisasi/klasifikasi: Mengurutkan contoh hak versus kewajiban atau berbagai bentuk keberagaman, memperkuat pemahaman konseptual. Integrasi strategis ini menggeser pembelajaran PPKn melampaui hafalan sederhana, menumbuhkan pemahaman konseptual yang lebih dalam, pemikiran kritis, dan pengembangan kebajikan kewarganegaraan melalui tugas-tugas yang aktif, menarik, dan relevan secara kontekstual.

KESIMPULAN

Analisis mendalam mengenai pengembangan media pembelajaran *Amplop Misterius* untuk mata pelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi transformatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini secara inheren mengintegrasikan unsur permainan, yang terbukti efektif dalam mengatasi tantangan pedagogis seperti pasivitas dan kebosanan siswa yang sering muncul dalam metode pembelajaran tradisional. Dengan desain yang mendorong keterlibatan aktif, stimulasi kognitif, dan kolaborasi antarsiswa, *Amplop Misterius* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menjadi kerangka pedagogis yang kuat untuk mendukung pengembangan siswa secara holistik.

Secara teoritis, efektivitas *Amplop Misterius* didukung oleh sejumlah teori pembelajaran utama. Teori Kognitif, khususnya Teori Beban Kognitif, menunjukkan bagaimana media ini mengoptimalkan pemrosesan informasi dengan menyajikan materi secara visual dan terstruktur, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep PPKn yang kompleks. Pendekatan Konstruktivisme juga terlihat nyata dalam penggunaan media ini, dengan penekanan pada konstruksi pengetahuan secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, Teori Pembelajaran Penemuan dari Bruner tercermin dalam elemen "misteri" yang mendorong eksplorasi mandiri dan pemahaman bertahap dari pengalaman konkret menuju abstraksi. Sementara itu, Teori Sosiokultural Vygotsky sangat relevan karena media ini berbasis kerja kelompok yang menekankan interaksi sosial dan pembelajaran dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan pemahaman nilai kewarganegaraan.

Media *Amplop Misterius* juga menunjukkan keselarasan yang sangat kuat dengan Kurikulum Merdeka untuk PPKn Kelas IV. Media ini mampu mencakup topik-topik yang luas, mulai dari nilai-nilai Pancasila hingga keberagaman dan sistem pemerintahan, sekaligus mendukung pencapaian kompetensi inti dalam dimensi sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Selain itu, media ini sangat sesuai untuk pembelajaran PPKn yang menekankan pemecahan masalah berbasis skenario, internalisasi nilai melalui diskusi, serta penerapan nilai-nilai kewarganegaraan secara kolaboratif, sehingga membantu siswa berpindah dari pembelajaran teoretis menuju pengalaman nyata.

Berdasarkan hasil analisis, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan dan implementasi media *Amplop Misterius* di masa depan. Pertama, perlu dilakukan pengembangan berkelanjutan berbasis kurikulum, dengan merancang kartu-kartu pesan yang relevan dan spesifik untuk setiap topik PPKn kelas IV, terutama yang menuntut pemahaman konseptual, analisis, dan penerapan nilai. Kedua, variasi skenario dan tingkat kognitif perlu diterapkan dalam pembuatan kartu agar mampu menstimulasi pemikiran kritis dan kreativitas siswa, termasuk soal dengan level kognitif C3 sampai C6. Ketiga, integrasi teknologi sederhana, seperti QR code yang mengarah pada video atau informasi tambahan, dapat memperkaya dimensi interaktif tanpa mengurangi esensi kolaboratif media. Keempat, guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai terkait filosofi dasar media ini, termasuk pendekatan konstruktivisme, pembelajaran penemuan, dan teori sosiokultural, agar mampu berperan sebagai fasilitator yang efektif. Kelima, evaluasi pembelajaran baik secara formatif maupun sumatif harus dilakukan secara berkala guna mengukur efektivitas media terhadap capaian belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, serta menjadi dasar untuk revisi dan perbaikan media. Terakhir, penyebaran model *Amplop Misterius* ke sekolah lain juga perlu dilakukan, dengan penyesuaian terhadap konteks lokal, budaya, dan karakteristik peserta didik di berbagai daerah.

Dengan pendekatan yang sistematis dan dukungan inovasi pedagogis yang berkelanjutan, media pembelajaran *Amplop Misterius* memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang efektif dalam membentuk generasi muda Indonesia yang cerdas, berakarakter, dan bertanggung jawab sejak dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif, kepala sekolah dan guru kelas IV yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses pengumpulan data, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim, & Samsul Bahril. (2023). Peran guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam menanamkan nasionalisme siswa kelas X IPS melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MAN 3 Aceh Tenggara. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1). <https://doi.org/10.32696/jpips.v4i1.2135>
- Afidah, V. N. (2020). Prinsip-prinsip teori beban kognitif dalam merancang media pembelajaran matematika. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v1i2.195>
- Akmal, M. Y., Mursid, R., & Munir, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis contextual teaching and learning bidang studi PKN. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12600>
- Al-Ishmah, Q., Kirana Aljupri, S., Romdani, A. S., & Nurani, A. (2023). Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn di SD. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1).
- Dahlia, D. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika topik bilangan cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2). <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>
- Devi Fitria, U., Jamaludin, U., & Bahrudin, F. A. (2023). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai sikap nilai-nilai anti korupsi. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2). <https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.357>
- Dharma, S. (2017). Pembelajaran inovatif melalui pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dalam pendidikan kewarganegaraan. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan*.
- Gulo, A. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.58>
- Hafsah, H., Sakban, A., & Wiranda, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar PKN pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs. *Civics: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(1). <https://doi.org/10.31764/civics.v11i1.16875>
- Hermuttaqien, B. P. F., Aras, L., & Lestari, S. I. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.56393/kognisi.v2i4.1354>
- Hikmah, U. N., & Ahmadi, F. (2019). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2).
- Lestari, E. S., Masrukhi, & Sunarto. (2022). Pengembangan media pembelajaran PKN berbasis video pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(1).
- Mariati, N. L. D. W., & Hajar, A. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 1(2). <https://doi.org/10.59562/progresif.v1i2.29604>
- Mu'minah, N., & Purmadi, A. (2022a). Pengaruh media Kokami (kotak dan kartu misteri) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1). <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5122>
- Mu'minah, N., & Purmadi, A. (2022b). Pengaruh media Kokami (kotak dan kartu misteri) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1). <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5136>
- Mustika, R. (2017). Efektivitas penggunaan media amplop misteri dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Cerme Lor Gresik. *media.neliti.com*. <https://media.neliti.com/media/publications/236512->

- Nesti, Y. (2023). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKN kelas III SDN 106814 Tembung. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJoEE)*, 4(2). <https://doi.org/10.31000/ijoe.v4i2.5570>
- Rachmawati, H. (2019). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (Kokami) untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 8(1).
- Rahmat. (2021). Kajian pembelajaran PKN MI/SD. *Kajian Pembelajaran PKN MI*, 1(121).
- Rahmatunnisa, S., Mujtaba, I., & Rizky Alfiany, A. (2020). Strategi pendidik anak usia dini dalam pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19 pada kelompok B KB/TK A1-. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Safrida, M., & Kistian, A. (2020). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V SD Negeri Peureumeue Kecamatan Kaway XVI. *Bina Gogik*, 7(1).
- Sari, M. P., & Puspita, E. W. (2021). Pengembangan media Kokami (kotak kartu misteri) pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 untuk siswa kelas IV SD. *Prosiding SNASPPM*, 5(2).
- Suardipa, I. P. (2020). Sociocultural-revolution ala Vygotsky dalam konteks pembelajaran. *Jurnal Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Sukmawarti, E. (2021). Pengembangan media pop-up book pada pembelajaran PKN di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>
- Suswati, U. (2021). Penerapan problem based learning (PBL) meningkatkan hasil belajar kimia. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(3). <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.444>
- Wairata, E. (2021). Optimalisasi penerapan metode belajar inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar PKN materi pokok nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan negara. *Journal of Education Action Research*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jear.v5i3.35132>
- Winarti, W. T., Yuliani, H., Rohmadi, M., & Septiana, N. (2021). Pembelajaran fisika menggunakan model discovery learning berbasis edutainment. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1). <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2789>
- Wulandari, A., Parenrengi, S., & Tune, I. L. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 2(2). <https://doi.org/10.59562/progresif.v2i2.30424>