

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR WILAYAH II KECAMATAN PAUH
KOTA PADANG**

Pransiska Octavia¹, Reinita², Desyandri³, Yeni Erita⁴

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

¹Pransiskaoctavia48@gmail.com, ²reinita.rei04@gmail.com,

³desyandri@fip.unp.ac.id, ⁴yenierita@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study is geared toward designing and developing flashcard-based instructional media for Pancasila Education in Grade V elementary schools within Region II, Pauh District, Padang City, ensuring the final product meets high standards of validity, practicality, and effectiveness. The investigation was prompted by a noticeable scarcity of contemporary learning media in the classroom; instructional practices heavily leaned on printed textbooks and basic materials, which frequently led to uninspiring and conventional learning experiences. Operating within a Research and Development (R&D) framework, this project adopted the systematic ADDIE model, encompassing Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. The participants involved three subject-matter, linguistic, and technical media experts for validation, three fifth-grade classroom teachers, and 58 primary students enrolled across SDN 15 Ulu Gadut, SDN 17 Jawa Gadut, and SDN 18 Koto Luar. Data gathering relied on expert validation rubrics, teacher-student feedback questionnaires, and learning outcome assessments (pre-test and post-test), which were subsequently interpreted using the N-Gain technique. The empirical findings indicated that the developed flashcards attained an aggregate validity score of 92.9% ("Very Valid"), derived from material content alignment (90%), language appropriateness (96.7%), and interface media design (92%). Practicality benchmarks yielded an average rating of 90% from educators and 89.53% from student responses, placing both indicators within the "Very Practical" designation. Additionally, pedagogical effectiveness was highlighted by a mean N-Gain index of 0.74 ("Very Effective"), demonstrating a profound increase from an initial pre-test average of 49.62 to a post-test average of 85.59. Consequently, this flashcard instructional media is verified as viable and strongly advocated as an innovative learning tool tailored to modern elementary settings under the Merdeka Curriculum paradigm.

Keywords: Flashcard, Pancasila Education, ADDIE Model

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar di Wilayah II Kecamatan Pauh, Kota Padang, menjadi fokus utama dalam penelitian ini guna menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Proyek ini diinisiasi oleh minimnya pemanfaatan sarana pembelajaran yang inovatif di kelas; pendidik umumnya masih bertumpu pada materi di buku teks serta alat peraga konvensional, yang memicu suasana belajar menjadi kurang variatif dan pasif. Pendekatan yang diterapkan yaitu *Research and*

Development (R&D) yang mengadopsi prosedur model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Evaluasi produk melibatkan tiga komponen validator (ahli isi/materi, ahli bahasa, serta ahli media), tiga orang guru kelas V, beserta 58 siswa yang tersebar di SDN 15 Ulu Gadut, SDN 17 Jawa Gadut, dan SDN 18 Koto Luar. Penjaringan data dilakukan memakai instrumen lembar validasi, kuesioner tanggapan guru dan siswa, serta tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*) yang dikalkulasi lewat formula *N-Gain*. Berdasarkan temuan di lapangan, tingkat validitas gabungan dari media *flashcard* ini menyentuh angka 92,9% dengan predikat "Sangat Valid", ditinjau dari penilaian kelayakan materi (90%), aspek kebahasaan (96,7%), serta desain media (92%). Pada uji kepraktisan, diperoleh persentase akumulatif sebesar 90% dari kuesioner pendidik dan 89,53% dari respons siswa, di mana kedua skor tersebut masuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Di samping itu, tingkat efektivitas instrumen ditunjukkan oleh perolehan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,74 ("Sangat Efektif"), seiring melonjaknya capaian ujian siswa dari rata-rata *pre-test* sebesar 49,62 menjadi 85,59 pada tahap *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa produk media *flashcard* yang dirancang ini sangat representatif dan direkomendasikan sebagai salah satu terobosan media instruksional yang relevan dengan arah Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Flashcard*, Pendidikan Pancasila, Model ADDIE

A. Pendahuluan

Fase pendidikan dasar memiliki posisi yang sangat vital dalam mengonstruksi fondasi kepribadian, moralitas, serta daya pikir kritis anak secara menyeluruh. Merespons arus disrupti zaman, sistem instruksional di tingkat sekolah dasar wajib melakukan pembaruan secara kontinu demi menyuguhkan aktivitas edukasi yang esensial, aplikatif, serta menempatkan siswa sebagai subjek utama belajar (Widodo et al., 2024). Manifestasi dari pembaharuan edukasi ini di antaranya dapat ditempuh via penyediaan media pembelajaran serta modul ajar yang variatif dan selaras dengan fase

tumbuh kembang anak didik (Mansurdin & Dilfa, 2021). Langkah reformasi ini memperoleh payung hukum melalui regulasi Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 mengenai implementasi Kurikulum Merdeka, yang memprioritaskan metode belajar mendalam (*deep learning*) guna memicu kecakapan berpikir siswa agar lebih analitis, kontemplatif, dan sadar lingkungan (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Berdasarkan cetak biru kurikulum tersebut, para pendidik diwajibkan memformulasikan agenda kelas yang partisipatif sekaligus jeli dalam mengadaptasikan perangkat visual

penunjang yang sinkron dengan keunikan psikologis siswa.

Penanaman nilai-nilai luhur dan kepribadian nasional pada anak usia dini secara esensial diakomodasi melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang memegang peranan krusial di tingkat sekolah dasar. Melalui Di dalam ruang lingkup materi tersebut, para peserta kelas didorong dan diarahkan untuk meresapi sekaligus mengontekstualisasikan esensi nilai Pancasila dalam tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan kesadaran moral, serta membentuk elemen masyarakat yang akuntabel dan bijak di tengah disrupsi teknologi. (Wibowo et al., 2024). Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat bergantung pada ketepatan terhadap ketepatan pendidik saat menetapkan taktik serta instrumen instruksional yang akan diterapkan di kelas. yang relevan, sebab pemilihan media yang tepat akan berpengaruh langsung terhadap kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar (Anam & Septiliana, 2023).

Temuan empiris ini menegaskan bahwa terdapat jarak yang cukup lebar antara media yang idealnya dibutuhkan siswa dengan alat bantu

mengajar yang saat ini dioperasikan. Media pembelajaran berbasis visual yang interaktif dan konkret dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut sekaligus meningkatkan minat, motivasi, serta *engagement* peserta didik (Yunita & Istiqomah, 2023). Alternatif piranti pembelajaran yang relevan adalah *flashcard* kartu bergambar yang memuat tulisan, simbol, atau ilustrasi sebagai alat bantu belajar yang konkret, mudah dipahami, dan menyenangkan (Zuriatni et al., 2025). Pengembangan media ini diintegrasikan dengan pendekatan *deep learning* dan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) agar pembelajaran menjadi dominan aktif, reflektif, dan berpusat pada peserta didik.

Penelitian relevan oleh Lastari et al. (2022) membuktikan bahwa media *e-flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran Pancasila dengan tingkat validitas 94,6% dan kepraktisan 93,3%. Merujuk pada temuan tersebut, penelitian ini mengembangkan *flashcard* dalam format fisik (cetak) sisi distingsi atau kebaruan dari studi ini terletak pada penerapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation, Evaluation), guna memperbarui orientasi riset terdahulu yang cenderung berfokus pada format digital dengan basis model 4D. Pendekatan fisik dipilih sebagai solusi atas keterbatasan akses teknologi yang ditemukan di sekolah-sekolah lokasi penelitian.

Demi mengimplementasikan tuntutan Kurikulum Merdeka, penelitian R&D ini diselenggarakan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran *flashcard* yang teruji secara valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan pada kelas V Sekolah Dasar di Wilayah II Kecamatan Pauh, Kota Padang.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian ini mengintegrasikan kerangka kerja *Research and Development* (R&D) sebagai basis metodologi pengembangan produk guna mengonstruksi perangkat media *flashcard* pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa fase C. Selaras dengan pandangan Sugiyono (2019), metodologi R&D dioperasikan sebagai prosedur ilmiah yang terstruktur untuk menciptakan produk spesifik melalui serangkaian

tahapan komprehensif, meliputi analisis kebutuhan, perancangan, manufaktur produk, hingga fase pengujian kelayakan.

Prosedur pengkonstruksian produk dalam penelitian ini mengacu pada kerangka ADDIE, sebuah model sistematis yang mencakup lima fase interaktif meliputi *Analysis* (penelaahan kebutuhan), *Design* (artikulasi konsep), *Development* (realisasi produk), *Implementation* (uji coba lapangan), serta *Evaluation* (penilaian holistik) (Rayanto Hari Yudi & Sugiyanti, 2020). Model ini dipilih karena tahapannya yang terstruktur dan fleksibel sehingga memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan pengembangan media di lapangan.

Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan tiga pihak utama, yang melibatkan tim pakar penilai kelayakan (mencakup validator bidang isi/materi, kebahasaan, beserta desain media), pendidik kelas V, serta siswa kelas V pada jenjang sekolah dasar yang berada di lingkungan Wilayah II Kecamatan Pauh, Kota Padang. Tahap evaluasi awal melalui uji coba kelompok kecil diselenggarakan di lingkungan SD Negeri 15 Ulu Gadut, sementara ekspansi penerapan dalam skala luas

diaktualisasikan pada dua instansi lainnya, dengan melibatkan dua satuan pendidikan dasar, mencakup SD Negeri 17 Jawa Gadut dan SD Negeri 18 Koto Luar.

Alur operasional riset ini diaktualisasikan lewat serangkaian fase terstruktur. Pada langkah awal, yakni tahap analisis (*analysis*), dilakukan investigasi pendahuluan melalui kegiatan pengamatan langsung, wawancara mendalam, serta penjaringan data menggunakan kuesioner di ketiga instansi pendidikan tersebut. Empat ragam analisis diintegrasikan secara terstruktur selama tahapan ini berlangsung, di antaranya evaluasi kurikulum melalui penelaahan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), analisis terhadap kebutuhan pembelajaran, pemetaan profil keunikan siswa, serta penilaian fasilitas sarana fisik sekolah. Output dari penjajakan awal ini difungsikan sebagai pijakan utama dalam mendesain perangkat instruksional yang sinkron dengan kondisi objektif di sekolah. Kedua, tahap perancangan (*design*) berfokus pada penyusunan rancangan media *flashcard* yang disesuaikan dengan materi "Keberagaman Budaya Daerah

di Indonesia." Perancangan mencakup penyusunan rencana pembelajaran, pemilihan gambar dan visual yang sesuai perkembangan peserta didik, di samping pengadopsian kosakata yang komunikatif dan tidak berbelit-belit guna menjamin kemudahan pemahaman bagi pembaca.

Ketiga, tahap Pengembangan (*development*) meliputi pembuatan media *flashcard* di samping pelaksanaan agenda uji kelayakan yang memprioritaskan penilaian dari trias pakar, meliputi validator substansi materi, ketepatan aspek kebahasaan, serta desain media instruksional. Apabila hasil kevalidan menunjukkan perlu adanya perbaikan, peneliti melakukan revisi hingga media dinyatakan layak, kemudian dilanjutkan dengan uji coba skala kecil untuk mengukur praktikalitas dan efektivitas awal. Menginjak pada fase keempat, yakni tahap implementasi (*implementation*), agenda difokuskan pada pengoperasian media *flashcard* secara riil di tengah aktivitas instruksional kelas V dengan cakupan sasaran yang lebih luas. Kelima, tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan secara menyeluruh di mana kalkulasi terhadap daya guna media diestimasi

secara objektif lewat perolehan skor angket respons sekaligus capaian hasil tes di lapangan pada performa akademik pembelajar

Riset R&D ini menghimpun dua kategori data utama, yakni jenis data. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan catatan asupan ide serta koreksi dari lembar validasi ahli. Data kuantitatif diperoleh dari skor lembar validasi, di mana instrumen pengumpul datanya mengombinasikan angket persepsi tenaga pendidik serta peserta kelas, ditambah akumulasi data evaluasi *pre-test* maupun *post-test*.

Penelaahan data hasil uji coba diorientasikan secara spesifik pada tiga dimensi utama, yaitu pengujian validitas kelayakan, tingkat praktikalitas operasional, dan signifikansi efektivitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Pertama, kevalidan media dianalisis menggunakan rumus persentase berikut (Sugiyono, 2018):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Validitas

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor Maksimum

Produk evaluasi numerik kemudian di analisis dan diadopsi untuk menentukan tingkat validitas produk merujuk pada parameter Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Persentase Valid

No	Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	61% - 80%	Valid	Tidak Revisi
3.	41% - 60%	Cukup Valid	Sebagian Revisi
4.	21% - 40%	Tidak Valid	Revisi
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid	Revisi

Sumber: (Anita et al., 2022).

Kedua, kepraktisan media dianalisis berdasarkan kuantifikasi terhadap akumulasi skor pada lembar umpan balik guru maupun anak didik direalisasikan lewat pengoperasian persamaan matematis sebagai berikut:

$$\text{Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan dikategorikan berdasarkan kriteria kepraktisan berikut.

Tabel 2 Kriteria Persentase Praktikalitas

No	Presentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	21% - 40%	Tidak Praktis
5	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: (Gulo & Erita, 2025)

Rumus untuk melihat kepraktisan media *flashcard* yaitu:

$$\text{Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Ketiga, keefektifan media Pengukuran dimensi keefektifan produk dilakukan dengan mengomparasikan akumulasi skor tes sebelum (*pre-test*) serta evaluasi akhir (*post-test*) subjek uji coba, yang kemudian dikonversikan melalui formulasi kuantitatif *Normalized Gain* (N-Gain).berikut (Wahab, 2021):

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Output kalkulasi indeks *Gain* ternormalisasi tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam beberapa rentang predikat yang merujuk pada ketentuan acuan pada Tabel 3. untuk menentukan tingkat keefektifan media *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tabel 3. Kategori Keefektifitas Media

No	Interval Normalized Gain	Kategori
1	0,00 – 0,30	Tidak Efektif
2	0,31-0,70	Efektif
3	0,71-1.00	Sangat Efektif

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Output dari riset ini mewujudkan dalam bentuk perangkat instruksional *flashcard* untuk muatan muatan

kurikuler Pendidikan Pancasila kelas V tingkat dasar pada sejumlah sekolah dasar di kawasan Wilayah II Kecamatan Pauh Kota Padang melalui penerapan kerangka ADDIE. Temuan empiris di lapangan mengonfirmasi bahwa produk alat peraga yang diuji telah mengestimasi standar kelayakan, keterpakaian, serta daya guna secara optimal. Atas dasar capaian tersebut, konstruksi pembahasan diuraikan secara komprehensif melalui tiga pilar parameter berikut.

1. Kevalidan Media *Flashcard*

Data mengenai kevalidan media *flashcard* dikumpulkan melalui akumulasi penilaian oleh tiga validator yang kompeten di bidang isi kurikulum, kaidah kebahasaan, serta desain media instruksional. Prosedur ini ditempuh sebagai langkah preventif untuk memastikan bahwa media hasil pengembangan telah memenuhi standar kelayakan operasional dalam pembelajaran dari segi kedalaman konsep, komunikatifnya bahasa, serta kekuatan impresi visual sebelum dilakukan tindakan implementasi nyata di kelas V.

Media pembelajaran yang dikembangkan perlu memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan

tampilan agar mampu dioperasikan secara efektif dalam aktivitas instruksional di kelas. Reinita dan Jannah (2023) menjelaskan bahwa perangkat edukasi yang sah dapat mempermudah siswa mendalami materi dengan cara yang lebih atraktif sekaligus bermakna. interaktif sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Validasi konten dilaksanakan dua kali oleh penilai ahli. Hasil penilaian pada tahap pertama menembus angka 84%, yang masuk dalam kriteria "Sangat Valid". Meskipun telah memenuhi kriteria kelayakan, validator memberikan saran agar deskripsi antarprovinsi disajikan secara setara dan sebanding. Pascarevisi, evaluasi pada fase kedua mengindikasikan adanya eskalasi skor hingga menembus 90% dengan predikat "Sangat Valid". Peningkatan ini mengindikasikan bahwa tahapan revisi produk sukses mengoptimalkan muatan bahan ajar agar adaptif dan sejalan dengan target Capaian Pembelajaran (CP) maupun Tujuan Pembelajaran (TP) baku.

Validasi kebahasaan dilaksanakan dalam dua tahap oleh ahli kebahasaan. Pada kualifikasi cukup valid diraih pada penilaian

tahap pertama dengan capaian persentase sebesar 60%. Pakar penilai menyertakan sejumlah rekomendasi revisi terkait penggunaan huruf kapital, tanda baca, serta penulisan bahasa asing dan bahasa daerah yang seharusnya dicetak miring (*italic*). Setelah revisi dilakukan secara menyeluruh, hasil validasi tahap kedua meningkat secara signifikan menjadi 96,7% dengan kategori "Sangat Valid". Lonjakan yang cukup besar ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan pada media *flashcard* telah mengalami perbaikan yang substansial dan telah memenuhi kaidah kebahasaan yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas V SD.

Validasi media dilaksanakan dalam satu tahap dan menghasilkan dengan kuantifikasi 92%, "Sangat Valid". Hasil ini mencerminkan desain tampilan, kualitas bahan, kejelasan informasi, aspek fungsional, serta kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran telah terpenuhi dengan baik. Media *flashcard* dinilai menarik secara visual, aman digunakan, mudah dibaca, dan dapat dimanfaatkan secara personal

maupun kelompok dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, ketiga aspek validasi menunjukkan hasil yang sangat baik pada tahap akhir penilaian. Kondisi ini memperkuat opini (Setiawan & Pratama, 2021) menegaskan jika proses validasi bertujuan memastikan selain memikat dari aspek tampilan visual, media tersebut turut layak dari sisi keilmuan, bahasa, dan teknis. Dengan demikian, media *flashcard* hasil pengembangan ini terbukti memenuhi standar kevalidan dan representatif untuk diujicobakan kepada peserta didik.

2. Kepraktisan Media *Flashcard*

Kepraktisan media *flashcard* diukur melalui angket respons guru dan siswa pada fase pascapembelajaran di tiga sekolah, yaitu SD Negeri 15 Ulu Gadut, SD Negeri 17 Jawa Gadut, dan SD Negeri 18 Koto Luar.

Berdasarkan penilaian guru, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 96% di SD Negeri 15 Ulu Gadut, 98% di SD Negeri 17 Jawa Gadut, dan 76% di SD Negeri 18 Koto Luar. Rata-rata persentase kepraktisan berdasarkan respons guru dari ketiga sekolah mencapai 90% dengan kategori "Sangat

Praktis". Hasil ini menunjukkan bahwa media *flashcard* mudah disiapkan, tidak memerlukan alat bantu tambahan yang rumit, serta mampu mendukung berbagai metode pembelajaran interaktif di kelas.

Adapun berdasarkan penilaian peserta didik, persentase kepraktisan mencapai 86,58% di SD Negeri 15 Ulu Gadut, 94,13% di SD Negeri 17 Jawa Gadut, dan 87,89% di SD Negeri 18 Koto Luar, yang seluruhnya berada pada kategori "Sangat Praktis". Peserta didik menilai bahwa gambar dan tulisan pada *flashcard* mudah dibaca, tampilan warna menarik perhatian, ukuran kartu nyaman dipegang, dan perangkat ini mampu mengondisikan iklim kelas yang kondusif sekaligus rekreatif. karena memungkinkan siswa belajar sambil bermain.

Tingginya tingkat kepraktisan media ini sejalan dengan pendapat Gulo dan Erita (2025) bahwa penilaian praktikalitas bertujuan mengetahui tingkat efisiensi pemanfaatan perangkat edukasi tersebut dan memberikan kenyamanan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Hasil ini juga memperkuat temuan Zuriatni et al. (2025) yang menyatakan bahwa media *flashcard*

efektif menstimulasi iklim pembelajaran yang kondusif dan berbasis *joyful learning* sekaligus menstimulasi siswa menyerap konten pembelajaran dengan optimal. Dengan demikian, media *flashcard* Akurasi kepraktisan dan derajat efektivitas yang tinggi telah dipenuhi oleh instrumen hasil pengembangan ini dalam memfasilitasi materi Pendidikan Pancasila.

3. Keefektifan Media *Flashcard*

Keefektifan media *flashcard* diukur melalui perbandingan hasil Skor tes awal dan tes akhir peserta didik di ketiga sekolah dianalisis memanfaatkan indeks *Normalized Gain* (N-Gain). Pengukuran berorientasi untuk mengetahui kadar mana penggunaan *flashcard* mampu .mendongkrak performa akademik siswa pada muatan Pendidikan Pancasila.

SD Negeri 15 Ulu Gadut, skor rerata tes awal peserta didik yakni 42,5% terekskalasi ke angka 79,16% pada tes akhir, dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori "efektif". Di SD Negeri 17 Jawa Gadut, skor rerata tes awal yang semula 52,67 terekskalasi ke angka 88,67 pada tes akhir, dengan perolehan indeks *Normalized Gain* (N-

Gain) mencapai 0,78, termasuk kategori "Sangat Efektif". Demikian pula di SD Negeri 18 Koto Luar, rata-rata nilai *pre-test* sebesar 53,68 meningkat menjadi 88,95 pada tes akhir dengan perolehan indeks N-Gain sebesar 0,78, yang merepresentasikan kualifikasi sangat efektif. Secara kolektif, skor rerata N-Gain di ketiga satuan pendidikan tersebut menyentuh angka 0,74 dan berada pada pemaknaan "sangat efektif".

Lonjakan capaian belajar yang meyakinkan ini membuktikan bahwa perangkat *flashcard* berkapasitas untuk membantu peserta didik memahami materi Keberagaman Budaya Daerah di Indonesia dengan lebih baik. Temuan ini sejalan dengan pandangan hasil analisis karakteristik siswa yang menunjukkan dominasi gaya belajar visual, sehingga visualisasi konten pembelajaran, warna, dan elemen piktorial pada *flashcard* terbukti sesuai dengan kebutuhan belajar. Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Lastari et al. 2022) yang membuktikan bahwa media *flashcard* efektif meningkatkan capaian akademik siswa fase C kelas V pada aktivitas yang berkaitan dengan Pancasila.

Selain itu, pengintegrasian pendekatan *deep learning* dan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penggunaan media *flashcard* turut berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Pembelajaran yang disertai unsur diskusi kelompok, kerja sama, dan kompetisi akademik yang sehat terbukti membangun iklim pembelajaran yang dinamis dan interaktif, guna menstimulasi gairah regulasi diri siswa dalam menguasai esensi materi secara komprehensif. Melalui perangkat hasil pengembangan ini terbukti memenuhi indikator keterpakaian serta efikasi operasional, sehingga valid diimplementasikan dalam pengajaran Pendidikan Pancasila kelompok kelas V.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *flashcard* pengembangan perangkat pembelajaran ini mengadopsi prosedur model ADDIE yang mengintegrasikan lima spektrum struktural yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi

diintegrasikan secara utuh melalui penerapan model ADDIE. untuk kebutuhan siswa fase C kelas V di lingkungan Wilayah II Kecamatan Pauh, Padang. Hasil investigasi ilmiah ini menegaskan bahwa alat peraga *flashcard* buatan peneliti telah mencapai standar kualifikasi valid, praktis, dan efektif secara optimal.

Derajat kesahihan perangkat *flashcard* berada pada kualifikasi sangat valid, ditunjukkan oleh rerata akumulatif sebesar 92,9% yang bersumber dari penilaian ahli materi (90%), ahli kebahasaan (96,7%), serta ahli media (92%). Nilai keterpakaian produk juga menyentuh kategori sangat praktis, merujuk pada perolehan persentase respons guru sebesar 90% dan angket tanggapan peserta didik yang mencapai 89,53% di tiga satuan pendidikan dasar tempat penelitian. Di samping itu, instrumen ini teruji memiliki efikasi operasional yang tinggi dalam mengeskalisasi capaian belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan oleh raihan indeks *Normalized Gain* (N-Gain) gabungan sebesar 0,74, seiring dengan melonjaknya skor rata-rata tes awal yang semula 49,62 ke angka 85,59 pada tes akhir. Konsekuensinya, alat peraga hasil

inovasi ini absah dan sangat direkomendasikan sebagai sarana instruksional transformatif pada muatan Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar guna menyelaraskan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyi, H., Mardiana, P., & Anjani, D. (2025). Analisis Pendidikan Holistik Ditinjau Dari Aspek Intelektual, Emosional, Psikomotorik, Dan Spiritual. *An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan dan Studi Islam*. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v12i1.2868>.
- Anas, W., & Rosiati, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran *E-Flashcard* terhadap keterampilan bercerita Sejarah Lahirnya Pancasila peserta didik kelas V SD. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 170–179.
- Anita, Y dkk. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6(4), 7087-7095.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Permen Nomor 013/H/KR/2025 tentang perubahan kurikulum pada PAUD DIKDAS dan DIKNAS 2025. <https://www.datadikdasmen.com/2025/07/permendikdasmen-13-2025.html>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025.
- Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/10.29210/129400>
- Erita, Y., Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., & Nasti, B. (2021). Mendesain pembelajaran IPS dan PKn berbasis literasi ICT (*Information and Communication Technology*) pada tingkat sekolah dasar. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 24–36.
- Gulo, Y. L., & Erita, Y. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Book Creator Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(1), 91-99.
- Handayani, S., & Desyandri, D. (2022). Pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis problem based learning menggunakan aplikasi Lectora di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3065-3075.

- Lastari, H. A., Destiniar, D., & Salegi, S. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard terhadap Keterampilan Bercerita Sejarah Lahirnya Pancasila Peserta didik Kelas V SD. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 130-138.
- Lastari, H. A., Destiniar, D., & Salegi, S. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard terhadap Keterampilan Bercerita Sejarah Lahirnya Pancasila Peserta didik Kelas V SD. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 130-138.
- Mansuridin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital student songbook as supporting thematic teaching material in elementary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342–350.
- Rayanto, Y. H., & Ardianto, D. (2020). Model ADDIE untuk pengembangan pembelajaran: Teori dan penerapan dalam penulisan pendidikan. Surabaya: Lembaga Academic & Research Institute.
- Reinita, R., & Jannah, M. (2023). Validitas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka berbasis model *problem based learning* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>
- Sugiono. (2018). Metode Penulisan Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D). Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penulisan dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: Alfabeta.
- Widodo, S., Mr, M., Widiastuti, A., Ahmed, T., & Shahzeb, S. (2024). Implementasi dan dampak pendidikan holistik berbasis lingkungan pada siswa: studi kasus di sekolah alam. *HUMANIKA*. <https://doi.org/10.21831/hum.v24i2.76954>.
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Zuriatni, I., Hati, I. P., Gusfian, M., & Putri, M. Z. (2025). Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Untuk Peserta didik Kelas 1 SDN 31 Mataram. *Dedikasi Cendekia Journal*, Universitas Mataram.