

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN

Oleh:

Adela Ariyanti¹

Vivi Rulviana²

Prestanti Hayuningtyas³

Universitas PGRI Madiun

Alamat: JL. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur
(63118).

Korespondensi Penulis: Adelaariyanti15@gmail.com

Abstract. *Improving the learning outcomes of fourth grade students at SDN Kertosari 1 in the subject of Pancasila education, the material of recognizing and identifying the surrounding environment, the average learning outcomes of students showed incompleteness of 63% of students requiring further action. The scientific facts that are the background of the study entitled "Improving Learning Outcomes Using Flashcard Learning Media in Flashcard Subjects in Pancasila Education Subjects in Class IV SDN Kertosari 01 Madiun". This study aims to improve the learning outcomes of fourth grade students with a total of 11 students, consisting of 5 male students and 6 female students. The research procedure was carried out through planning, implementation, observation and reflection in 2 cycles. The results of the study showed an increase in learning outcomes from the pre-cycle 37% to 100% in cycle 1. This indicates an increase in the percentage of 63%. So the use of Flashcard media can improve student learning outcomes in the Pancasila education subject on environmental identification material in class IV of SDN Kertosari 01 Madiun.*

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN

Keywords: *Learning Outcomes, Flashcards, Learning Media.*

Abstrak. Meningkatkan hasil belajar kelas IV di SDN Kertosari 1 dalam mata pelajaran pendidikan pancasila materi mengenal dan mengidentifikasi lingkungan sekitar rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan ketidak tuntasan 63% peserta didik membutuhkan tindakan lanjutan. Fakta ilmiah yang menjadi latar belakang penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran *Flashcard* pada Matapelajaran *Flashcard* pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN Kertosari 01 Madiun”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dengan jumlah 11 peserta didik, terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Prosedur penelitian ini dilakukan melalui perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dalam siklus sebanyak 2 kali. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari prasiklus 37% menjadi 100% pada siklus 1. Hal ini menunjuka adanya peningkatan persentase sebanyak 63% . Jadi penggunaan media *Flashcard* bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi identifikasi lingkungan sekitar di kelas IV SDN Kertosari 01 Madiun.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Flashcard*, Media Pembelajaran.

LATAR BELAKANG

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang berguna untuk membentuk karakter serta perilaku pada peserta didik. Sebagai dasar negara, Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai landasan ideologi, tetapi juga sebagai pedoman dalam berinteraksi dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk melakukannya khususnya di tingkat pendidikan dasar, untuk memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Pendidikan pancasila berperan penting dalam membentuk generasi pemahaman dan perapan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Pada tingkat sekolah dasar pendidikan bukan hanya mengajarkan konsep dasar pancasila namun untuk membentuk karakter dan perilaku peserta didik.(Kemdikbud, 2020) Namun dalam menghadapi tantang tersebut untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa perlu menggunakan metode pembelajaran yang menarik sehingga akan menarik minat belajar pada peserta didik.

Dalam pembelajaran ini, guru dapat menggunakan banyak pendekatan, seperti ceramah, permainan, dan presentasi, untuk memperkenalkan siswa pada beragam budaya di daerah mereka. Misalnya, Anda dapat mengajak anak-anak untuk belajar tentang adat istiadat setempat, alat musik tradisional, dan tarian daerah tersebut. Siswa memperoleh pemahaman teoretis tentang budaya sekaligus mampu mengalami dan mengenali keragamannya dengan cara ini. Memperkenalkan siswa pada berbagai budaya diyakini akan membantu mereka berkembang menjadi orang yang menghargai dan mengagumi negaranya sendiri. (Sukardi, 2018)

Pengunaan media pembelajaran yang tepat adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran dikelas. Salah satu upaya sebagai pendidik harus membuat media pembelajaran yang efektif kreatif dan semenarik mungkin adalah *Flashcard* yang dikenal dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami dan mengingat informasi dengan baik. Media *Flashcard* adalah kartu bergambar yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep dan dipergunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses pembelajaran. (Maryanto & Wulanata, 2018). *Flashcards* merupakan alat yang sangat praktis karena guru dan siswa dapat membuatnya bersama-sama. (Febriyanto & Yanto, 2019). Media *Flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dibuat oleh guru bersama peserta didik, *Flashcard* ini memilih gambar yang dibuat semenarik mungkin dan berisikan identitas yang mewakili gambar yang ditampilkan hal ini dapat dipergunakan untuk mengingat dan mengkaji materi yang akan diajarkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah untuk mengingat akan materi yang diajarkan.

Hasil belajar adalah indikator yang dipergunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan peserta didik. Hasil belajar juga dipergunakan untuk bahan evaluasi pendidik dalam mengajarkan pembelajaran berikutnya. Dalam dunia pendidikan, hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang secara keseluruhan mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan materi pelajaran. (Bloom, 1956) Peningkatan hasil belajar menjadi salah satu fokus utama bagi pendidik, mengingat tantangan yang dihadapi dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik. Berbagai faktor, termasuk metode pengajaran, penggunaan media pembelajaran, dan motivasi siswa, berkontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal. (Arsyad, 2011). Dalam

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN

meningkatkan hasil belajar sangat diperlukan strategi guna menghasilkan hasil belajar yang tujuan pembelajarannya tercapai.

Berdasarkan pengamatan awal dengan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Kertosari 01 Madiun banyak siswa yang masih kesulitan memahami materi pelajaran. Pendidikan Pancasila terutama pada materi mengidentifikasi budaya lingkungan sekitar yang berisi tentang macam budaya terdiri dari macam tarian daerah, rumah adat, suku bangsa dan tradisi-tradisi yang ada di lingkungan sekitar. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dipergunakan masih monoton dengan menggunakan tabel yang ada di LKS sehingga tidak menunjukkan bagaimana gambar dan identitas secara detail. Hal ini perlu adanya peningkatan dalam membuat media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti membuat peningkatan media pembelajaran menggunakan *Flashcard* dengan tujuan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas yang saya laksanakan di SDN Kertosari 01 dengan menerapkan media pembelajaran *Flashcard* mampu membuat suasana belajar yang lebih interaktif. Dengan menggunakan media *Flashcard* peserta didik tidak hanya dipergunakan sebagai bahan materi saja namun juga dapat dipergunakan untuk bahan kuis, permainan hingga diskusi sehingga materi dapat diajarkan dengan lebih menarik.

Dengan konteks yang telah diberikan, peneliti berharap dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila menggunakan media pembelajaran *Flashcard* materi mengidentifikasi lingkungan sekitar sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik lebih berinteraktif dalam kegiatan pembelajaran.

KAJIAN TEORITIS

Definisi Pendidikan Pancasila

Tujuan pendidikan Pancasila yang merupakan komponen penting sistem pendidikan Indonesia adalah menanamkan pada generasi penerus prinsip-prinsip dasar Pancasila sebagai ideologi resmi. Melalui pendidikan tersebut diharapkan peserta didik mampu memahami dan melaksanakan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seperti toleransi, keadilan, dan solidaritas. Terlepas dari keragaman budaya Indonesia, pendidikan pancasila sangat penting untuk memupuk persatuan dan memupuk

pengembangan karakter bangsa.(Kemdikbud, 2020) Jika diajarkan dengan benar, pengetahuan ini dapat dipraktikkan dan diterapkan secara teoritis, sehingga memungkinkan siswa menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan terlibat.(Soekanto, 2015).

Definisi Media FlashCard

Flashcards merupakan bahan ajar yang berbentuk kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm. Gambar dibuat dengan inovasi gambar yang dicetak, dari foto, atau menggunakan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada selembar kartu flash.. Ditambah lagi, media flash card berisi simbol yang mengingatkan dan menuntut siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan materi (Dicson Cornelius Lay, 2023). Media flash card merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang khusus dibuat untuk meningkatkan sejumlah keterampilan, seperti pertumbuhan kosakata, pelatihan kemandirian, pengembangan memori, dan pemahaman objek. (Suryani, 2018). Kelebihan media ini adalah dapat mengkomunikasikan pesan dengan jelas melalui gambar sederhana, memperjelas permasalahan dan membantu siswa mengamati hal-hal di luar kelas melalui media gambar. Alat pembelajaran Flashcard dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu dengan menampilkan gambar-gambar kepada siswa yang mungkin tidak mereka lihat secara langsung saat belajar. Selain itu, flashcard juga dapat digunakan dalam pengajaran di kelas karena bersifat konkrit dan mudah digunakan. (Rohmatin, Dewi Nur, 2013).

Penggunaan media flashcard di kelas telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan flashcards yang memberikan informasi dengan cara yang mudah dipahami dan menarik perhatian, anak-anak dapat mempelajari konten dengan lebih aktif. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini membantu meningkatkan daya ingat siswa, terutama ketika mempelajari ide-ide yang memerlukan penguatan dan pengulangan. Siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan flashcard, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi pelajaran.(Arsyad, 2011)

Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang dapat diamati dan diukur berupa perubahan pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN

(*psikomotor*). Perubahan tingkah laku ini berarti perbaikan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya, misalnya dari sikap jahil menjadi berpengetahuan, dari sikap kurang disiplin menjadi sikap disiplin, dan sebagainya..(Hamalik, 2008). Sejalan dengan hamalik Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan umpan balik yang ditujukan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Beberapa aspek tertentu dari perubahan perilaku dapat dicapai atau tidak bergantung pada apa yang dipelajari siswa.. (Sudjana, 2005).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran *Flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal identitas lingkungan sekitar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Kertosari 01 Madiun pada semester ganjiling tahun pelajaran 2024/2025 dengan melibatkan 11 peserta didik, terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk refleksi pembelajaran dan perbaikan dalam praktik mengajar. Proses penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yaitu :

- 1) Perencanaan (*planing*)
- 2) Pelaksanaan (*action*)
- 3) Pengamatan (*observing*)
- 4) Refleksi (*reflecting*)

Melalui refleksi kelompok yang metodis, metode penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan standar pengajaran. Dalam PTK, instruktur memantau dan menilai pembelajaran siswa seperti yang dilakukan peneliti. Ada beberapa siklus dalam proses ini, dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi terjadi di setiap siklus. Dengan menggunakan metode ini, pendidik dapat menunjukkan dengan tepat masalah yang muncul selama pengajaran dan membuat rencana perbaikan yang lebih baik.

Berdasarkan gambar siklus PTK diatas, dapat dijelaskan bahwa tahap pra siklus dimulai dengan adanya tahap perencanaan, dimana peneliti akan mempersiapkan semua hal yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran atau penelitian Didalam

pelaksanaan. Hal yang diamati dalam kegiatan pra siklus dapat di jadikan sebagai bahan refleksi, dan bahan refleksi tersebut akan dijadikan sebagai panduan untuk menyusun kegiatan siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

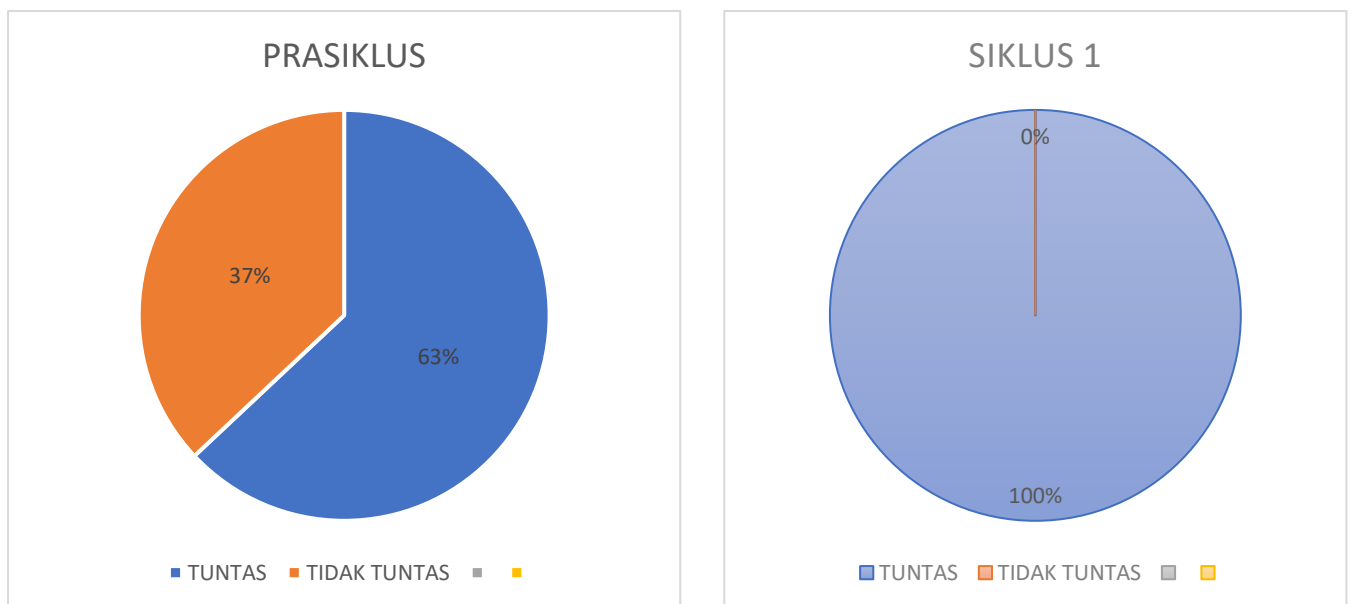
Melalui pengamatan dan penilaian yang dilakukan oleh peneliti, hasil belajar ketuntasan dan keaktifan siswa

a) Hasil belajar

Tabel 1. 1 Hasil Belajar

No	Kreteria	Jumlah Siklus		Rata-Rata	
		Pra Siklus	Siklus 1	Pra Siklus	Siklus 1
1	Tidak Tuntas	7 Siswa	0	63%	0
2	Tunas	4 Siswa	11 Siswa	37 %	100 %

Gambar 1. 1 Diagram Hasil



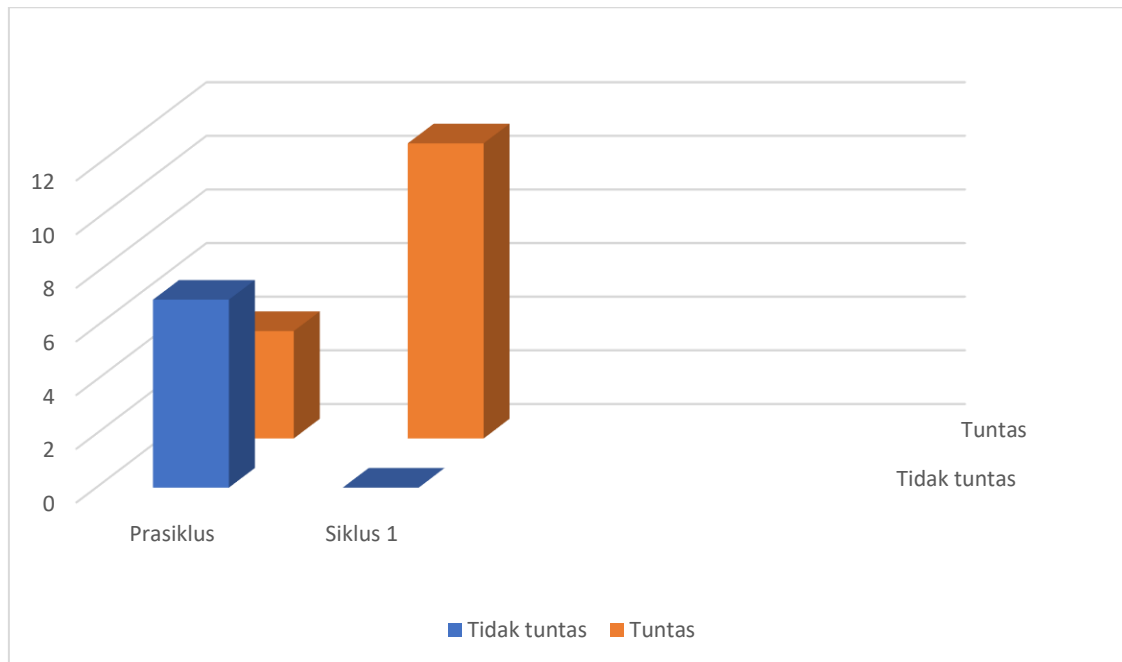
Berdasarkan tabel 1.1 dan gambar 1.2 diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan tiap siklusnya. Pada pra siklus hasil belajar peserta didik yang berjumlah 11 siswa terbagi dalam dua kategori dimana 7 peserta mendapatkan nilai kurang dari KKM (75) atau tidak tuntas dan 4 siswa mendapatkan nilai diatas KKM (75) atau tuntas. Dapat diamati pada diagram lingkaran pra siklus sebanyak 63% nilai tidak tuntas dan 40% nilai tuntas. Setelah dilakukan

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN

perbaikan pembelajaran pada siklus1, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dengan persentase 100% siswa memiliki nilai tuntas dan 0% untuk siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan semua siswa telah tuntas belajar dan mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75.

b) Ketuntasan Belajar Peserta didik

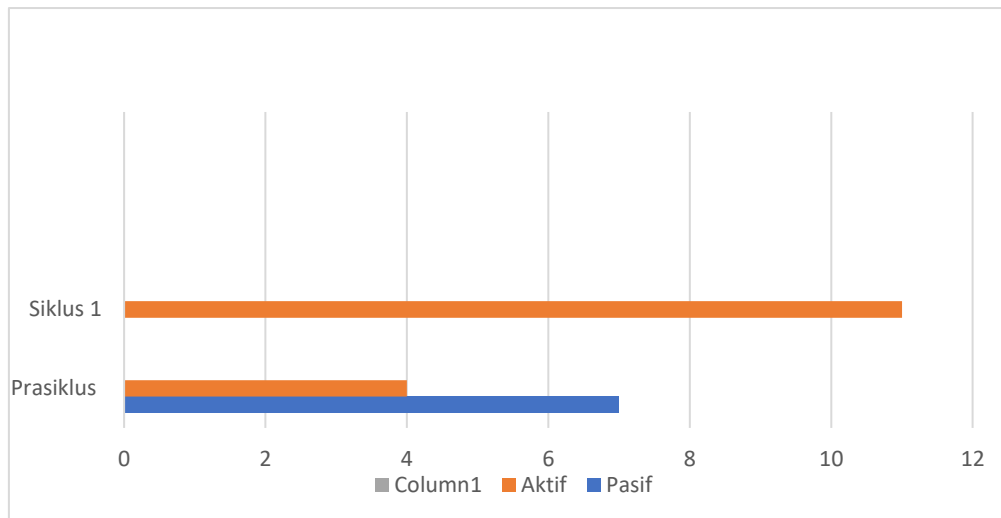
Gambar 1. 2 Ketuntasan Peserta Didik



Ketuntasan belajar peserta didik ditentukan dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Siswa dinyatakan tuntas jika sudah memperoleh nilai 75 atau lebih dari KKM. Peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajaran adalah siswa yang mendapat nilai dibawah KKM (75). Dari Diagram batang diatas dijelaskan bahwa pada prasiklus mendapat 7 peserta didik tidak tuntas dan 4 peserta didik tuntas. Berarti 7 peserta didik membutuhkan tindakan lanjutan siklus 1 untuk mencapai ketuntasan minimal. Setelah dilakukan siklus 1 ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 11 peserta didik tuntas dan 0 peserta didik tidak tuntas.

c) Keaktifan

Gambar 1. 3 Keaktifan Peserta Didik



Jika hasil dari ketuntasan belajar peserta didik meningkat maka keaktifan belajar siswa juga ikut meningkat. Dengan hasil ketuntasan belajar terdiri dari 2 aspek yang berpengaruh terhadap keaktifan siswa didalam pembelajaran. Pada kegiatan pra siklus sebagian besar peserta didik pasif kurang antusias dalam belajar dengan jumlah 7 siswa pasif saat pembelajaran dan 4 peserta didik tuntas. Sedangkan pada siklus 1, keaktifan peserta didik meningkat menjadi 11 peserta didik atau 100% siswa menjadi aktifs.

Pada penelitian pra-siklus, peneliti merencanakan atau merancang pembelajaran dengan materi identifikasi lingkungan sekitar yang berisi pengenalan macam-macam budaya meliputi macam rumah adat, suku bangsa, macam pakaian adat dengan menggunakan media yang ada berupa LKS. Dalam pelaksanaan dilakukan memperoleh hasil belajar sebanyak 7 siswa belum tuntas yang mendapat nilai di bawah KKM (70) dan 4 siswa tuntas mendapat nilai diatas KKM (70) sehingga dari penjelasan diatas untuk siswa yang belum tuntas mencapai 63% dari jumlah siswa yang ada. Oleh karena itu peneliti melakukan peningkatan dengan menggunakan media ajar *Flashcard* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi identifikasi lingkungan sekitar yang berisi pengenalan macam-macam budaya meliputi macam rumah adat, suku bangsa, macam pakaian adat. Setelah melakukan refleksi pada kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus 1. Didalam pembelajaran siklus 1 peneliti memusatkan pembelajaran sebagai berikut ini :

- 1) Memanfaatkan media yang lebih menarik dengan menggunakan gambar

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN

- 2) Membuat media yang membantu mengingat informasi dengan cara visual dan memperkuat daya ingat jangka panjang
- 3) Membuat media yang membuat siswa lebih interaktif
- 4) Membuat media yang meningkatkan motivasi belajar

Setelah menggunakan media *flashcard* terlihat ada peningkatan hasil belajar siswa dengan hasil 11 siswa mendapat ketuntasan nilai diatas KKM (75) dan 0 siswa yang tidak tuntas KKM (75) sehingga mencapai persentase 100% tuntas dari KKM (75). Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka peneliti sepakat bahwa peneliti cukup 2 siklus sesuai dengan ketercapaian yang ingin dicapai.

KESIMPULAN

Penggunaan media *Flashcard* mampu meningkatkan hasil belajar siswa hal tersebut dibuktikan dengan data didalam kegiatan pra-siklus dari 11 siswa terdapat hanya 4 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM (75) setelah menggunakan media *Flashcard* mencapai 11 siswa yang mencapai nilai diatas KKM (75). Oleh sebab itu guru wajib meningkatkan kemampuan serta keterampilannya agar siswa dapat berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain dari pada itu sekolah juga perlu menyiapkan media dan alat pembelajaran yang bervariasi agar dapat menunjang kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans, Green.
- Dicson Cornelius Lay. (2023). *MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP*. 1(1).
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.

- Kemdikbud. (2020). *Pedoman Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*, 16(3), 305. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>
- Rohmatin, Dewi Nur, S. I. (2013). *PENGEMBANGAN FLASHCARD PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VIII SMP Dewi Nur Rohmatin*.
- Soekanto, S. (2015). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Roesdikarya.
- Sukardi, S. (2018). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 45-62.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. PT RosdaKarya