



# PENGEMBANGAN MEDIA FLIVE CARD UNTUK MENINGKATKAN LITERASI PESERTA DIDIK MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI SEKOLAH DASAR

Bella Balqis Syariah H<sup>1\*</sup>, Hendrik Pandu Paksi<sup>2</sup>, Ari Metalin Ika Puspita<sup>3</sup>, Vicky Dwi Wicaksono<sup>4</sup>

<sup>1\*234</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

## Article Info

Dikirim 14 Desember  
2025

Revisi 18 Desember 2025

Diterima 22 Desember  
2025

## Abstract

This study aims to develop FLIVE Card (Flashcard Literacy & Life Values) as a learning medium for teaching the application of daily life values based on Pancasila and to examine its validity, effectiveness, and practicality in fourth-grade Pancasila Education at the elementary school level. The study utilized a Research and Development (R&D) approach by applying the ADDIE framework, which comprises the phases of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study subjects included fourth-grade students and teachers at SDN 1 Gresik. Information was gathered by observation, interviews, questionnaires, and learning achievement tests, while qualitative and quantitative descriptive approaches were employed to conduct the data analysis. The outcomes indicate that the FLIVE Card media was categorized as highly valid according to evaluations by media and content experts. The effectiveness of the media was demonstrated by an improvement in students' learning outcomes, which fell into the moderate improvement category according to the N-Gain analysis. The practicality test conducted by the content expert showed a percentage of 76%, while the overall media practicality achieved an average score of 83%, and teacher practicality reached 87%. Effectiveness data obtained from pretest and posttest results revealed an N-Gain score of 0.40 in the control class and 0.57 in the experimental class. These findings indicate that FLIVE Card not merely enhances students' literacy skills but assists connect Pancasila values with real-life experiences, thereby contributing to more meaningful and contextual learning in Pancasila Education.

## Kata kunci:

*FLIVE Card, Media  
Pembelajaran, Literasi  
Peserta Didik,*

## Abstrak

Penelitian ini ditujukan guna mengembangkan media pembelajaran FLIVE Card (Flashcard Literacy & Life Values) pada materi penerapan nilai-nilai kehidupan sehari-hari berbasis Pancasila serta menguji tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisannya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitian melibatkan penggunaan metode Research and Development dengan mengadopsi model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Subjek penelitiannya meliputi peserta didik kelas IV dan guru di SDN 1 Gresik. Teknik pengumpulan datanya dijalankan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes hasil belajar, sedangkan analisis datanya melibatkan penggunaan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya media FLIVE Card dikategorikan sangat valid sesuai dengan penilaian ahli media dan ahli materi.

---

Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik dengan kategori peningkatan sedang sesuai dengan perhitungan N-Gain. Hasil uji kepraktisan dari ahli materi menunjukkan bahwa presentase 76%. Kepraktisan media diperoleh dengan rata-rata 83%, dan presentase kepraktisan guru di peroleh 87%. Data keefektifan diperoleh dari pretest dan posttest, di mana kelas kontrol menunjukkan 0,40 dan kelas eksperimen 0,57. Temuan ini memperlihatkan bahwasanya FLIVE Card bukan sekadar meningkatkan literasi peserta didik, namun juga membantu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman nyata kehidupan sehari-hari, sehingga berkontribusi terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih bermakna dan kontekstual.

*This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

**Penulis Korespondensi:**

\*Bella Balqis Syariah H

\*[bella.21211@mhs.unesa.ac.id](mailto:bella.21211@mhs.unesa.ac.id)

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi fundamental dalam pembentukan karakter serta pengembangan potensi individu, sekaligus menjadi landasan utama dalam membangun peradaban suatu bangsa. Melalui proses pendidikan yang terencana dan berkelanjutan, individu mampu mengasah kemampuan intelektual, sikap, serta nilai moral yang berguna bagi kehidupan pribadi maupun sosial (Wicaksono, 2022). Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, pendidikan bukan sekadar diarahkan kepada pencapaian kompetensi akademik, namun juga kepada penanaman berbagai nilai kehidupan yang berakar pada budaya dan ideologi bangsa. Salah satu bidang studi yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter tersebut adalah Pendidikan Pancasila.

Pendidikan karakter berperan cukup vital untuk siswa, karena bertujuan untuk menanamkan pembelajaran yang mendalam serta membentuk komitmen yang kuat pada berbagai prinsip serta semangat kebangsaan. Hal ini diwujudkan pada aspek hidup bermasyarakat, berbangsa, serta bernegara yang berlandaskan kepada berbagai nilai Pancasila dan konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia. Selain itu, pendidikan karakter turut menitikberatkan kepada penanaman dan penguatan jiwa nasionalisme sebagai upaya menjaga kesatuan serta persatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Puspita, 2019).

Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar diarahkan untuk menumbuhkan pemahaman, penghayatan, dan penerapan nilai-nilai Pancasila oleh peserta didik dalam aktivitas hidup keseharian. Hal tersebut selaras akan amanat Undang-Undang Dasar

Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) yang menekankan bahwasanya tiap rakyat berhak mendapat pendidikan. Kemudian, Ketetapan MPR Nomor II/MPR/1978 menegaskan pentingnya pemaknaan yang mendalam serta penerapan berbagai nilai Pancasila secara maksimal sebagai landasan dalam kehidupan berbangsa serta bernegara. Namun demikian, implementasi berbagai nilai Pancasila pada praktik pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait metode serta media pembelajaran yang dipergunakan guru di kelas.

Pada era globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi, internalisasi berbagai nilai Pancasila di kelompok anak muda cenderung melemah (Akhyar & Dewi, 2022). Pancasila sering dipandang sekadar konsep normatif yang kurang relevan, padahal nilainya tetap penting sebagai pedoman moral dan perekat persatuan bangsa dalam menghadapi pengaruh budaya asing, sehingga penguatan pendidikan karakter berbasis Pancasila sejak pendidikan dasar menjadi kebutuhan mendesak (Lestari & Kurnia, 2022).

Sesuai hasil observasi serta wawancara yang dijalankan bersama guru kelas IV di SDN 1 Gresik, ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan yang dihadapi meliputi rendahnya fokus dan keaktifan peserta didik akibat pembelajaran yang monoton dengan dominasi metode ceramah serta minimnya penggunaan media yang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah, seperti sikap sopan santun dan kepedulian sosial, yang diperparah oleh kurangnya keterlibatan keluarga seperti ditetapkan melalui Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 terkait Perlindungan Anak yang menegaskan kewajiban orang tua pada pemberian pendidikan yang layak untuk anaknya.

Permasalahan lain yang mengemuka adalah rendahnya kemampuan literasi peserta didik. Hasil observasi memperlihatkan bahwasanya mayoritas peserta didik masih mengalami kesulitan untuk memahami bacaan, membaca secara lancar, serta menafsirkan makna teks. Padahal, literasi merupakan fondasi utama keberhasilan pembelajaran pada seluruh mata pelajaran (Iman, 2022). Literasi tidak semata dimaknai menjadi keterampilan membaca serta menulis secara mekanis, melainkan juga meliputi kecakapan untuk menangkap makna, mengkaji, serta menafsirkan informasi secara kritis (Sholeh et al., 2021; Sunaryati et al., 2024). Rendahnya literasi berdampak langsung pada

keterbatasan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran, termasuk materi nilai-nilai Pancasila.

Dalam kerangka teoritis pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai sarana yang menjembatani interaksi diantara guru, peserta didik, serta materi ajar. Media pembelajaran yang tepat bisa menghasilkan peningkatan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik pada materi yang dipelajari (Furmanasari & Aulia Nur Jannah, 2023). Pemilihan media harus diselaraskan pada tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, juga konteks materi (Sumiharsono, 2020). Media visual, khususnya, terbukti efisien dalam memudahkan peserta didik mengerti konsep abstrak, meningkatkan daya ingat, serta menumbuhkan minat belajar (Tawari, 2022; Mayasari et al., 2021).

Salah satu media visual yang potensial dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah flashcard, yaitu media dua dimensi berupa kartu bergambar dengan teks singkat yang memperkuat asosiasi visual dan verbal peserta didik (Febrianto et al., 2020; Gustin, 2024). Penggunaan flashcard yang dipadukan dengan aktivitas bermain dan diskusi mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus melatih berpikir kritis, literasi, dan kerja sama peserta didik, sehingga menjadi media pembelajaran bermakna dan kontekstual, bukan sekadar alat hafalan.

Penelitian terdahulu oleh Safitri dan Sulistyawati (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media flashcard pada pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan literasi peserta didik sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa flashcard efektif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman melalui visual yang menarik, namun masih terbatas pada literasi bahasa dan belum mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang menunjukkan bahwa pengembangan media flashcard masih jarang diarahkan secara khusus untuk mengintegrasikan literasi dengan penanaman berbagai nilai kehidupan Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji media flashcard dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan secara komprehensif dalam konteks penerapan nilai-nilai hidup keseharian. Sehingga, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media FLIVE Card (Flashcard Literacy & Life Values) yang

mengintegrasikan literasi, nilai-nilai Pancasila, serta elemen permainan dalam satu media pembelajaran visual yang kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media FLIVE Card menjadi penting dan mendesak sebagai upaya inovatif untuk menjawab permasalahan rendahnya literasi dan pemahaman nilai-nilai Pancasila peserta didik sekolah dasar. Media ini diharapkan bisa menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, serta menyenangkan, sekaligus memperkuat karakter peserta didik yang mencerminkan berbagai nilai Pancasila.

Berdasarkan uraian latar belakang dan hasil analisis permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran FLIVE Card (Flashcard Literacy & Life Values) pada materi penerapan nilai-nilai hidup keseharian di sekolah dasar. Permasalahan utama pada penelitian ini mencakup bagaimana proses pengembangan media FLIVE Card dilakukan secara sistematis, bagaimana tingkat kevalidan media yang dikembangkan dikaji berdasarkan dari aspek isi, tampilan, serta kebahasaan, bagaimana keefektifan penggunaan media FLIVE Card dalam menghasilkan peningkatan pemahaman peserta didik pada berbagai nilai Pancasila, serta bagaimana kepraktisan media tersebut ketika dipergunakan oleh guru dan peserta didik pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan rumusan permasalahan yang sudah dijabarkan, penelitian ini ditujukan guna mendeskripsikan secara komprehensif proses pengembangan media FLIVE Card pada materi penerapan nilai-nilai kehidupan sehari-hari, mengetahui tingkat kevalidan media FLIVE Card sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila, menganalisis keefektifan penggunaan media FLIVE Card guna menghasilkan peningkatan pemahaman peserta didik pada berbagai nilai Pancasila, serta mengetahui tingkat kepraktisan media FLIVE Card dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar secara aktif, bermakna, dan menyenangkan.

## METODE

Penelitian ini melibatkan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang ditujukan guna membuat sebuah produk media pembelajaran serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, juga keefektifannya pada pembelajaran. Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang dipergunakan dalam merancang

dan memvalidasi suatu produk pendidikan agar dapat dipergunakan secara optimal pada proses pembelajaran (Sugiyono, 2014). Produk yang dibuat di penelitian ini berupa media pembelajaran yang dirancang berupa FLIVE Card (Flashcard Literacy & Life Values) yang memuat materi implementasi berbagai nilai hidup keseharian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Pengembangan media FLIVE Card mengadopsi model ADDIE yang digagas Robert Maribe Branch, yang mencakup lima tahapan, yakni Analyze, Design, Development, Implementation, serta Evaluation. Model ADDIE dipilih dikarenakan mempunyai tahapan yang sederhana, sistematis, serta mudah diterapkan pada pengembangan media pembelajaran, serta memungkinkan penyesuaian atas karakteristik peserta didik sekolah dasar.



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian Merujuk pada Robert Maribe Branch (2009)

Tahap analisis (analyze) dijalankan guna mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, juga karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Analisis dijalankan melalui observasi serta wawancara bersama guru kelas IV SDN 1 Gresik. Hasil analisis memperlihatkan bahwasanya peserta didik masih memiliki keterbatasan dalam literasi, kurang memahami penerapan nilai-nilai kehidupan sehari-hari, serta menunjukkan rendahnya keaktifan dan minat belajar akibat keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru.

Tahap perancangan (design) dilakukan dengan menyusun rancangan media FLIVE Card yang mencakup penyusunan materi, desain kartu, aturan permainan, serta alur penggunaan media dalam pembelajaran. Materi difokuskan kepada implementasi berbagai nilai hidup keseharian di lingkungan keluarga yang diselaraskan pada kurikulum

serta karakteristik peserta didik kelas IV.

Tahap pengembangan (development) merupakan tahap merealisasikan desain menjadi produk media pembelajaran. Media FLIVE Card dibuat melalui penggunaan aplikasi desain seperti Canva serta CorelDRAW. Di tahapan ini, dijalankan validasi oleh ahli materi, ahli media, serta ahli pembelajaran guna penilaian kelayakan isi, tampilan, juga kebahasaan media. Selain itu, disusun pula modul ajar Pendidikan Pancasila yang mendukung penggunaan media FLIVE Card dalam pembelajaran.

Tahap implementasi (implementation) dilakukan dengan menerapkan media FLIVE Card dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 1 Gresik. Uji coba terbatas dilakukan pada sejumlah peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media, kemudian dilanjutkan dengan uji lapangan pada kelas eksperimen serta kontrol. Sebelum dan sesudah penggunaan media, peserta didik diberikan pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media.

Tahap evaluasi (evaluation) dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru dan peserta didik, serta hasil tes belajar. Evaluasi bertujuan untuk merevisi dan menyempurnakan media agar layak serta efektif dipergunakan pada pembelajaran.

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV SDN 1 Gresik sebagai pengguna media FLIVE Card, guru kelas IV sebagai pelaksana pembelajaran, serta ahli materi, ahli media, serta ahli pembelajaran sebagai validator produk.

Teknik pengumpulan datanya yang dipergunakan pada penelitian ini mencakup observasi, wawancara, angket, serta tes hasil belajar. Observasi dijalankan guna meninjau proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas. Wawancara dijalankan bersama guru kelas IV guna mendapat informasi komprehensif terkait kondisi pembelajaran dan kebutuhan media. Angket dipergunakan dalam mendapat data dari para ahli mengenai validasi serta respons guru dan peserta didik pada penggunaan media FLIVE Card. Tes hasil belajar berupa pretest serta posttest dipergunakan pada pengukuran peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media.

Analisis data dijalankan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatifnya berasal dari hasil observasi, wawancara, juga saran dari para ahli dan dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatifnya didapat melalui hasil angket dan tes belajar, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase guna memahami tingkat validitas dan kepraktisan

media. Keefektifan media dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest dengan perhitungan N-Gain serta uji paired sample t-test guna memahami perbedaan yang signifikan sebelum serta sesudah penggunaan media.

Media pembelajaran FLIVE Card dinyatakan berhasil dan layak digunakan bila mencapai pemenuhan kriteria ini: (1) memperoleh kategori valid atau sangat valid sesuai hasil validasi ahli, (2) memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik dengan kategori praktis atau sangat praktis, dan (3) memperlihatkan terdapatnya peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan sesudah penggunaan media pembelajaran.

## HASIL

Penelitian ini menciptakan produk berupa media pembelajaran FLIVE Card yang dilengkapi dengan buku panduan permainan untuk meningkatkan literasi dan pemahaman peserta didik kelas IV terhadap penerapan nilai-nilai kehidupan sehari-hari berbasis Pancasila. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dirancang sebagai media visual berbasis permainan yang kontekstual dengan kehidupan peserta didik.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa buku panduan FLIVE Card disusun dengan sistematis juga tidak sukar dipahami, memuat tujuan pembelajaran, penjelasan dan aturan permainan, materi Pancasila, serta nilai-nilai kehidupan. Buku panduan ini membantu peserta didik memahami alur permainan dan mengaitkan gambar dengan kehidupan sehari-hari, sekaligus menjadi pembeda utama FLIVE Card karena dilengkapi panduan pedagogis yang terstruktur, tidak hanya sekadar kartu flashcard.

Hasil validasi ahli memperlihatkan bahwasanya media FLIVE Card ada di kategori "Sangat Valid" dengan presentase 83% dan kategori "Valid" dari aspek materi dengan presentase 76%. Validator menilai bahwa tampilan visual, keterbacaan teks, kesesuaian gambar dengan materi, serta urutan penyajian sudah mendukung tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun demikian, validator memberikan masukan agar bahasa yang digunakan dibuat lebih komunikatif dan sederhana. Masukan tersebut ditindaklanjuti melalui revisi pada redaksi kalimat di flashcard sehingga lebih sejalan atas karakteristik peserta didik sekolah dasar.



**Tabel 2.** Hasil Validasi Media FLIVE Card oleh Ahli

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Kategori Kelayakan</b>
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Sangat Praktis
Kejelasan bahasa dan keterbacaan	Praktis
Kesesuaian gambar dengan nilai Pancasila	Sangat Praktis
Tampilan dan desain media	Sangat Praktis
<b>Keseluruhan Media</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Pada tahap kelas uji coba terbatas, kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil memperlihatkan bahwasanya penggunaan FLIVE Card mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan kategori “Sangat Praktis dan Layak Dilibatkan”, hal tersebut berdasarkan dari angket respon peserta didik. Kelas uji coba terbatas senilai 88%, kelas eksperimen senilai 89,46% dan hasil dari N-Gain uji coba kelas kontrol senilai 87.54%,. Peserta didik memberi penilaian bahwasanya media ini mudah digunakan, menarik, membantu memahami materi, serta meningkatkan minat membaca. Hasil dari ketiganya mengindikasikan bahwasannya media pembelajaran *FLIVE Card* “Sangat Praktis”. dilibatkan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai efektivitas media visual, namun FLIVE Card menunjukkan keunggulan karena tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga literasi dan refleksi nilai melalui diskusi berbasis gambar dan permainan.

Hasil uji coba kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memperlihatkan bahwa pembelajaran menggunakan FLIVE Card memberikan peningkatan hasil belajar dengan kategori “Efektivitas Sangat Optimal dan Memuaskan” berdasarkan hasil test peserta didik sebagai kelas eksperimen dengan nilai 0,57 g, sementara dari hasil uji *paired sample t-test*, didapat nilai rerata pretest sebesar 65,25 dan nilai rerata posttest sebesar 85,25. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (Sig. two-tailed) sebesar  $< 0,001$ , yang tidak melebihi taraf signifikansi 0,05. Sedangkan dari hasil kelas kontrol mendapat nilai 0,40 g. Berdasarkan analisis melalui penggunaan uji *paired sample t-test* pada kelompok kontrol didapat nilai rerata pretest sebesar 64,75 dan nilai rerata posttest sebesar 79,00. Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (Sig. two-tailed) sebesar  $< 0,001$ , yang tidak melebihi taraf signifikansi 0,05. Dari hasil tersebut maka keefektifan media pembelajaran menggunakan media *FLIVE Card* dinyatakan “Peningkatan Tinggi”

yang termasuk dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Peserta didik tampak lebih aktif, fokus, serta terlibat pada proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional. Perbedaan utama dengan penelitian terdahulu terletak pada fungsi FLIVE Card yang tidak sekadar sebagai alat bantu hafalan, tetapi sebagai media reflektif yang menghubungkan nilai Pancasila dengan pengalaman nyata peserta didik di lingkungan keluarga.

Respons guru terhadap penggunaan FLIVE Card dari hasil angket respon guru didapatkan presentase skor 87%. Hingga dari hasil tersebut media pembelajaran dinyatakan “Sangat Praktis”. Guru menilai bahwa media ini menarik, mudah digunakan, mendukung pembelajaran mandiri, serta membantu peserta didik mengerti materi dengan lebih konkret. Media FLIVE Card dinilai relevan dengan Kurikulum Merdeka dan efektif sebagai pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Hasil evaluasi produk memperlihatkan bahwasanya FLIVE Card layak dipergunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa penyempurnaan minor pada aspek kebahasaan. Sementara itu, evaluasi hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keaktifan peserta didik pada pembelajaran. Peserta didik bukan sekadar memahami konsep berbagai nilai kehidupan, namun juga bisa mengaitkannya dengan situasi nyata melalui aktivitas mengamati, berdiskusi, dan bermain. Dengan demikian, FLIVE Card memiliki potensi sebagai media pembelajaran inovatif yang lebih bermakna dibandingkan media flashcard konvensional yang dilaporkan dalam penelitian sebelumnya.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media FLIVE Card memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi penerapan nilai-nilai kehidupan sehari-hari di sekolah dasar. Temuan ilmiah utama penelitian ini mengindikasikan bahwa media FLIVE Card memenuhi tiga kriteria utama media pembelajaran yang baik, yakni valid, praktis, serta efektif, sehingga sejalan atas maksud awal penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermakna, kontekstual, serta mampu meningkatkan literasi peserta didik.

Hasil validasi memperlihatkan bahwasanya FLIVE Card dinyatakan layak hingga sangat layak oleh ahli media serta ahli materi. Temuan ini mengonfirmasi bahwa desain

visual, kesesuaian materi, serta keterpaduan antara gambar dan nilai yang disajikan telah memenuhi standar pedagogis. Secara ilmiah, validitas yang tinggi menunjukkan bahwasanya media bukan sekadar menarik secara visual, namun juga akurat secara konseptual serta relevan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Arsyad (2020), Smaldino et al. (2019), serta Branch (2009) yang menekankan bahwasanya media pembelajaran yang efektif diharuskan mempunyai kesesuaian antara tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik. Perbedaan penelitian ini dibanding studi terdahulu berkaitan dengan integrasi literasi dan nilai kehidupan secara simultan, sementara penelitian terdahulu umumnya menitikberatkan flashcard sebagai media penguatan konsep atau hafalan semata (Susanto, 2018; Nurseto, 2017).

Kepraktisan FLIVE Card terlihat dari respons positif peserta didik yang menunjukkan bahwasanya media ini sederhana dalam pengoperasian, berdaya tarik, serta mampu memicu partisipasi aktif. Temuan tersebut selaras akan teori pembelajaran konstruktivistik yang menegaskan urgensi interaksi visual dan aktivitas bermain dalam meningkatkan kebermaknaan belajar (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Berbeda dari media konvensional yang bersifat satu arah, FLIVE Card mendorong dialog, diskusi, dan refleksi nilai sehingga peserta didik membangun pemahaman dari pengalaman mereka sendiri. Temuan ini memperluas penelitian sebelumnya yang hanya menekankan peningkatan motivasi belajar tanpa mengaitkannya secara eksplisit dengan penguatan literasi nilai Pancasila (Sanjaya, 2016; Sari & Putra, 2021).

Dari aspek efektivitas, hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan FLIVE Card menghasilkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang. Secara ilmiah, peningkatan ini memperlihatkan bahwasanya media berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang efektif untuk memudahkan peserta didik mengerti konsep berbagai nilai hidup keseharian. Temuan ini konsisten akan penelitian Mayer (2020) dan Heinich et al. (2018) yang mendapati bahwasanya media visual berbasis konteks mampu menghasilkan peningkatan pemahaman konseptual peserta didik. Namun demikian, keunikan FLIVE Card terletak pada kemampuannya mengaitkan pemahaman kognitif dengan pembentukan sikap dan perilaku, sehingga pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan materi, tetapi juga pada internalisasi nilai.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya tentang media Pendidikan Pancasila, hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan yang menonjol. Studi terdahulu

lebih banyak melaporkan peningkatan hasil belajar secara kognitif melalui media cetak atau digital tanpa menekankan aspek refleksi nilai (Wahyuni, 2019; Pratiwi et al., 2022). Sebaliknya, FLIVE Card dirancang secara khusus untuk mengaitkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik, sehingga mampu menjembatani kesenjangan antara pengetahuan dan praktik nilai. Sehingga, penelitian ini memberi kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran Pancasila yang berorientasi kepada literasi nilai dan pengalaman autentik peserta didik.

Secara keseluruhan, diskusi ini menegaskan bahwa FLIVE Card bukan sekadar media pendukung pembelajaran, tetapi merupakan instrumen pedagogis yang mampu memperkuat literasi, meningkatkan keterlibatan belajar, serta mendorong internalisasi nilai-nilai Pancasila. Temuan ini memperluas literatur pengembangan media pembelajaran dengan menempatkan flashcard sebagai media reflektif dan kontekstual, bukan hanya alat bantu hafalan. Oleh karena itu, FLIVE Card berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

## SIMPULAN

Dalam penerapan model pengembangan ADDIE, penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran yang memiliki landasan pedagogis, visual, dan konseptual yang kuat. Proses pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi di kelas, hingga evaluasi menjamin bahwa FLIVE Card tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini memajukan pengetahuan di bidang pengembangan media pembelajaran dengan menghadirkan model flashcard yang bukan sekadar berorientasi kepada penguasaan konsep, namun juga kepada penguatan literasi dan internalisasi nilai kehidupan. Dari sisi keilmuan, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa media pembelajaran berbasis visual-kontekstual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. FLIVE Card berkontribusi dalam menjembatani kesenjangan antara materi abstrak nilai-nilai Pancasila dan pengalaman nyata peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## REFERENSI

- Akhyar, M., & Dewi, D. A. (2022). Penguatan nilai-nilai Pancasila dalam menghadapi tantangan globalisasi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 145–156. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v12i2>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Febrianto, P. T., Suryani, N., & Widyastuti, E. (2020). Pengembangan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/JPD.111.05>
- Furmanasari, D., & Aulia Nur Jannah, R. (2023). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 210–222. <https://doi.org/10.30659/jipd.10.2.210-222>
- Gustin, A. M. (2024). Media flashcard berbasis visual kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 33–45. <https://doi.org/10.21831/jip.v14i1>
- Iman, N. (2022). Literasi sebagai fondasi keberhasilan belajar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 98–108. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v7i2>
- Lestari, S., & Kurnia, R. (2022). Pendidikan karakter berbasis Pancasila pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Civic Education*, 6(1), 55–66. <https://doi.org/10.24036/jce.v6i1>
- Mayasari, D., Handayani, S., & Rahmawati, L. (2021). Efektivitas media visual dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 3(2), 120–131. <https://doi.org/10.23960/jpt.v3i2>
- Safitri, A., & Sulistyawati, R. (2024). Pengembangan media flashcard untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 15–27. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v9i1>
- Sholeh, M., Kurniasih, I., & Prasetyo, Z. K. (2021). Literasi sebagai kompetensi dasar pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 89–100. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i2>
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan*

R&D). Bandung: Alfabeta.

Sumiharsono, R. (2020). Media pembelajaran. Jember: Pustaka Abadi.

Sunaryati, T., Rahman, A., & Pradana, D. (2024). Penguatan literasi membaca melalui media visual di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 66–78. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i1>

Tawari, R. D. (2022). Media visual sebagai sarana meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 101–112. <https://doi.org/10.26740/jip.v8n2>

Wicaksono, V. D. (2022). Pendidikan sebagai fondasi pembentukan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 134–146. <https://doi.org/10.24042/jppd.v9i2>

Widiastika, M. A., Putri, R. A., & Nugraha, A. (2020). Analisis kelayakan media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 7(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/jppgsd.v7i1>

Pratiwi, D. A., Suryana, D., & Luthfi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 9(2), 101–112. <https://doi.org/10.17509/jppgsd.v9i2>

Kholda, K., & Paksi, H. P. (2023). Pengembangan Media Kartu Jodoh ( Mikado ) Untuk Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(1), 146–155.

Puspita, A. M. I. (2019). Efektivitas model pembelajaran berbasis multiliterasi untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa sekolah dasar. *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 31-37.