

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III SDN LIMPUNG 01**

Anni Mustofiyah¹, Khusnul Fajriyah², M. Yusuf Setia Wardana³

^{1,2,3}PGSD FIP, Universitas PGRI Semarang

¹animustafiyah@gmail.com, ²khusnulfajriyah88@gmail.com,

³m.yusuf.sw@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop flashcard learning media for the Pancasila Education subject in third-grade elementary school and to determine the feasibility level of the developed media. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. However, this research was only conducted up to the implementation stage. The research subjects were third-grade students at SD Negeri Limpung 01. Data collection techniques used validation questionnaires from media experts, material experts, as well as teacher and student response questionnaires. The results showed that the flashcard media obtained a media expert validation percentage of 86.8% (very valid category) and material expert validation of 93.8% (very valid category). Furthermore, teacher and student responses showed a very good category. Based on these results, the flashcard learning media is declared suitable for use as an alternative learning medium for Pancasila Education in elementary schools.

Keywords: *flashcard, learning media, Pancasila Education.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flashcard pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap implementasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri Limpung 01. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media, ahli materi, serta angket respon guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 86,8% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi sebesar 93,8% dengan kategori sangat valid. Selain itu, respon guru dan peserta didik menunjukkan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran flashcard dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: flashcard, media pembelajaran, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, serta keterampilan peserta didik. Pendidikan adalah elemen utama yang dapat mendorong perkembangan bangsa. Dengan kualitas pendidikan yang baik, sebuah negara akan menciptakan generasi yang memiliki keterampilan dan siap untuk menghadapi tantangan global Wardhana (2025:304)

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila, yang menekankan pada penanaman nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan gotong royong sejak dini (Nurgainsah, 2021: 3).

Namun, dalam pelaksanaannya di sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung bersifat konvensional dan kurang didukung oleh media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil observasi

dan wawancara di kelas III SDN Limpung 01, diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena materi yang bersifat abstrak belum disajikan secara konkret dan pembelajaran masih didominasi oleh guru.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara proses pembelajaran dengan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret serta melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *flashcard*, yaitu media visual berupa kartu bergambar yang disertai teks singkat sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan menarik (Febriyanto & Yanto, 2020: 3).

Penggunaan media visual seperti *flashcard* juga sejalan dengan teori pembelajaran kognitif yang menekankan pentingnya visualisasi dalam membantu pemahaman dan daya ingat peserta didik. Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *flashcard* mampu

meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Janah dkk., 2024: 15).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila kelas III sekolah dasar, serta mengetahui tingkat kevalidan dan respon guru serta peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat berperan dalam membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Namun, pada kenyataannya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga peserta didik kurang tertarik dan kurang memahami materi secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Limpung 01, ditemukan bahwa minat dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya

penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *flashcard*. Media ini memiliki keunggulan berupa tampilan visual yang menarik, sederhana, dan mudah digunakan sehingga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses pengembangan media *flashcard*, (2) mengetahui kevalidan media, dan (3) mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*. Model ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang bersifat sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan produk yang

layak digunakan dalam proses pembelajaran (Rahayu, 2024: 462). Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN Limpung 01. Tahap design merupakan proses perancangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, meliputi penentuan materi, pemilihan gambar, serta desain tampilan media. Tahap development dilakukan dengan pembuatan produk media *flashcard* serta validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian ini adalah 26 peserta didik kelas III SDN Limpung 01. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi, dan angket respon. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon guru dan peserta didik.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung

persentase hasil validasi dan respon. Penilaian kelayakan media mengacu pada kriteria yang digunakan dalam penelitian pengembangan, yaitu untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran (Wahyuni & Nuraini, 2022: 85). Instrumen penilaian oleh validator dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

F = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Hasil persentase data kelayakan kemudian dikonsversikan dengan kirteria dibawah ini:

Tabel 1
Kirteria Uji Kelayakan

Persentase	Kirteria
83,34% < skor ≤ 100 %	Sangat Layak
66,67% < skor ≤ 83,34%	Layak
50% < skor ≤ 66,67%	Cukup Layak
33,33% < skor ≤ 50%	Tidak Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Flashcard merupakan media pembelajaran yang berwujud nyata dengan ukuran bermacam-macam, gambar, foto dan simbol yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk

menarik siswa lebih aktif. Media *flashcard* dilengkapi dengan materi yang menarik, materi yang mudah dipahami dan gambar yang tidak membosankan.

Pengembangan media pembelajaran diwujudkan untuk mendorong keterampilan berpikir kritis khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan membantu guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran pada materi mengenal Pancasila agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang diinginkan. Pengembangan media *flashcard* pada materi mengenal Pancasila telah disusun berdasarkan tahapan pengembangan model *ADDIE*, terdapat 5 tahapan dalam model *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

1. Analysis (Analisis)

Tahap ini memperoleh informasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di sekolah. Tujuan dari tahap analisis yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Berdasarkan hasil wawancara guru, analisis kebutuhan

guru dan kebutuhan siswa. Peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik mempunyai motivasi belajar yang tinggi untuk belajar. Sehingga guru harus bisa mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, supaya tidak bosan dan menyenangkan. Guru juga belum pernah menyampaikan materi dalam penyampaian materi menggunakan media konkret seperti *flashcard*.

2. Design (Desain)

Tahapan ini perlu untuk mendesain beberapa unsur yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Dalam model desain *ADDIE*, tahap desain merupakan langkah untuk merancang program pembelajaran. Tahap ini dilakukan setelah informasi dikumpulkan dari tahap analisis.

Media Pembelajaran *Flashcard* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila, terdapat delapan rancangan utama dalam pengembangan produk media pembelajaran. Rancangan tersebut meliputi desain cover luar media, tampilan media saat dibuka, penempatan kantong *flashcard*, penyajian materi makna Pancasila, hingga desain *flashcard* dan kartu

lambang sila Pancasila yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran *flashcard* ini dirancang menggunakan papan berbahan kayu yang dibentuk menyerupai kotak persegi panjang dengan ukuran panjang 60 cm dan lebar 90 cm. Papan media terdiri atas dua sisi bagian dalam, yaitu sisi kiri dan sisi kanan, yang dihubungkan dengan engsel sehingga dapat dibuka dan ditutup. Pada bagian dalam sisi kiri terdapat satu kantong bertuliskan "*Tempat Flashcard*" serta lima kantong yang masing-masing diberi label Sila 1 sampai Sila 5, yang digunakan peserta didik untuk mengelompokkan *flashcard* sesuai dengan nilai Pancasila yang terkandung pada gambar. Sementara itu, bagian dalam sisi kanan berisi materi makna Pancasila sebagai dasar negara serta kolom yang digunakan peserta didik untuk menempelkan kartu lambang sila Pancasila sesuai dengan pasangan yang benar. *Flashcard* yang digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran berjumlah 50 kartu, dengan ukuran panjang 12 cm dan lebar 8 cm. Setiap *flashcard* memuat gambar ilustrasi penerapan

nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari disertai tulisan singkat yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas III sekolah dasar. Desain *flashcard* dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan pemilihan warna yang menarik, kontras, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.

3. Development

(Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan ADDIE yaitu *development*. Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan produk media *flashcard* pada materi implementasi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang berbasis cetak berdasarkan rancangan produk yang sudah dilakukan pada tahap desain. Kemudian dilakukan validasi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media *flashcard*. Penilaian media pembelajaran *flashcard* pada materi implementasi nilai-nilai pancasila

dalam kehidupan sehari-hari, telah selesai dinilai oleh 2 masing-masing validator

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Hal ini diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi serta respon guru dan peserta didik

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

No	Ahli	Skor Validator	Skor Maksimal	Persentase	Rata-Rata
1	Media 1	70	80	87,5 %	86,8%
	Media 2	69	80	86,2 %	
2	Materi 1	60	65	92,3 %	93,8%
	Materi 2	62	65	95,3 %	

Berdasarkan Tabel 1, media *flashcard* memperoleh kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, isi materi, dan kemudahan penggunaan.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE yaitu

implementasi. Setelah media *flashcard* pada materi implementasi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari berbentuk produk yang telah dinyatakan sangat valid digunakan dalam penelitian oleh ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan tahap uji coba. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon guru dan respon peserta didik yang diikuti oleh 26 Peserta didik dalam menggunakan produk media *flashcard* pada materi implementasi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang dikembangkan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	98	Sangat Baik
Peserta Didik	86,64	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, respon guru dan peserta didik menunjukkan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *flashcard* mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE terbukti mampu menghasilkan media yang

sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Permasalahan awal berupa pembelajaran yang bersifat abstrak dapat diatasi melalui penggunaan media visual berupa *flashcard* yang menyajikan gambar dan teks secara konkret.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran (Rahayu, 2024: 462). Selain itu, media visual dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret (Daniyati dkk., 2023: 283).

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media *flashcard* memiliki tingkat kelayakan tinggi dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Sutrami & Amrullah, 2023). Dengan demikian, media *flashcard* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE berhasil memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli media sebesar 86,8% dan ahli materi sebesar 93,8% dengan kategori sangat valid.

Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa respon guru sebesar 98% dan peserta didik sebesar 86,64% dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media *flashcard* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sutrami dan Amrullah (2023) serta Isya'i dan Bektiningsih (2025) yang menyatakan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya mengenai kelayakan dan manfaat penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru dapat

memanfaatkan media *flashcard* sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi lain atau menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). *Pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1–10.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep dasar media pembelajaran. Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2020). *Penggunaan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model ADDIE dalam pembelajaran. JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Isya'i, A. H., & Bektiningsih, K. (2025). *Pengembangan media flashcard berbasis augmented reality dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 115–125.
- Janah, F. S., Nadziroh, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2024). *Pengembangan media kartu gambar kata dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1).
- Rahayu, A. (2025). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D). DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrami, & Amrullah, M. (2023). *Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dharmas Education Journal*, 3(2), 121–130.
- Wahyuni, D., & Nuraini, N. (2022). *Model Borg & Gall dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–55.
- Uqtufia, M., Arisyanto, P., & Wardana, Y. S. (2025). *Pengembangan media interaktif kartu kata untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 303.