

Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Oleh:

Kiki Fitri Sutrami

Muhlasin Amrulloh

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2023

Pendahuluan

Salah satu aspek dalam Pembelajaran Pancasila yang sering mendapat sorotan adalah mengenai upaya pembentukan karakter religius sebagaimana tertuang dalam teks sila pertama Pancasila yang berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa”, upaya pembinaan karakter religius merupakan salah satu bagian dari Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang harus diperhatikan. Dengan meningkatkan sistem pendidikan, upaya peningkatan sumber daya manusia keagamaan dapat lebih efektif. Salah satu aspek dalam Pembelajaran Pancasila yang sering mendapat sorotan adalah mengenai upaya pembentukan karakter religius sebagaimana tertuang dalam teks sila pertama Pancasila yang berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa”, upaya pembinaan karakter religius merupakan salah satu bagian dari Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang harus diperhatikan. Dengan meningkatkan sistem pendidikan, upaya peningkatan sumber daya manusia keagamaan dapat lebih efektif.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- 1. Bagaimana proses pengembangan media Flashcard untuk merealisasikan karakter religius berbasis Problem Based Learning?
- 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Flashcard untuk menanamkan karakter religius peserta didik?

Metode

Penelitian ini termasuk dalam kategori jenis Penelitian dan Pengembangan. Prosedur atau serangkaian tindakan yang disebut (*research and development*) digunakan untuk menciptakan temuan produk baru atau menyempurnakan yang sudah ada (Azhar Arsyad, 2017).

Dari penelitian pengembangan ini, peneliti akan menggunakan model pengembangan oleh Borg and Gall yang meliputi 10 tahapan pengembangan (Sugiyono, 2017). Beberapa tahapan penelitian dan pengembangan Borg and Gall (1979) adalah: *Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Data, Desain, Pengembangan Desain, Pengujian Awal (Validasi), Revisi Produk Awal, Uji Lapangan Produk Terbatas, Revisi Produk, Uji Lapangan, Penyempurnaan Produk Akhir, Disseminasi, dan Implementasi.*

Hasil

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mendapatkan kategori "*sangat layak digunakan*" berdasarkan penilaian dari beberapa ahli validator, guru kelas dan juga peserta didik dengan memberikan pre test sebelum diberi treatment dan post test setelah diberi treatment

Pembahasan

1. Pengantar Pengembangan Produk

Produk yang dibuat berupa *flashcard* yang memuat amalan sila pertama pancasila yang berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa” dan diperuntukkan bagi siswa kelas I SD yang masih berkutat dengan bacaan yang sangat panjang sehingga materi dikemas kedalam media berupa *flashcard* berupa gambar-gambar yang mudah dipahami. Terdapat delapan amalan yang disajikan ke dalam *flashcard*.

2. Hasil Validasi dan Revisi Pakar

No	Aspek Penilaian	Skor
1	- Ketepatan tata letak komponen media	3
2	- Ketepatan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa	4
3	- Ketepatan font dan ukuran font dalam media	3
4	- Guru dan siswa dapat dengan mudah memahami media	4
5	- Peran media dalam menumbuhkan religiulitas siswa	3
6	- Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	4

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Setelah skor validasi ahli media diketahui sesuai dengan rumus perhitungan yang telah dijelaskan sebelumnya. Hasil perhitungan persentase dari nilai skor pada media *flashcard* memperoleh hasil keseluruhan yaitu 21 hasilnya dikalikan 100% kemudian dibagi dengan total skor maksimal yaitu 6 sehingga hasil persentase dari validasi ahli media adalah 73,5%.

Pembahasan

Setelah mendapat data hasil validasi dari validator ahli materi dan menghitung rata-rata nilai yang ditemukan adalah 80,6%. Untuk mencari hasil rata-rata nilai skor dari kedua validator ahli media dan materi dilakukan perhitungan dengan cara menjumlah hasil persentase kedua validator kemudian dibagi dua sehingga rata-rata perolehan skor dari validasi ahli media dan ahli materi mendapat nilai sebesar 77,5% berdasarkan skor tersebut, kemudian diubah menjadi tabel validitas instrumen dan kriteria layanan atau media, diperoleh hasil bahwa media pelajaran yang dikembangkan *sangat layak digunakan*.

No	Aspek Penilaian	Skor
1	- Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar	3
2	- Kesesuaian materi dengan tingkat berpikir siswa kelas I	4
3	- kesesuaian penyajian yang berpusat pada kebutuhan siswa	4
4	- penguasaan tata bahasa dan kosakata bahasa indonesia	4
5	- kemampuan komunikasi dan membaca	3
6	- kesesuaian materi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	4

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari penilaian guru kelas I maka diperoleh skor akhir yaitu 80,6% yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan *sangat layak digunakan*. Sementara itu hasil komentar dari guru yang mengamati dan menerapkan isi materi pembelajaran dengan media pembelajaran menyatakan bahwa ilustrasi dan materi cocok serta mudah di pahami bagi siswa kelas I

Tabel 5. Penilaian Guru Kelas I

No	Aspek Penilaian	Skor
1	- Kesesuaian media yang dikembangkan dengan dunia siswa	4
2	- Kemampuan media dalam membantu mengaktifkan siswa dalam menanamkan karakter religious	4
3	- Kemampuan media memacu motivasi belajar siswa	4
4	- Kemampuan media dalam membantu siswa memahami materi sila pertama pancasila dan mengamalkannya	3
5	- Kemampuan media dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran	4
6	- Kesesuaian materi dengan waktu	3

Temuan Penting Penelitian

Temuan penting dalam penelitian ini adalah media pembelajaran flashcard sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan karakter religius siswa kelas 1

Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi atau sebagai bahan pustaka dalam pengembangan media pembelajaran karakter religius melalui flashcard.

b. Secara Praktis

secara praktis penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

- 1. Bagi peneliti, bertambahnya wawasan tentang proses pembuatan Flashcard untuk menanamkan karakter religius yang mengacu pada kurikulum merdeka.
- 2. Bagi guru, penelitian dapat digunakan sebagai referensi mengembangkan medi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila muatan karakter religius.
- 3. Bagi peserta didik, pentingnya proses pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dengan memahami konsep materi karakter religius yang ada di buku Pendidikan Pancasila dengan bantuan media pembelajaran Flashcard.

Referensi

- Ahsanul Khaq. (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan. *Journal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.4312>
- Alfira Nur Khairani, M. R. (2022). Penerapan Strategi Karakter Religius Peserta Didik untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 199–210. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i2.6317>
- Aris Shoimin. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013* (Rose KR (ed.)). Ar-Ruzz Media. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1144055>
- Aswat, H., Basri, M., Kaleppon, M. I., & Sofian, A. (2019). Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 11. <https://doi.org/10.31227/osf.io/pq324>
- Azhar Arsyad, M. A. (2017). *media pengajaran* (R. Asfah (ed.)). Rajawali pers. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1133758>
- Dr. Yeti Mulyati, M. P. (2021). *Hakikat Keterampilan Berbahasa* (S. S. R. S. Brontolaras & M. P. Tiara Sevi Nurmanita, S.Pd. (ed.)). Universitas Terbuka Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan - 15437 Banten. www.ut.ac.id.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. 4, 104–117.
- Hadijah, M. A. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Perdana Publishing.
- Hamidah, J., Studi, P., Bahasa, P., Banjarmasin, U. M., Utara, J. G. S., & Bakti, H. (2020). *Implementasi media flash card dalam menanamkan nilai karakter religius pada pembelajaran membaca permulaan anak usia dini*. 1–14. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i1.751>
- Helmi, Z. (2018). Konsep Khalifah fil Ardhi dalam Perspektif Filsafat: Kajian Eksistensi Manusi sebagai Khalifah. *Intizar*, 24(1), 37–54.
- Hotimah, E. (1907). *PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS II MI AR-ROCHMAN SAMARANG*. 10–18.

Referensi

- Indah & Safaruddin. (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Terapan, Vol.3 No.1* (Media Pembelajaran). https://www.researchgate.net/publication/357736152_Pengembangan_Dan_Pemanfaatan_Media_Pembelajaran
- Kemdikbud. (2018). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?wpdmpro=buku-konsep-dan-pedoman-ppk>
- Nurlaela, L. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1* (2), 180–187.
- Rudi Susilana, C. R. (2011). Media pembelajaran : hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. In *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 8*(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Sardiman A.M. (2014). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2014 Hak cipta 1986. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1136421>
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Rineka Cip). Bina Aksara 1988. <https://adoc.pub/slameto-belajar-dan-faktor-faktor-yang-mempengaruhinya-jakar.html>
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. alfabeta bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. 210.
- Swandar, R. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Religius di SD Budi Mulia Dua Sedayu Bantul. *Laporan Penelitian, 27*.
- Syaiful Bahri Djamarah, A. Z. (2006). *Strategi belajar mengajar* (Ed. rev). Rineka Cipta, 2006. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=672676#>
- Widiastuti. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Problem Based Learning (PBL)

