

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS DIGITAL PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI HAK DAN
KEWAJIBAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

Fitria Rahmadini¹, Reinita², Atri Waldi³, Serly Safitri⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹rahmadinifitria1@gmail.com, ²reinita.rei04@gmail.com,

³atriwaldi@fis.unp.ac.id, ⁴sherlysafitri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the suboptimal use of digital learning media in Pancasila Education lessons on Rights and Obligations in third grade elementary school. Based on observations and interviews, teachers still predominantly use conventional media in the form of pictures in books and classroom displays, resulting in less varied learning and suboptimal student engagement. This study aims to produce valid, practical, and effective digital flashcard media. The type of research used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection instruments were validation sheets (material, language, and media) and questionnaires for teachers and students. The research subjects consisted of 14 third-grade students from UPTD SDN 05 VII Koto Talago (trial), 15 third-grade students from UPTD SDN 06 VII Koto Talago (implementation), and 9 third-grade students from UPTD SDN 09 VII Koto Talago (dissemination). The results of the study show that the developed media obtained a validity score of 94.34% in the highly valid category. Practicality, based on the responses of teachers and students, was in the highly practical category with a percentage ranging from 87.5% to 95.83%. The effectiveness of the media was demonstrated through improved learning outcomes with completion rates of 90.71%, 96%, and 91.11%, as well as an N-Gain calculation in the moderate category. Thus, digital flashcard media is declared valid, practical, and effective for use in teaching Pancasila in third grade elementary school.

Keywords: learning media, digital flashcards, pancasila education, and ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban di kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru masih dominan menggunakan media konvensional berupa gambar pada buku dan pajangan kelas sehingga pembelajaran kurang variatif dan keterlibatan peserta didik belum maksimal. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media flashcard berbasis digital yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang

digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi (materi, bahasa, dan media) serta angket respon guru dan peserta didik. Subjek penelitian terdiri dari 14 peserta didik kelas III UPTD SDN 05 VII Koto Talago (uji coba), 15 peserta didik kelas III UPTD SDN 06 VII Koto Talago (implementasi), dan 9 peserta didik kelas III UPTD SDN 09 VII Koto Talago (penyebaran). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai validitas sebesar 94,34% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan berdasarkan respon guru dan peserta didik berada pada kategori sangat praktis dengan persentase antara 87,5% hingga 95,83%. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dengan persentase ketuntasan 90,71%, 96%, dan 91,11%, serta perhitungan N-Gain pada kategori sedang. Dengan demikian, media flashcard berbasis digital dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, flashcard digital, pendidikan pancasila dan ADDIE

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar, khususnya materi Hak dan Kewajiban, masih didominasi penggunaan media konvensional seperti gambar pada buku dan pajangan kelas. Meskipun sarana teknologi seperti laptop dan proyektor telah tersedia, pemanfaatannya belum optimal. Akibatnya, pembelajaran kurang variatif dan keterlibatan peserta didik belum maksimal.

Peserta didik sekolah dasar membutuhkan media yang konkret, visual, dan menarik agar lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis digital yang praktis dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini

bertujuan mengembangkan media flashcard berbasis digital yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban kelas III SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian melibatkan peserta didik kelas III di tiga sekolah dasar di Kabupaten Lima Puluh Kota. Instrumen yang digunakan meliputi:

1. Lembar validasi (materi, bahasa, dan media),

2. Angket respon guru dan peserta didik untuk mengukur praktikalitas,
3. Tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas.

Data dianalisis menggunakan persentase dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis digital yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 94,34% dengan kategori sangat valid. Uji praktikalitas menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat praktis dengan persentase respon guru dan peserta didik berkisar antara 87,5% hingga 95,83%. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan persentase ketuntasan di atas 90% di setiap sekolah.

Hasil perhitungan N-Gain berada pada kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah

menggunakan media *flashcard* digital. Jadi, media ini mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban.

D. Kesimpulan

Media *flashcard* berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban kelas III SD dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. F. (2020). Alternative assessment in distance learning in emergencies spread of coronavirus disease (Covid-19) in Indonesia. *Jurnal Pedagogik*, 7(01), 195-222.
- Aksara, Bumi, and Rineka Cipta. "Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Amanda Sri Febianti, Sasih Karnita Arafatun, & Eka Wahyuningsih.

- (2024). Pengaruh Media Flash Card terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri 1 Sungailiat. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 2(2). <https://doi.org/10.35438/jbes.v2i2.128>
- Dick, & Carey. (2015). The Influence of Instructional Design and Instructional Material on Learners Motivation and Completion Rates of a Mooc Course. *Open Journal of Social Sciences*.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2).
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1). <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Guntara, Y. (2021). Normalized gain ukuran keefektifan treatment. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, (March).
- Harmayanti, Y et al. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Project Based Learning* (PjBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iii Sd Negeri 18 Sungai Nanam Kabupaten Solok. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal Учредители: Lembaga Intelektual Muda Maluku*, 6(1).
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1).

- <https://doi.org/10.37905/inverte.d.v2i1.13081>
- Lena Natalia, Y. A. S. (2023). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10). Retrieved from <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>
- Lestari, W. (2020). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 70. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i1.40513>
- Nurazizah, Z., Mubarak, A. A. S., Herawan, E., & Putri, D. P. (2025). Deep learning with project-based learning (PjBL) model for student creativity: Pembelajaran mendalam dengan model project-based learning (PjBL) untuk kreativitas siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), <https://doi.org/10.37905/inverte.d.v2i1.13081>
- Nuryanti Siregar, & dkk. 2024. Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Sebagai Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kota Padang sidimpuan. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*. <https://ejurnal.iaiyasnibungo.ac.id/index.php/nurelislam/article/view/543>
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1). Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Octaliani, L., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Menggunakan Model Pbl Pada Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2)..

- <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.597>
- Parapat, K. M., Falih Daffa, M., & Siregar, N. A. (2024). Hakikat Media Pembelajaran di Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5). Retrieved from <https://doi.org/10.5281/zenodo.12463592>
- Purwita, L. Y., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2).
- Ressi Kartika Dewi, Kamala Rahayu Candra Sary, H. H. (2023). *Buku Guru Pendidikan Pancasila*.
- Sahetapy, M. A., Sumilat, J. M., Trifena Tarusu, D., Pascasarjana, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 2023(19). Retrieved from <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047811>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Media Pembelajaran. Eureka Media Aksara. Retrieved from <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1).
- Saralee, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8(1).
- Syaquita, W. O. R. (2018). Efektivitas Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Universitas

- Muhammadiyah Makassar. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008>
<http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8>
<http://dx.doi.org/10.1038/nature08473>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008>
[doi.org/10.1038/s4159](http://dx.doi.org/10.1038/s4159)
- Setiyani, N., Sumarno, S., & Ngatmini, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11).
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1219>
- Sidiasih, N., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard Digital pada Siswa Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1).
<https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-17>
- Sonia, & dkk (2022). Pengembangan e-LKPD dengan 3D Pageflip Professional Berbasis Problem Solving pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
<https://www.neliti.com/publications/448270/pengembangan-e-lkpd-dengan-3d-pageflip-professional-berbasis-problem-solving-pada>
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing, 18(1).
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(2).
<https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>
- Ulya, U. K., & Fauzi, F. (2024). Implementasi Media Flashcard untuk Meningkatkan

Pemahaman Kosakata
Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1
MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu*
Pendidikan, 6(3).
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6578>

Zulfikar, Z. (2025). Penerapan Model
Project Based Learning (PjBL)
Untuk Meningkatkan
Keterampilan
Kolaborasi. *PeKA*, 13(2).

Zung, I., Imundo, M. N., & Pan, S. C.
(2022). How do college
students use digital flashcards
during self-regulated learning?
Memory, 30(8).
<https://doi.org/10.1080/09658211.2022.2058553>