

IMPLEMENTASI FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MURID PADA MATERI IDENTITAS DIRI KELAS IV SDN 1 BEBENGAN

Dian Angelina Nainggolan, Norma Qonitun, Naya Jian Maharani,
Shafa Navisa Nurul Muti'ah, Rina Nuraeni
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 11-11-2025

Direvisi: 28-12-2025

Dipublikasikan: 31-01-2026

Kata-kata kunci:

Flashcard,
Keaktifan Belajar,
Identitas Diri,
Murid Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan keaktifan belajar dalam materi 'Identitas Diri' kelas 4 SDN 1 Bebengan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi melalui subjek penelitian meliputi guru kelas 4, dan murid kelas 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa murid aktif belajar apabila menggunakan media visual dan kegiatan yang melibatkan mereka. Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi 'Identitas Diri' di kelas IV SDN 1 Bebengan menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan belajar murid. Hal ini terlihat dari kesesuaian antara karakteristik murid, kebutuhan pembelajaran, serta respon terhadap praktik penggunaan media yang diterapkan peneliti. Guru menjelaskan bahwa murid akan lebih antusias ketika terlibat dalam aktivitas langsung, seperti diskusi, praktik sederhana, maupun penugasan yang membuat mereka bergerak. Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa murid tampak aktif saat memasang kartu bergambar keberagaman dengan kartu jenis perbedaan. Penggunaan *flashcard* tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga membantu murid memahami konsep 'Identitas Diri' melalui media yang sederhana dan mudah diingat. Hasil penelitian ini menunjukkan signifikansi terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam mendorong penerapan media pembelajaran yang inovatif, serta kemampuan guru dalam membangun suasana kelas yang menyenangkan. Pemahaman terhadap penggunaan media *flashcard* ini memberikan kontribusi penting dalam membangun kemampuan murid pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* terbukti efektif digunakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan belajar dan pemahaman belajar murid pada Pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Dian Angelina Nainggolan,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Semarang,
Sekaran, Gunung Pati, Semarang City, Central Java 50229, Indonesia
Email: nainggolandian7@students.unnes.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan bidang pendidikan yang memiliki peran sangat penting dalam membentuk kepribadian murid di tingkat SD/MI. Melalui pembelajaran ini, murid tidak hanya dibekali kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan cerdas, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan sikap tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Aluna et al., 2025). Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak semata-mata menitikberatkan pada aspek intelektual, melainkan turut menanamkan nilai-nilai moral, etika, serta karakter yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila. Nilai moral yang ditanamkan sejalan dengan penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam pembentukan karakter murid sebagai upaya yang dilakukan untuk mencapai pemahaman dan karakter yang sesuai dengan nilai Pancasila agar tetap menjadi dasar ideologi (Susilawati et al., 2021). Penanaman nilai moral dalam pembelajaran mendukung penerapan Profil Pelajar Pancasila, sehingga membentuk karakter murid agar memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar ideologi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini diharapkan mampu membentuk murid yang tidak hanya unggul secara pengetahuan, tetapi juga memiliki kepekaan sosial dan kemampuan bersikap bijaksana dalam menghadapi berbagai situasi (M. Hayati & Alfiansyah, 2025). Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan kepekaan sosial murid dan mempunyai kemampuan dalam mengambil keputusan yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan.

Proses belajar, pada dasarnya merupakan inti dari pendidikan karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada aktivitas menghafal atau menerima informasi, tetapi merupakan proses transformasi yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi murid dengan lingkungannya. Melalui proses ini, murid tidak hanya mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga pembentukan sikap yang menjadi bekal penting dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan itu, penelitian pada jenjang sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran yang menerapkan pendekatan aktif dan kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan murid serta membuat proses belajar lebih bermakna, karena materi dihubungkan dengan pengalaman nyata murid (M. Hayati & Alfiansyah, 2025). Dengan demikian, proses belajar yang menuntut partisipasi aktif, penggunaan metode pembelajaran yang tepat, dan dukungan lingkungan belajar yang kondusif sangat diperlukan untuk menciptakan transformasi belajar yang menyeluruh, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun sosial (Aluna et al., 2025). Sebuah proses pembelajaran akan berjalan dengan optimal jika murid terlibat aktif, yang didukung dengan metode yang sesuai dan lingkungan belajar yang nyaman, sehingga perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial murid bisa tercapai dengan seimbang.

Pendidikan Pancasila secara ideal memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian murid sekolah dasar melalui pengembangan nilai moral, sikap, serta keaktifan belajar. Namun, pada realitanya di kelas sering menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Fenomena rendahnya keaktifan belajar dapat terlihat jelas di SD Negeri 1 Bebengan. Dari hasil observasi awal pada pembelajaran materi 'Identitas Diri' di kelas IV SDN 1 Bebengan memperlihatkan bahwa murid masih kurang aktif, cenderung pasif mendengarkan penjelasan guru, dan kurang berpartisipasi dalam diskusi maupun tanya jawab. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang membuat murid tidak terlibat secara maksimal. Menurut (Manurung, 2020), pembelajaran sebaiknya dirancang agar berlangsung secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga tidak hanya memperkaya kualitas pengalaman belajar murid, tetapi juga mendorong tercapainya hasil belajar yang lebih maksimal. Pada keadaan nyata tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan normatif Pendidikan Pancasila yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna dengan praktik pembelajaran nyata di kelas. Sejumlah penelitian nasional mengungkapkan bahwa rendahnya keaktifan belajar murid sekolah dasar dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan murid (Zai Desni Indah Sari et al., 2026). Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan media konkret, seperti *flashcard* untuk menjembatani kesenjangan tersebut dan meningkatkan keaktifan belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terkhusus materi 'Identitas Diri' (A. D. P. Hapsari & Kristin, 2024).

Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat (Hasan et al., 2021) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang tidak didukung media, cenderung menurunkan perhatian dan motivasi murid, karena media pembelajaran berfungsi membantu menyampaikan pesan secara lebih menarik dan efektif. Meski kebutuhan murid SD akan media visual yang konkret untuk memahami konsep abstrak sangat penting, praktik pembelajaran di kelas saat ini belum secara optimal menggunakan media visual, sehingga keaktifan dan motivasi belajar murid menjadi rendah (Silalahi et al., 2024). Murid sekolah dasar membutuhkan media visual untuk membantu memahami konsep abstrak agar lebih mudah dipahami (Sahila et al., 2024) menegaskan bahwa murid SD lebih mudah memahami materi apabila disampaikan dengan visualisasi dan aktivitas konkret sesuai karakteristik perkembangan mereka tanpa dukungan media, materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak termasuk topik 'Identitas Diri' akan terasa sulit dan kurang bermakna bagi murid. Kondisi ini bertentangan dengan karakteristik belajar murid SD pada umumnya. Oleh karena itu, diperlukan integrasi media visual maupun audiovisual yang dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan murid dalam pembelajaran di sekolah dasar (Adha, Mufarizuddin, Hardi, Ananda, et al., 2024).

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang dapat mendukung keberhasilan proses belajar, terutama bagi murid sekolah dasar yang membutuhkan visualisasi konkret. Salah satu media yang berpotensi untuk meningkatkan keaktifan murid dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan *flashcard* yang menarik dan interaktif. Menurut (Sahila et al., 2024) menjelaskan bahwa *flashcard* merupakan media visual yang dirancang untuk memperkuat ingatan murid karena penyajiannya singkat, jelas, dan menarik perhatian murid. Selain itu, media ini memiliki manfaat praktis, seperti mudah digunakan dalam aktivitas berulang, mendukung pembelajaran secara individual maupun kelompok, serta memungkinkan guru menciptakan interaksi belajar yang lebih variatif. *Flashcard* merupakan media yang efektif karena mampu menyajikan informasi secara ringkas dan visual, sehingga memudahkan murid memahami konsep yang sering kali bersifat abstrak. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan *flashcard* dapat dikembangkan dengan menampilkan nilai serta simbol kebangsaan, sehingga murid tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga dapat merasakan keterhubungan emosional terhadap nilai-nilai yang diajarkan.

Hal ini sejalan dengan penemuan (Krisdiana & Jamaludin, 2023) bahwa media *flashcard* menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila karena memuat ilustrasi konkret yang membantu murid dalam memahami materi yang abstrak. Dan juga dapat membantu pembelajaran lebih menyenangkan dan murid menjadi aktif selama pembelajaran berlangsung. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak murid di SD Negeri 1 Bebengan belum aktif dalam proses pembelajaran yang cenderung ceramah dan membuat murid merasa bosan. Masalah ini perlu dicari solusinya, dan salah satu alternatif bisa digunakan adalah *flashcard*. Media ini dianggap praktis dan menarik, sehingga diharapkan dapat mendukung pemahaman sekaligus meningkatkan hasil belajar dan keaktifan murid. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *flashcard* dengan menekankan visualitas dan mengkombinasikan warna serta elemen-elemen yang menarik pada *flashcard* tersebut. Penelitian ini pun diarahkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *flashcard* pada murid kelas IV.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan menggambarkan secara mendalam bagaimana penerapan media *flashcard* berlangsung dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi 'Identitas Diri' di kelas IV SD. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati kondisi pembelajaran secara alami, termasuk bagaimana murid berinteraksi, merespons, dan berpartisipasi ketika media visual digunakan dalam kegiatan belajar. Penggunaan *flashcard* dalam konteks penelitian ini dilandasi oleh temuan beberapa studi terkini yang menunjukkan bahwa media visual banyak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar untuk membantu guru mengelola kegiatan kelas dan menyampaikan materi secara lebih terarah (Adibah et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan (Ariyanti et al., 2024) bahwa media pembelajaran, termasuk *flashcard*, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga mendorong murid untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

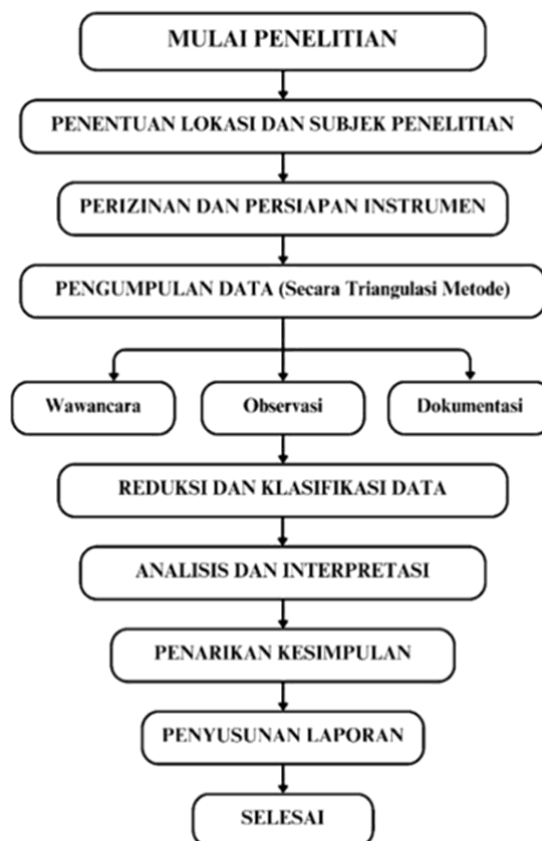
Penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu, 1 November, di kelas IV SD dengan melibatkan seluruh murid yang berjumlah 31 anak sebagai subjek penelitian. Pada kegiatan tersebut, peneliti terjun langsung sebagai pengajar untuk menyampaikan materi 'Identitas Diri' serta mempraktikkan penggunaan media *flashcard* secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan secara langsung di kelas memungkinkan peneliti mengamati perubahan perilaku belajar murid dan respon mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan. Murid dipilih sebagai sumber data utama karena penelitian ini berfokus pada peningkatan keaktifan belajar melalui penerapan media *flashcard*, yang telah terbukti mampu melibatkan murid secara lebih aktif dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar (Wulan & Febrianti, 2025). Pemilihan sampel dilakukan secara purposif dengan teknik sampel jenuh karena seluruh murid dalam kelas dilibatkan sebagai partisipan.

2.2 Subjek Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara pendahuluan dengan guru dan murid untuk mengetahui preferensi belajar mereka serta persepsi awal terhadap proses pembelajaran. Data primer juga diperoleh dari observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas dan respons murid ketika menggunakan media *flashcard*. Teknik observasi tersebut sesuai dengan kecenderungan penelitian kontemporer yang menerapkan observasi kelas untuk mengidentifikasi dinamika aktivitas belajar murid dalam penggunaan media pembelajaran (Adibah et al., 2024). Sementara itu, data sekunder dikumpulkan melalui dokumentasi seperti foto kegiatan pembelajaran, lembar kerja murid, serta catatan lapangan peneliti.

2.3 Instrumen dan Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi terkait kebutuhan belajar murid dan kondisi awal keaktifan mereka sebelum menggunakan media *flashcard*. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana murid berinteraksi dengan media, mencatat perubahan perilaku belajar, serta mengidentifikasi bentuk-bentuk keterlibatan murid selama pembelajaran berlangsung, apakah murid aktif atau tidak dalam penggunaan media *flashcard*. Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data dengan bukti visual dan tekstual yang memperkuat keabsahan data. Dalam seluruh rangkaian kegiatan penelitian, peneliti berperan sebagai instrumen utama (human instrument) yang secara langsung terlibat dalam proses pengumpulan data, mencatat temuan-temuan penting, dan menginterpretasikan dinamika pembelajaran secara objektif. Teknik pengumpulan data tersebut dilakukan secara triangulasi untuk menjaga keabsahan temuan penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih lengkap dan komprehensif.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

2.4 Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, yang mencakup tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan menyaring informasi penting dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Setelah itu, data disajikan dalam bentuk narasi terstruktur berdasarkan kategori aktivitas murid, seperti tingkat keaktifan sebelum, selama, dan setelah penerapan *flashcard*. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan menginterpretasikan hasil analisis untuk melihat perubahan dalam keaktifan dan partisipasi murid sepanjang proses pembelajaran. Pendekatan analisis ini sejalan dengan metode penelitian terkini yang menerapkan analisis deskriptif dalam mengevaluasi penggunaan media pembelajaran visual pada murid sekolah dasar (Adibah et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas 4 SDN 1 Bebgan, salah satunya dengan Bapak Toro sebagai narasumber utama, dan dengan murid kelas 4. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh berbagai informasi penting yang berkaitan dengan keaktifan belajar dan minat belajar murid dalam proses pembelajaran. Selain dari guru kelas, data yang dikumpulkan dari murid serta pelaksanaannya langsung di kelas mendapatkan gambar yang lebih menyeluruh. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mengungkap pola-pola yang muncul selama proses pembelajaran

berlangsung. Pendekatan kualitatif yang digunakan bertujuan untuk menganalisis hasil secara langsung berkaitan dengan yang dirasakan dan interaksi antara guru dengan murid secara jelas (Anggraini et al., 2024). Pembahasan dalam bagian ini disusun dengan mengaitkan hasil temuan di lapangan dengan teori-teori yang relevan serta temuan dari penelitian sebelumnya, sehingga dapat memberikan pemahaman yang mendalam terhadap permasalahan yang dikaji.

Tabel 1. Narasumber Pengumpulan Data

Nama Informan	Tanggal Wawancara	Tempat Wawancara
Bapak Guru Kelas 4	12 Oktober 2025	Ruang Kelas 4 SDN 1 Bebengan
Murid Kelas 4	1 November 2025	Ruang Kelas 4 SDN 1 Bebengan

Hasil Wawancara Guru Kelas 4

Peneliti : Bagaimana karakteristik umum murid di kelas ini saat mengikuti pembelajaran?

Subjek : Murid di kelas ini cenderung aktif, sehingga mereka membutuhkan pembelajaran yang tidak monoton dan melibatkan aktivitas dari muridnya.

Peneliti : Bagaimana tingkat antusias dan partisipasi murid selama pembelajaran berlangsung?

Subjek : Tingkat antusias murid cukup baik, namun mereka lebih bersemangat saat diberikan aktivitas yang membuat mereka bergerak atau terlibat langsung

Peneliti : Media pembelajaran seperti apa yang paling disukai murid?

Subjek : Murid lebih menyukai media audio visual karena itu lebih menarik perhatian mereka

Peneliti : Apakah murid lebih tertarik dengan media visual, audio, atau aktivitas langsung?

Subjek : Murid lebih tertarik dengan media audio visual, akan tetapi durasinya jangan terlalu lama agar muridnya tidak bosan, karena murid itu cenderung mudah mengantuk apabila di pembelajaran pagi hari.

Peneliti : Metode pembelajaran apa yang membuat murid paling aktif?

Subjek : Murid paling aktif ketika setelah penggunaan media audio visual, langsung diberikan kegiatan atau penugasan.

Peneliti : Aktivitas seperti apa yang paling memicu keterlibatan murid?

Subjek : Kalau diberikan penugasan atau kegiatan yang melibatkan peran langsung dari murid, misalnya diskusi atau praktik sederhana. Hal-hal itu dapat memicu keaktifan murid

Peneliti : Dalam situasi seperti apa murid terlihat paling nyaman belajar?

Subjek : Murid paling nyaman ketika pembelajaran diawali dengan media audio visual singkat, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas atau tugas yang membuat mereka bergerak dan berpartisipasi.

Peneliti : Bagaimana respon murid ketika materi disampaikan melalui media konkret, seperti *flashcard* atau visual lainnya?

Subjek : Respon murid umumnya positif, karena mereka mudah tertarik dengan media visual, terutama jika tidak terlalu lama dan langsung diikuti aktivitas.

Peneliti : Menurut Bapak, apa yang bisa dilakukan guru untuk semakin meningkatkan kondisi pembelajaran yang disukai murid?

Subjek : Guru dapat meningkatkan pembelajaran dengan mengkombinasikan media audio-visual singkat dengan penugasan atau aktivitas interaktif, sehingga murid tidak mudah bosan.

Peneliti : Apakah ada saran terkait media atau metode tertentu agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan?

Subjek : Nanti waktu mengajar di kelas 4 ini, sebaiknya menggunakan audio visual dengan durasi pendek lalu segera memberikan tugas atau kegiatan lain agar murid tetap fokus dan aktif.

Hasil Wawancara Murid

Peneliti : Kamu lebih suka belajar menggunakan media apa? Misalnya gambar video, cerita, atau apa?

Subjek : lebih suka kalau ada video atau gambar

Peneliti : Kegiatan seperti apa yang kamu sukai saat pembelajaran? Misalnya diskusi kelompok, bermain, atau menonton video?

Subjek : Kalau lagi belajar aku suka ada diskusi kelompok dan bermain.

Peneliti : Bagaimana pendapatmu kalau guru menggunakan media bergambar atau kartu saat pembelajaran?

Subjek : Suka kalau menggunakan kartu, karena ada gambarnya dan lebih memudahkan aku untuk mengingat.

Peneliti : Apa yang biasa membuat kamu merasa tidak nyaman atau kurang bersemangat saat belajar?

Subjek : Yang membuat saya kurang bersemangat untuk belajar kalau gurunya hanya menjelaskan tanpa ada kegiatan diskusi atau bermain.

Peneliti : Apakah kamu lebih suka bekerja sendiri atau bekerja dalam kelompok?

Subjek : Lebih suka kerja kelompok karena bisa bertukar pendapat atau jawaban.

3.2 Pembahasan

Hasil wawancara dan observasi langsung yang diperoleh memberikan informasi menarik terkait penerapan kartu atau *flashcard* dalam meningkatkan keaktifan belajar murid. Media *flashcard* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu yang berisi gambar dan teks. Pada media ini, gambar digunakan sebagai sumber informasi bagi murid, sedangkan teks berfungsi memberikan penjelasan terkait gambar yang ditampilkan. *Flashcard* juga termasuk permainan edukatif berupa kartu bergambar dan berteks yang dirancang untuk mengembangkan berbagai kemampuan, seperti memperkuat daya ingat, meningkatkan kemandirian, serta menambah perbendaharaan kosakata. Sebagai media grafis yang sederhana dan mudah digunakan, *flashcard* memiliki dua sisi: satu sisi berisi gambar, teks, atau simbol, sedangkan sisi lainnya memuat definisi, keterangan, jawaban, atau uraian yang berfungsi membantu murid mengingat atau menghubungkan informasi dengan gambar yang terdapat pada kartu tersebut (D. Hayati, 2022). Dalam penerapannya, media *flashcard* dilakukan dengan menunjuk 2 orang pertama, kemudian tiap individu diminta untuk memasang kartu gambar keberagaman dengan kartu jenis perbedaan. Berdasarkan hasil observasi peneliti selama pelaksanaan pembelajaran 'Identitas Diri' pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan media *flashcard*, menunjukkan bahwa keadaan kelas selama proses pembelajaran berlangsung terlihat aktif dalam memasang kartu. Ada beberapa murid yang salah dalam memasang kartu dan ia berusaha untuk memperbaikinya kembali. Suasana kelas cukup kondusif, tenang dan respon positif dari murid dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 2. Murid sedang memasang kartu



Gambar 3. Peneliti sedang memeriksa hasil kartu yang sudah dipasangkan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi 'Identitas Diri' di kelas IV SDN 1 Bebenan menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan

keaktifan belajar murid. Hal ini terlihat dari kesesuaian antara karakteristik murid, kebutuhan pembelajaran, serta respon terhadap praktik penggunaan media yang diterapkan peneliti.

3.2.1 Kesesuaian Media *Flashcard* dengan Karakteristik Belajar Murid

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, murid kelas IV memiliki kecenderungan aktif dan membutuhkan pembelajaran yang tidak monoton. Guru menjelaskan bahwa murid akan lebih antusias ketika terlibat dalam aktivitas langsung, seperti diskusi, praktik sederhana, maupun penugasan yang membuat mereka bergerak. Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa media audio-visual memang menarik bagi murid, tetapi penggunaannya harus berdurasi singkat agar tidak menimbulkan kebosanan dan rasa mengantuk, terutama pada pembelajaran pagi hari. Media audio-visual itu sendiri merupakan salah satu media yang diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai penunjang proses pembelajaran secara optimal. Penggunaannya dapat mendukung berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Ketiga gaya belajar tersebut merupakan pendekatan multisensori yang melibatkan indera penglihatan, pendengaran, serta aktivitas gerak. Bagi murid, media audio-visual memberikan sejumlah manfaat, diantaranya menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, serta membantu memperjelas penyampaian materi (Adha, Mufarizuddin, Hardi, & Ananda, 2024).

Hasil wawancara murid juga menunjukkan kecenderungan yang sejalan. Murid menyukai media berupa gambar atau video dan lebih senang belajar dengan metode diskusi kelompok serta aktivitas bermain. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran menjadi kurang menarik jika guru hanya menjelaskan materi tanpa adanya aktivitas yang membuat mereka berpartisipasi. Hasil tersebut menguatkan bahwa media *flashcard* merupakan alternatif yang tepat karena memenuhi beberapa kebutuhan murid, yakni:

a) Bersifat Visual

Media *flashcard* menjadi pilihan yang tepat, karena memiliki karakter visual yang kuat, sehingga mendukung murid sekolah dasar dalam memahami materi dengan lebih cepat dan nyata. Gambar yang jelas, warna menarik, serta teks sederhana membantu murid menghubungkan informasi baru dengan bentuk visual yang mereka lihat. Hal ini memperkuat ingatan karena murid tidak hanya membaca kata, tetapi juga melihat ilustrasi yang merepresentasikan maknanya. Sifat visual ini juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, terutama bagi murid yang mudah merasa jenuh ketika belajar melalui teks panjang atau penjelasan lisan. Menurut (Piqriyatun & Kurnia, 2024) melaporkan bahwa *flashcard* visual efektif meningkatkan kemampuan literasi awal karena memudahkan murid mengenali kata melalui gambar pendukung. Sementara itu, menurut (Sinaga & Simanjuntak, 2023) menunjukkan bahwa *flashcard* berbasis visual yang dapat dilihat menggunakan indera penglihatan, seperti foto, gambar, grafik, dan poster berperan dalam meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi murid selama proses belajar. Dengan demikian, unsur visual pada *flashcard* menjadikannya media yang efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan kognitif murid sekolah dasar.

b) Melibatkan Aktivitas Langsung

Flashcard sangat visual (gambar, kata, simbol) sehingga murid dapat langsung merespon dengan melihat dan mengasosiasikan. Proses ini bukan pasif (mendengarkan guru), melainkan melibatkan gerak dan reaksi dari murid: mengambil kartu, menebak, menyebutkan, mencocokkan. Aktivitas fisik ini memperkuat keterlibatan kognitif karena penggunaan indera penglihatan dan gerakan tangan. Karena *flashcard* dapat dirancang dengan teks, gambar bahkan simbol, ia mendukung pembelajaran multisensori (visual + verbal). Hal ini penting karena murid memiliki gaya belajar berbeda. Dengan *flashcard*, murid langsung “melihat dan mengucapkan”, yang melibatkan memori visual dan auditori.

c) Memungkinkan Interaksi Antarmurid

Karena jawaban pada *flashcard* langsung bisa diverifikasi (gambar/kata/benar-salah), murid menerima koreksi cepat dari rekan sekelas tanpa menunggu guru sehingga proses belajar jadi lebih interaktif dan berkelanjutan. Studi lapangan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan membaca ketika *flashcard* digunakan dalam aktivitas kelompok. Hal ini sejalan dengan penemuan (Salam et al., 2022) bahwa penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, dan keaktifan belajar murid secara signifikan.

d) Mencegah Pembelajaran Menjadi Pasif atau Monoton

Media *flashcard* mendorong keterlibatan aktif murid, karena desainnya yang singkat, berulang, dan berfokus pada satu konsep per kartu. Dengan format tanya-jawab atau gambar-kata yang cepat, *flashcard* memaksa murid melakukan atau mengambil kembali informasi, bukan sekadar menerima penjelasan pasif dari guru (A. Hapsari & Kristin, 2024). Hal ini meningkatkan perhatian dan mengurangi kebosanan selama pembelajaran.

3.2.2 Pengaruh Penerapan Media *Flashcard* terhadap Keaktifan Belajar Murid

Penggunaan media audio-visual mampu memperkuat pemahaman murid, karena memadukan unsur suara dan visual. Media *flashcard* juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih cepat, jelas, dan menarik

(Amalia & Gumala, 2025). Murid yang sebelumnya kurang bersemangat menjadi lebih antusias setelah media tersebut digunakan, sehingga kreativitas dan partisipasi mereka dalam pembelajaran meningkat. Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa murid tampak aktif saat memasang kartu bergambar keberagaman dengan kartu jenis perbedaan. Aktivitas ini menuntut perhatian, ketelitian, serta keterlibatan fisik dan kognitif murid. Keaktifan terlihat dari beberapa indikator, seperti:

- Murid terlibat langsung dalam kegiatan memasang kartu yang telah dibagikan.
- Murid yang salah memasang kartu berusaha memperbaikinya, menunjukkan adanya dorongan internal untuk memahami materi.
- Interaksi antarmurid muncul secara alami, baik dalam bentuk diskusi kecil maupun saling membantu.
- Murid menunjukkan respon positif, seperti antusias, tidak ribut, dan fokus pada arahan guru.
- Situasi kelas kondusif, yang menunjukkan bahwa aktivitas yang bersifat permainan (game-based) namun edukatif dapat menjaga disiplin kelas.

Hasil ini sejalan dengan pendapat guru bahwa murid menjadi aktif apabila media pembelajaran diikuti dengan kegiatan atau penugasan yang konkret. *Flashcard* memenuhi hal tersebut dengan memberikan pengalaman belajar yang menuntut partisipasi langsung sehingga murid tidak hanya menjadi pendengar pasif. Dengan menggunakan media *flashcard* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik secara efektif sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kecintaan mereka terhadap budaya bangsa (Kristina et al., 2025).

3.2.3 Flashcard sebagai Media Konkret dalam Memahami Materi Identitas Diri

Penggunaan *flashcard* tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga membantu murid memahami konsep ‘Identitas Diri’ melalui media yang sederhana dan mudah diingat. Media visual membantu murid menghubungkan konsep abstrak tentang perbedaan dan keberagaman dengan contoh konkret berupa gambar. Media visual, seperti gambar atau ilustrasi, membantu murid memahami konsep abstrak tentang perbedaan dan keberagaman karena gambar membuat hal yang sulit menjadi lebih jelas. Saat murid melihat gambar berbagai orang dengan ciri fisik, budaya, atau kebiasaan yang berbeda, mereka dapat langsung melihat contoh nyata dari apa yang dimaksud dengan “berbeda” dan “beragam.” Dengan adanya visual, murid tidak hanya membayangkan konsep tersebut, tetapi bisa menghubungkannya dengan sesuatu yang konkret dan mudah dikenali. Selain membantu memahami, media visual juga membuat murid lebih mudah menghargai perbedaan. Gambar-gambar yang menunjukkan keberagaman membuat murid lebih terbuka untuk berdiskusi dan bertanya, karena mereka memiliki contoh yang jelas di depan mata. Dari situ, mereka belajar bahwa setiap orang punya latar belakang dan kebiasaan yang berbeda, dan hal itu adalah sesuatu yang wajar serta perlu dihargai. Dengan demikian, media visual tidak hanya membuat konsep lebih mudah dipahami, tetapi juga membantu menumbuhkan sikap saling menghormati di antara murid.

Setelah kegiatan memasang kartu, murid diminta untuk menuliskan ‘Identitas Diri’ mereka masing-masing. Aktivitas ini menunjukkan bagaimana penggunaan media *flashcard* mampu menjadi jembatan antara pemahaman visual yang diberikan di awal dengan penerapan pengetahuan secara personal dan tertulis. Murid tampak mampu menyusun ‘Identitas Diri’ berdasarkan format yang diberikan, seperti nama, urutan anak, jumlah saudara, pekerjaan orang tua, dan bahasa sehari-hari. Hal ini mengindikasikan bahwa *flashcard* berhasil menjadi media pengantar yang efektif untuk memfasilitasi proses berpikir murid dari tahap melihat, memahami, menerapkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi ‘Identitas Diri’ kelas IV SDN 1 Bebengan. Media *flashcard* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar yang membutuhkan visualisasi konkret dan aktivitas langsung. Murid menunjukkan antusiasme tinggi saat menggunakan *flashcard*, terlihat dari keterlibatan aktif dalam kegiatan mencocokkan kartu, berdiskusi, memberikan jawaban, serta memperbaiki kesalahan secara mandiri. Media ini tidak hanya membantu murid lebih fokus dan termotivasi, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep abstrak mengenai perbedaan dan keberagaman dalam ‘Identitas Diri’. Penggunaan *flashcard* memberikan dampak positif terhadap dinamika kelas, meningkatkan partisipasi, memperkuat interaksi antar murid, serta membuat pembelajaran lebih bermakna. Dengan demikian, media *flashcard* layak dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan keaktifan dan kualitas belajar murid dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila maupun materi lain yang membutuhkan penguatan pemahaman visual. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas IV SDN 1 Bebengan, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan waktu pelaksanaan yang terbatas dan hanya pada satu materi pembelajaran, yaitu “Identitas Diri”. Oleh karena itu, temuan penelitian ini masih bersifat kontekstual dan memerlukan penelitian lanjutan dengan cakupan subjek, waktu, dan metode yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, G., Mufarizuddin, Hardi, V., & Ananda, R. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Media Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SDN 010 Siabu. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 98.
- Adha, G., Mufarizuddin, M., Hardi, V. A., Ananda, R., & Aprinawati, I. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Media Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SDN 010 Siabu. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 107. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8486>
- Adibah, F., Hairunnisa, S., & Purwanto, V. (2024). KAJIAN LITERATUR PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Vol.4(No.3), 133–134.
- Aluna, R., Hadi, R., Sasmita, V., Hamdiana, Fitriani, & Herianto, E. (2025). Strategi Holistik Guru Pendidikan Pancasila dalam Membangun Karakter Moral Siswa di Era Transformasi Pendidikan. *JPK (Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 10(2), 115.
- Amalia, Z., & Gumala, Y. (2025). Penerapan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(01), 28.
- Ariyanti, A., Rulviana, V., & Hayuningtyas, P. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 2(10).
- Hapsari, A. D. P., & Kristin, F. (2024). 1 PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SD NEGERI TINGKIR LOR 02 TAHUN PELAJARAN 2023-2024. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 1570–1571.
- Hapsari, A., & Kristin, F. (2024). 1PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SD NEGERI TINGKIR LOR 02 TAHUN PELAJARAN 2023-2024. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 1570.
- Hasan, M., Milawati, & Darodjat. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.; Vol. 260). TAHTA MEDIA GROUP.
- Hayati, D. (2022). DEVELOPMENT OF FLASHCARD LEARNING MEDIA ON ORGANISM CLASSIFICATION COURSE. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 3(1), 84.
- Hayati, M., & Alfiansyah, A. (2025). INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). PENGARUH MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2).
- Kristina, A., Azahari, R., & Sugiyanto, R. (2025). Penerapan Project Based Learning Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iiia Sdn 4 Palangka. *Renjana Pendidikan Dasar*, 5(2), 148.
- Manurung. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING DAN LEARNING (CTL) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 31 JAKARTA. *Guru Kita*, 4(3).
- Piqriyatun, A., & Kurnia, I. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 87.
- Sahila, S., Julianto, Fithriyyah, N., Maryana, L., Kurniawan, H., Piyanto, A., & Hidayati, F. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II MATERI MENGENAL SIMBOL SILA-SILA PANCASILA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 562–563.
- Salam, R., Megawati, S., & Sahabuddin, E. S. (2022). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sd Inpres Sugitangnga Kabupaten Gowa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(2), 163–164. <http://eprints.unm.ac.id/23607/>
- Silalahi, N., Simarmata, E. J., Samosir, R., & Medan, U. P. T. S. D. N. (2024). Enhancing Student Motivation through Picture Media Integration : a Thematic Learning Approach in Second-Grade Education. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 6117–6118.

-
- Sinaga, N., & Simanjuntak, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Menggunakan Aplikasi Canva pada Tema 8 Kelas IV SDN 010100 Bangun Sari T.A 2022/2023. *Journal on Education*, 06(01), 4376–4377.
- Susilawati, E., Sarifuddin, S., & Muslim, S. (2021). INTERNALISASI NILAI PANCASILA DALAM PEMBELAJARAN MELALUI PENERAPAN PROFIL PELAJAR PANCASILA BERBANTUAN PLATFORM MERDEKA MENGAJAR. 25(2).
- Wulan, F., & Febrianti, N. (2025). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MEDIA FLASHCARD KELAS V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03).
- Zai Desni Indah Sari, Adrianus Bawamenewi, Harefa Armstrong, & Lase Berkat Persada. (2026). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Siswa. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5(1), 01–02. <https://journalcenter.org/index.php/inovasi>