



Volume 11 Nomor 10 Tahun 2022 Halaman 2125- 2130  
 ISSN: 2715-2723, DOI: 10.26418/jppk.v11i10.58824  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb>

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DIGITAL MATERI SIMBOL-  
 SIMBOL PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PPKn**

**Rifalda Amadea Ardiani, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari**  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru

---

**Article Info**

**Article history:**

Received: 12 Agustus 2022  
 Revised: 20 September 2022  
 Accepted: 11 Oktober 2022

---

**Keywords:**

*Digital Flashcards, Learning  
 Media, Pancasila Symbols*

---

**ABSTRACT**

This research is a research on the development of learning media “Digital Flashcard” on the material of Pancasila symbols for class II Elementary School which was carried out due to the lack of use of learning media in the process of teaching and learning activities. The purpose of this study was to determine the design, development process and to see the responses of teachers and students in using digital flashcard learning media on the material of Pancasila symbols. This study uses the Design and Development research method using the ADDIE model development which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data collection techniques were carried out using questionnaires, interviews, and literature studies as a complement. The result of this research is to design a digital flashcard in accordance with the material of Pancasila symbols. Produce digital flashcard media products in the form of web and applications that get assessments from material experts in very feasible criteria and from media experts in very feasible criteria. As well as the response from teachers and students as media users who get scores in very decent criteria. Based on the results of the research, digital flashcard material for Pancasila symbols is very feasible and can be used in the learning process.

*Copyright © 2022 Rifalda Amadea Ardiani, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari.*

---

✉ **Corresponding Author:**

Rifalda Amadea Ardiani  
 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, Jl. Raya Cibiru KM 15, Kabupaten Bandung  
 Email: rifaldaamd@upi.edu

---

## PENDAHULUAN

Dalam memberikan pengajaran yang efektif ditandai dengan adanya proses belajar. Media merupakan salah satu alat yang dapat mempermudah guru dalam membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga sebagai salah satu alat keberhasilan proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum menggunakan media dalam proses pembelajaran karena guru ingin menggunakan media yang sudah ada, namun media tersebut tidak sesuai dengan materi yang akan diajarnya. Kemudian kurangnya penggunaan media berbasis teknologi yang masih dianggap sulit oleh guru-guru.

Setelah mengalami pandemi Covid-19 2 tahun memberikan dampak pada semua aspek kehidupan, tidak terlepas aspek pendidikan. Pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka terbatas pun menjadi solusi pada saat ini. Namun pada kenyataannya pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka terbatas yang sudah dilakukan masih belum berjalan dengan baik, pembelajaran jarak jauh yang monoton juga pada pembelajaran tatap muka terbatas yang hanya dapat dilakukan dengan waktu yang singkat membuat guru kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Adanya pandemi saat inipun tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pada era digital ini penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan semua orang. Dengan berkembangnya teknologi menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah namun sangat disayangkan teknologi yang menjadi media utama dalam pembelajaran kini sering disalahgunakan oleh peserta didik. Bertambahnya zaman dan era teknologi yang semakin maju, tidak bisa terlepas bahwa adanya penurunan nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa. Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada beberapa siswa kelas II sekolah dasar mengenai simbol-simbol dan bunyi Pancasila sebagian besar peserta didik tidak mengenal simbol-simbol dan bunyi Pancasila. Sitorus (2006) Pancasila merupakan dasar kehidupan sosial untuk membangun warga negara yang humanis.

Melihat permasalahan tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran multimedia yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi yang akan diajar. Salah satu alternatif media pembelajaran yaitu dengan menggunakan *flashcard*. Menurut Windura (2010) media *flashcard* atau kartu kilas adalah kartu untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Berdasarkan kondisi yang telah dijabarkan, peneliti bermaksud untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital khususnya materi simbol-simbol Pancasila.

## METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media *flashcard* digital pada materi simbol-simbol Pancasila ini akan menggunakan jenis penelitian *Design and Development* (D&D) atau disebut dengan desain dan pengembangan. *Design and Development* yaitu sebuah metode untuk mengembangkan produk. Menurut Setyosari (2013) pengembangan dalam penelitian dapat berupa proses, produk, atau rancangan. Menurut Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019) mendefinisikan D&D merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis atau berurutan mulai dari proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk memperoleh data empiris terhadap produk yang dibuat model baru atau yang disempurnakan. *Design and Development* (D&D) dapat diartikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk mendesain, atau mengembangkan serta mengevaluasi dengan tujuan menciptakan produk atau alat yang digunakan dalam pembelajaran. Peneliti akan menggunakan model *Design and Development* (D&D) untuk menciptakan suatu produk media pembelajaran.

Penelitian *Design and Development* (D&D) yang dilakukan merupakan produk kependidikan yang berupa *flashcard* berbasis digital. Pada penelitian ini juga tidak hanya terfokus pada hasil akhir yang telah dibuat, tetapi juga terhadap hasil temuan dari produk yang telah dikembangkan. Proses yang dilakukan untuk melihat temuan dan hasil dari produk yang dikembangkan akan menggunakan langkah pengembangan model ADDIE terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Tahap *Analysis*

Pada tahap awal yaitu analisis, peneliti melakukan analisis terhadap *flashcard* digital yang akan dikembangkan dengan melihat sumber informasi yang ada di lapangan sebagai data yang diperlukan dalam mengembangkan *flashcard* digital. Analisis dilakukan pada materi PPKn kelas 2 Sekolah Dasar. Adapun hasil analisis yang diperoleh sebagai berikut.

#### a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Kebutuhan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, media merupakan alat penyampaian pesan atau materi yang diberikan guru kepada siswa. Ketika media pembelajaran dapat menyampaikan pesan dengan baik dan jelas, maka pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa dan terwujudnya tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi digital yang semakin maju, media pembelajaran bisa dikembangkan dengan berbagai macam bentuknya, pemanfaatan teknologi digital ini bisa menjadikan media pembelajaran dibuat lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *flashcard* digital, dimana *flashcard* digital ini memanfaatkan adanya perkembangan teknologi dengan memasukkan tambahan media pembelajaran lainnya seperti gambar audio/musik, sehingga dapat menjadi alternatif media yang bisa digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa.

#### b. Analisis Situasi dan Lingkungan

Perkembangan teknologi yang pesat berpengaruh pada kebiasaan yang dilakukan oleh siswa. Penggunaan teknologi sudah banyak digunakan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari contohnya yaitu *smartphone*. Banyak siswa yang cepat tanggap ketika menggunakan *smartphone*, tentu saja dalam penggunaannya memiliki dampak negatif dan positif. Dampak positif dengan adanya teknologi salah satunya yaitu dapat mencari informasi dimanapun dan kapanpun, komunikasi yang semakin mudah, dan juga memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. Kemudian dampak negatif dari adanya teknologi yaitu penggunaan yang seringkali disalahgunakan untuk hal yang tidak bermanfaat.

Setelah mengalami 2 tahun pandemi, pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya terlaksana karena diharuskan mengikuti protokol kesehatan yang mengakibatkan jam pembelajaran dipadatkan dan jumlah siswa yang terbatas dalam satu ruangan maka *flashcard* digital yang dibuat oleh peneliti bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan saat pembelajaran tatap muka terbatas selain dapat mengefektifkan waktu siswa dapat menggunakan *handphone* untuk kegiatan belajar. Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi Simbol-Simbol Pancasila karena pentingnya pemahaman tersebut bagi siswa sebagai dasar negara Indonesia kemudian pemahaman tersebut dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

#### c. Analisis Materi

Untuk dapat mencapai amanat dari pembukaan Undang-Undang Dasar maka capaian yang ingin dilakukan terangkum dalam tujuan pendidikan dalam kurikulum 2013 yang termuat dalam 3 aspek yaitu dimensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dalam melaksanakan proses pembelajaran diperlukannya panduan agar kegiatan melaksanakan pembelajaran dapat berjalan dengan sistematis. Pada penelitian ini peneliti akan mencoba fokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) karena pentingnya mengetahui simbol dari dasar negara serta penerapan yang sesuai pada sila-sila Pancasila.

Penyusunan materi yang dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan juga memerhatikan kompetensi dasar yang digunakan pada kelas 2 SD mata pelajaran PPKn tentang simbol-simbol Pancasila pada buku tema 1 dengan judul "Hidup Rukun". Kompetensi dasar yang terdapat pada buku tema sebagai berikut

Tabel 1. Pemetaan Kompetensi Dasar yang Digunakan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
PPKn	3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila- sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila
	4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila pancasila

Penyusunan materi yang dimasukkan kedalam *flashcard* digital juga memerhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa, dengan merancang berbagai media pembelajaran yang sesuai sebagai penyampaian pesan yang diberikan kepada siswa.

### Tahap Desain

Desain menjadi hal penting pada penelitian ini, karena desain memiliki pengaruh besar dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Pada tahap desain media pembelajaran peneliti melakukan rancangan urutan materi yang akan dituangkan dalam garis besar program media, membuat *flowchart* sekaligus merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang bisa digunakan ketika menggunakan media *flashcard* digital. Setelah mengetahui rencana pelaksanaan pembelajaran peneliti menentukan aplikasi atau *website* untuk membuat produk.

#### a. Pemilihan Urutan Materi

Pada tahap ini peneliti melanjutkan pada tahap sebelumnya dengan memilih urutan penyampaian materi yang akan diberikan menyesuaikan dengan konsep media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Urutan materi yang akan dimasukkan kedalam *flashcard* digital yaitu 1. Pengenalan lambang negara Indonesia, 2. Pengenalan simbol Pancasila, 3. Arti dari lambang simbol Pancasila (Bintang Emas, Rantai, Pohon Beringin, Kepala Banteng, Padi dan Kapas), 4. Penerapan sila-sila Pancasila pada kehidupan sehari-hari.

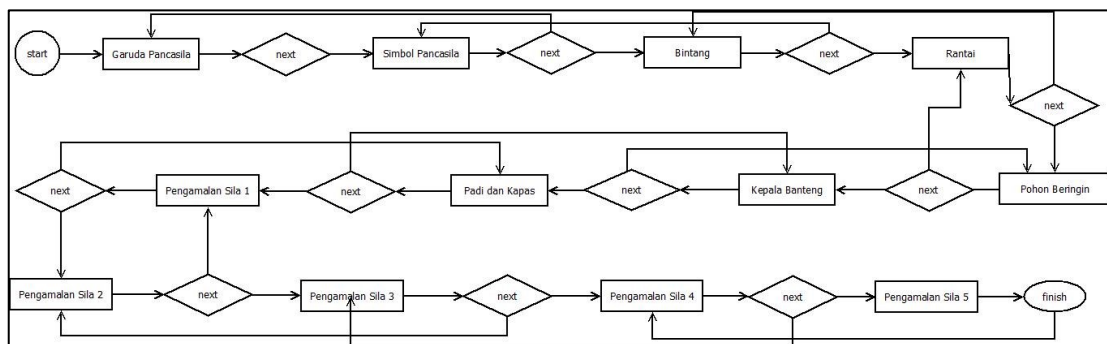
#### b. Perancangan Garis Besar Program Media

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan garis besar program media, yang didalamnya melakukan rancangan pokok bahasan yang akan diberikan, kompetensi dasar yang digunakan, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan pokok materi yang akan diberikan dengan membagi menjadi sub pokok materi dan disesuaikan dengan media apa yang tepat untuk diberikan sebagai penyampaian pesan kepada siswa. Pada tahap ini juga peneliti menyesuaikan dan melakukan studi literatur untuk mencari sumber bahan ajar.

#### c. Membuat *Flowchart*

*Flowchart* atau diagram alir yaitu sekumpulan simbol-simbol yang memiliki makna tertentu dan disusun kedalam bentuk bagan. Bagan tersebut menggambarkan hubungan proses (intruksi) satu per satu dalam suatu aplikasi atau program. Berikut adalah *flowchart flashcard* digital:

Gambar 1 Flowchart Flashcard Digital



d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Selain mempersiapkan rancangan produknya, juga dipersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ketika menggunakan produk tersebut di kelas, RPP yang peneliti rekomendasikan dapat dilihat di lampiran.

e. Menentukan Aplikasi yang Digunakan untuk Pembuatan *Flashcard* Digital

Dalam rancangan garis besar produk media (GBPM) ada 4 macam media pembelajaran yang akan dibuat yaitu *flashcard*, gambar, teks, dan audio. Pembuatan *flashcard* dirancang menggunakan *website* bookwidgets.com. Isi dari *flashcard* memuat materi simbol-simbol Pancasila.

Rancangan produk selanjutnya yaitu gambar, gambar yang dibuat ada 2 yaitu gambar simbol Pancasila dan juga ilustrasi penerapan sila-sila Pancasila yang dirancang pada aplikasi *canva*. Gambar yang digunakan pada *flashcard* digunakan untuk lebih memperjelas isi sehingga mudah dipahami oleh siswa. Selain membuat gambar pada aplikasi *canva* juga membuat teks yang berisikan keterangan gambar simbol-simbol Pancasila dan pengamalan dari sila-sila Pancasila.

**Tahap Development**

Tahap pengembangan dilakukan dalam dua tahapan. Tahap pertama merupakan pengembangan media pembelajaran yang dibentuk menjadi *flashcard* digital, dan yang kedua uji kelayakan media oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media memberikan penilaiannya melalui proses *expert review* untuk menilai kelayakan dari produk yang dikembangkan. Hasil penilaian ini kemudian diuji cobakan kepada pengguna. Hal ini penting dilakukan demi menjaga kualitas media baik dari segi materi maupun tampilan media. Ahli materi dan ahli media menetapkan bahwa media telah layak guna untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, media *flashcard* digital memiliki penilaian sangat baik dari para ahli. Para ahli memberikan rekapitulasi akhir pada presentase 96% masuk dalam kategori sangat layak.

**Tahap Impelementation**

Guru dan siswa merupakan pengguna dari media *flashcard* digital yang telah dikembangkan. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk mendapatkan tanggapan pengguna dari sudut pandang guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar terhadap media *flashcard* digital. Hasil respon guru mendapatkan 95,4%, presentase tersebut masuk dalam kategori “sangat layak”. Selain guru, respon pengguna juga didapatkan dari 20 siswa kelas II. Indikator yang terdapat dalam angket respon siswa adalah materi, kebahasaan, dan media. Hasil akumulasi respon pengguna siswa memiliki presentase 92,6%. Presentase tersebut masuk dalam kategori “sangat layak”.

**Tahap Evaluation**

Tahap evaluasi merupakan tahap penyempurnaan produk dari sudut pandang pengguna terakhir. Pengguna yang dimaksud adalah guru dan siswa. Angket yang telah diisi oleh guru dan siswa, dua-duanya memberikan saran terkait audio yang terdapat pada *flashcard* digital yaitu kurang terdengar karena suasana di sekolah yang ramai sehingga tidak terdengar jelas. Proses perbaikan audio pada media *flashcard* digital ini dapat menggunakan aplikasi Audacity dengan mengedit volume agar suara lebih jelas.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian rancangan pembuatan media pembelajaran *flashcard* digital pada materi simbol-simbol Pancasila untuk siswa kelas II dilakukan dalam dua tahap yaitu *analysis* dan *design*. Pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital pada materi simbol-simbol Pancasila untuk siswa kelas II dilakukan pada tahap *development* atau pengembangan desain *flashcard* dan media pembelajaran tambahan yang telah dirancang dikembangkan menjadi *flashcard* digital, dan dikembangkan dalam 2 bentuk yaitu web dan aplikasi berbasis android. Setelah pengembangan media kemudian dilakukan uji validasi. Dapat membentuk tim yang sesuai

dengan keahliannya jika berminat dalam mengembangkan media *flahcard* digital sehingga kualitas media yang dikembangkan jauh lebih maksimal dan bisa memberikan fitur yang lebih menarik terutama terkait interaksi dengan pengguna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Punaji Setyosari. (2013). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenadamelia Group.
- Sitorus, J. H.S. (2016). Pancasila-based social responsibility accounting. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 219, 700-709. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.054>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional

