

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD BERBASIS PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Kiki Fitri Sutrami¹, Muhlasin Amrullah²

email: ¹kikif705@gmail.com, ²muhlasinamrullah@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, *Indonesia*

Abstrak

Pelaksanaan penelitian ini dilatarbelakangi oleh kendala model media pembelajaran yang kurang imajinatif dan menyenangkan sehingga membuat siswa merasa kurang terlibat dan bosan, terutama dalam menerapkan karakter religius. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan lingkungan belajar dengan bantuan media Flash Card tentang nilai-nilai inti karakter religius berdasarkan masalah spiritual dalam kurikulum merdeka kelas satu sekolah dasar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang telah divalidasi. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau Research and Development. Penelitian tersebut menggunakan model Borg and Gall (1979) yang terdiri dari 10 proses pengembangan. Namun peneliti hanya melakukan pengembangan sampai pada langkah tujuh saja, hal ini dikarenakan pada sampai langkah ke tujuh sudah dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini dan peneliti hanya bisa menghasilkan media dalam skala kecil dalam keterbatasan waktu. Wawancara merupakan instrumen pengumpul data yang digunakan pada tahap eksplorasi, sedangkan skala Likert dan lembar penilaian media pembelajaran digunakan pada tahap penilaian kelayakan produk untuk menguji validitas media flashcard. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media belajar Flash Cards berada pada posisi yang sangat layak digunakan dengan perolehan rata-rata hasil validasi oleh 2 validator sebesar 77,5% dan hasil penilaian oleh guru kelas sebesar 80,6%.

Kata Kunci - Media Pembelajaran; Karakter Religius; Flashcard; Problem Based Learning

Abstract

The implementation of this research was motivated by the constraints of learning media models that were less imaginative and fun, which made students feel less involved and bored, especially in applying religious characters. The purpose of this research is to create a learning environment with the help of Flash Card media about core values of religious character based on spiritual issues in the independent curriculum of first grade elementary schools on Pancasila Education Learning, which has been validated. This research is included in the category of research development or Research and Development. This study uses the Borg and Gall (1979) model which consists of 10 development processes. However, researchers only carry out development up to step seven, this is because up to step seven can already answer the formulation of the problem in this study and researchers can only produce media on a small scale within limited time. Interviews are data collection instruments used in the exploration stage, while the Likert scale and learning media assessment sheets are used in the product feasibility assessment stage to test the validity of the flashcard media. The results showed that the Flash Cards learning media was in a position that was very feasible to use with an average acquisition of validation results by 2 validators of 77.5% and an assessment result by class teachers of 80.6%.

Keywords - Learning Media; Religious Character; flashcards; Problem Based Learning

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. Bidang utama yang perlu ditingkatkan adalah infrastruktur untuk membina komunikasi guru-orang tua yang baik, penyediaan kesempatan belajar yang kreatif dan inovatif, perbaikan kurikulum, dan penyelenggaraan berbagai pelatihan untuk meningkatkan kualitas guru. Kemampuan untuk mentransfer ilmu secara efektif selama proses pembelajaran adalah tanda seorang guru yang berkualitas. Lingkungan belajar di sekolah sangat penting untuk mencapai tujuan pembangunan Indonesia. Tujuan pendidikan nasional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 adalah untuk menumbuhkan berkembang intelektualitas, pembentukan nilai-nilai luhur bangsa, dan memajukan peradaban bangsa. Selain itu, menurut undang-undang ini tujuan pendidikan nasional adalah membantu anak memperoleh keterampilan yang dibutuhkannya untuk tumbuh menjadi manusia yang bertakwa, beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa. Seberapa termotivasi siswa selama proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar (Slameto, 2013).

Sekolah tidak hanya membatasi dirinya untuk transfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga mendidik siswa untuk mengembangkan karakter religius yang baik bagi muridnya (Kemdikbud, 2018), Islam memandang murid menjadi ciptaan Allah dengan segala kesempurnaan Khalifa Fil ardh dan menjadi yang terbaik dari semua makhluk (Helmi, 2018). Seperti yang tercatat dalam Q.S As-Syams (91): 7-10, Allah SWT berfirman kepada hamba-Nya:

وَنُفْسٍ وَمَا سَوَّاهَا (7) فَأَلْهَمَهَا فُجُورَهَا وَتَقْوَاهَا (8) قَدْ أَفْلَحَ مَنْ زَكَّاهَا (9) وَقَدْ خَابَ مَنْ دَسَّاهَا (10)

Terjemahannya:

"Dan jiwa serta penyempurnaan (ciptaan)nya, maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya, sesungguhnya beruntunglah orang yang mensucikan jiwa itu, dan sesungguhnya merugilah orang yang mengotorinya." Q.S As-Syams (91) : 7-10

Tentunya dalam proses pembentukan karakter religius diperlukan berbagai upaya agar dapat terlaksana dengan baik, tidak hanya melalui kegiatan pembiasaan ataupun pemahaman materi saja, namun diperlukan model media pembelajaran yang menjadikan peserta didik semakin tertarik terhadap pembentukan karakter religius (Falahudin, 2014). Di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah 9 Ngaban terdapat permasalahan terkait kendala dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka seperti terbatasnya media pembelajaran, dan hanya berpacu pada buku modul yang berupa gambar-gambar yang kurang konkrit. Menurut (Swandar, 2017) Nilai-nilai religius yang meliputi ketaatan pada ajaran agamanya, toleransi terhadap ibadah agama lain dan hidup bersama dengan pemeluk agama lain merupakan salah satu sifat karakter yang digunakan untuk menggambarkan sikap dan perilaku. Pada pembelajaran di kelas rendah pembentukan karakter religius menjadi hal yang harus diperhatikan, karena pada dasarnya anak didik kelas rendah sangat butuh tuntunan untuk melakukan pembiasaan-pembiasaan yang dapat membentuk karakter religius siswa (Ahsanulhaq, 2019). Pembiasaan atau habit *forming* adalah sebuah metode belajar yang memiliki konsistensi dan terprogram. Bentuk konsistensi dapat berupa pembinaan akhlak, kemampuan menggunakan tata bahasa yang benar dan ritual ibadah seperti melaksanakan shalat tertib secara tepat waktu, bertutur kata dengan sopan kepada orang yang lebih tua. Sedangkan terprogram yaitu dilakukan secara dalam rentan waktu yang cukup lama baik kegiatan secara rutin dan periodik serta adanya evaluasi kegiatan (Aris Shoimin, 2017). Untuk mencegah siswa menjadi tidak tertarik ataupun teralihkan fokusnya keterampilan dasar guru adalah berusaha meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Sardiman A.M., 2014). Namun pada kenyataannya, lembaga sekolah kurang memperhatikan pendidikan karakter religius, mengingat tidak digunakannya media dalam pembelajaran pendidikan pancasila mengenai pembentukan karakter religius. Kegiatan belajar mengajar hanya dilakukan dengan berpacuan pada modul yang rentan akan bacaan yang panjang sehingga menjadikan peserta didik merasa jenuh dan belajar tidaklah asyik bagi mereka. Pada

¹Kiki, ²Muhlasin | Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard berbasis PBL (*Problem Based Learning*) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

dasarnya siswa usia tujuh sampai delapan tahun perkembangan kognitifnya berada pada fase aktivitas konkrit, yaitu baik secara fisik maupun intelektual masih melalui tahap pertumbuhan dan perkembangan (Hadijah, 2016). Adanya permasalahan tersebut peneliti memberikan saran kepada wali kelas satu bahwa untuk pendidikan pancasila materi muatan karakter religius diperlukan bantuan media pembelajaran, supaya dapat mengatasi kejenuhan siswa saat belajar mengenai karakter religius. Hal ini sangat disetujui oleh wali kelas dan juga dewan guru lainnya. Siswa tentunya menginginkan lingkungan belajar yang mudah dipahami dan menghasilkan pengetahuan baru berdasarkan model pembelajaran yang disajikan.

Kemampuan menyajikan materi dengan memanfaatkan model dan media pembelajaran yang mutakhir dan orisinal merupakan hal yang paling dibutuhkan oleh pendidik dalam membangun bakat dan karakter religius peserta didik (Indah & Safaruddin, 2022). Istilah “media pembelajaran” sering digunakan untuk menggambarkan segala sesuatu yang dibuat dengan tujuan menyebarluaskan ide-ide yang dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang apa yang mereka pikirkan, rasakan dan pelajari. Sumber belajar meliputi media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas atau alat fisik yang memuat bahan ajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang minat belajar siswa (Azhar Arsyad, 2017). Proses pembelajaran dengan lingkungan belajar menggunakan media memerlukan sebuah pengembangan. Melalui pendidikan atau pelatihan pengembangan sebuah produk memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Rantika yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran kartu kata untuk menanamkan karakter disiplin dan kreatif pada siswa”, penggunaan kartu kata atau flashcard di kelas satu dapat membantu siswa menjadi lebih disiplin dan kreatif. (Safitri, 2018) telah melakukan penelitian serupa dengan judul “Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV subtema lingkungan tempat tinggal saya”. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian (Research and Development, Thiagarajan, 1974) peneliti menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Berdasarkan hasil validasi dua validator yang merupakan ahli media serta pertimbangan materi, diperoleh hasil bahwa pembuatan media flashcard tematik berbasis permainan konvensional untuk siswa cukup memungkinkan dan memiliki perubahan yang besar (Safitri et al., 2018). Guru dituntut untuk dapat menumbuhkan kreativitas dalam proses pembelajaran dengan menghasilkan media yang orisinal, adaptif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu baik dari materi, lokasi penelitian, dan penerapan media flashcard. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dan bahan sebagai fokus penelitian adalah Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila bermuatan karakter religius, pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran flashcard dengan dipadukan model pembelajaran *Problem Based Learning* dimana peserta didik disajikan permasalahan kemudian dikaitkan dengan nilai karakter religius (Alfira Nur Khairani, 2022). Terbukti bahwa model belajar menggunakan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa selain itu dapat memotivasi siswa agar belajar tidaklah terasa jenuh akan tetapi lebih menyenangkan jika pembelajaran dipadukan dengan model *problem based learning* (Widiastuti, 2021).

Media pembelajaran yang dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas adalah Media Flashcard. Flashcard merupakan sebuah kartu bergambar berukuran minimalis yang menggunakan gambar, tulisan atau simbol untuk menginstruksikan dan menasehati siswa tentang subjek yang terkait dengan gambar tersebut (Azhar Arsyad, 2017). Pencapaian tujuan pembelajaran yang tepat dan menyeluruh dapat dibantu dengan tampilan gambar yang kreatif dan menarik, yang juga dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Flashcard dibuat dengan model flip, dengan bagian utama disajikan sebuah gambar penanaman karakter religius, kemudian dibalik gambar atau bagian belakang berisi penjelasan mengenai butir-butir makna dari gambar penanaman karakter religius. Hal ini dapat menimbulkan berpikir kritis siswa terhadap perilaku yang ada digambar dan

dapat mudah di ingat oleh siswa (Nurlaela, 2017). Menurut beberapa analisis awal yang telah dipaparkan, guru harus selalu melatih kreativitas dalam memilih dan memanfaatkan sumber belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan siswanya untuk kurikulum merdeka. Media flashcard merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat digunakan di kelas SD terutama kelas satu media flashcard dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran pendidikan pancasila bermuatan karakter religius pada materi pancasila.

Flashcard merupakan media pembelajaran berbasis visual yang mewajibkan penggunaan indera penglihatan (Azhar Arsyad, 2017). Gambar pada flashcard adalah urutan pesan yang disajikan dengan bagian belakang kartu memiliki deskripsi dari setiap gambar (Rudi Susilana, 2011). Gambar flashcard dapat mengatasi masalah yang berkaitan dengan kendala ruang dan waktu, karena tidak semua kejadian atau benda boleh dibawa ke kelas dan tidak semua anak bisa dibawa ke kejadian atau benda tersebut, yang bisa terjadi di luar jangkauan pengamatan guru. Dalam hal ini peneliti mempertimbangkan menggunakan media flashcard dikarenakan media tersebut memiliki beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran Flashcard antara lain: 1) Sifatnya konkret, artinya gambar mewakili mata pelajaran secara lebih realistis dibandingkan dengan media verbal belaka, 2) Gambar Flashcard dapat menyelesaikan masalah dalam bidang segala hal, karena dapat melampaui ruang lingkup observasi guru, dan 3) dapat diatasi 3) dapat memecahkan masalah di bidang segala sesuatu dan untuk segala usia untuk menghindari miskonsepsi atau memperbaiki (Aswat et al., 2019, hal. 9).

Dari berbagai macam media pembelajaran yang ada, flashcard merupakan suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam mempelajari dan merealisasikan karakter religius kepada peserta didik. hal tersebut di dukung oleh pernyataan (Syaiful Bahri Djamarah, 2006) bahwa media sebagai alat bantu proses belajar mengajar tidak dapat dipungkiri sangat diperlukan oleh pendidik agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam hal ini flashcard dapat pula dipadukan dengan model belajar yang menyenangkan. Selain itu (Hotimah, 1907) juga mengatakan bahwa media flashcard memiliki keunggulan dapat mudah di ingat oleh peserta didik untuk mengasah daya ingat pada otak kanan. Hal ini yang mendasari peneliti untuk mengembangkan media flashcard dengan berbasis model pembelajaran (Problem Based Learning) untuk meningkatkan karakter religius siswa kelas satu di SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

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). Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan model pengembangan konseptual yang bersifat analitis guna menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan. Penelitian dan pengembangan menurut (Soegiyono, 2011) adalah suatu teknik penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Pada saat yang sama, penelitian dan pengembangan menurut Emzir (2014:263) menciptakan barang tertentu dengan persyaratan tertentu. 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, Diseminasi, dan Implementasi*. Dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan langkah sampai langkah ke tujuh saja, hal ini dikarenakan sampai pada tahap ke tujuh sudah dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian ini serta peneliti hanya mengembangkan media dalam skala kecil dengan keterbatasan waktu. Kesulitan belajar yang terkait dengan materi pembelajaran diselesaikan melalui kegiatan kelompok yang sistematis dalam model ini, yang disusun secara terprogram untuk memenuhi tuntutan dan kebutuhan pembelajaran. Berikut adalah proses penelitian dan pengembangan.

Pertama, Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Data, penelitian diawali dengan observasi ke SD Muhammadiyah 9 Ngaban, Sidoarjo. Dan memperoleh data faktual mengenai potensi dan masalah

yang sedang dihadapi antara guru dan siswa. Setelah mengetahui potensi dan masalah maka peneliti akan membantu untuk menemukan metode atau solusi untuk menyelesaikan masalah yang sedang terjadi seperti minimnya minat peserta didik terhadap pembelajaran karakter religius yang terdapat pada modul Pendidikan Pancasila kurikulum merdeka. setelah mendapat potensi dan masalah, maka selanjutnya peneliti mengumpulkan data atau informasi yang digunakan dalam menciptakan suatu produk yaitu dengan cara melakukan wawancara dengan wali kelas satu yaitu Ibu A pada hari Kamis, 15 Desember 2022. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengidentifikasi fakta dan permasalahan di wilayah ketersediaan lingkungan belajar yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan diharapkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan akan sesuai dengan kurikulum merdeka untuk siswa Sekolah Dasar kelas satu. Selain wawancara peneliti juga melakukan observasi terhadap fasilitas sarana dan prasarana yang ada di SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

Kedua, Desain. Berikut adalah rencana pengembangan media pembelajaran, perencanaan materi ke religiusan, perencanaan pengembangan media flashcard sesuai dengan sila pertama pancasila yaitu pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning*, perencanaan media dan validasi oleh ahli validator, Uji Lapangan Terbatas, Ketiga, Pengembangan Desain Produk Pada tahap ini diawali dengan menyesuaikan pada Capaian Pembelajaran dengan ATP (Alur Tahapan Pembelajaran) yang telah ditentukan. Setelah itu mendesain media *Flashcard* yang sesuai dengan materi yang terdapat pada modul Pendidikan Pancasila Fase A. Selanjutnya mengumpulkan bahan yang dibutuhkan untuk proses pembuatan media *Flashcard*. Setelah mengumpulkan bahan langkah selanjutnya adalah proses pembuatan media melalui aplikasi canva. Keempat, Pengujian Pertama (validasi) Pada tahap validasi, peneliti membagi validator menjadi dua kategori yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Sebelum divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dibuat kisi-kisi instrumen yang diserahkan ke validator untuk sarana revisi. Selain itu, instrumen diberikan kepada guru kelas satu SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Hasil validasi digunakan oleh peneliti sebagai bahan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Kelima, Revisi Produk awal, hasil dari kedua ahli media dan ahli materi pada penelitian digunakan sebagai perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Keenam, Uji Lapangan Produk Terbatas, media yang telah mendapat perbaikan dari saran dua validator ahli media dan materi kemudian dilakukan uji terbatas di kelas I SD Muhammadiyah 9 Ngaban dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa. Ketujuh, Revisi Produk, untuk mata pelajaran pendidikan pancasila, flashcard Isi sila pertama direvisi sesuai dengan anjuran guru dan temuan observasi aktivitas siswa.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I sebanyak 10 siswa di SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Untuk mengevaluasi keefektifan media yang dibuat oleh peneliti dilakukan pengujian. Peneliti memisahkan data menjadi dua kategori untuk analisis: data kualitatif dan data kuantitatif. Yang dimaksud dengan “data kualitatif” adalah informasi yang diungkapkan secara lisan atau tertulis, seperti saran dan kritik, komentar dan tanggapan dari ahli validator media dan validator ahli materi yang akan digunakan untuk menyempurnakan media yang sedang dihasilkan. Skor dari formulir validasi media flashcard yang diisi oleh validator yang memenuhi syarat adalah contoh data kuantitatif. Kuesioner atau angket digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpulan data responden diminta serangkaian pertanyaan dan kemudian diminta untuk bereaksi atau memberikan informasi dan saran. Setelah itu untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media dilakukan penilaian oleh validator ahli melalui skala likert 1-4 sesuai pertanyaan yang diberikan. Kriteria penilaian adalah 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang. Setelah itu menghitung persentase jumlah rata-rata nilai dengan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Skor persentase yang dicari
f = Perolehan skor yang diberikan
N = Total skor maksimal

Kategori kelayakan yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori kelayakan media

Skala	Skor	Kategori
1	0% - 25%	Tidak layak digunakan
2	>25% - 50%	Kurang layak digunakan
3	>50% - 75%	Layak digunakan
4	75% - 100%	Sangat layak digunakan

Dari kriteria media yang dikembangkan memperoleh hasil kelayakan table diatas, media dapat dikembangkan oleh peneliti dinyatakan baik dan dapat digunakan secara teoritis apabila persentase berada pada >50%-75%.

Hasil dan Pembahasan



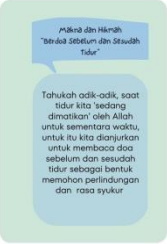
Pengembangan media pembelajaran berupa Flashcard pada materi sila pertama Pancasila muatan karakter religius untuk kelas I di SD Muhammadiyah 9 Ngaban dilakukan sesuai dengan tahapan model pengembangan oleh Borg and Gall (1979). Hasil pengembangan flashcard muatan karakter religius adalah peneliti membagi ke dalam beberapa sub pembahasan yaitu sebagai berikut:

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 berkulat dengan bacaan yang sangat panjang sehingga materi dikemas ke dalam media berupa flashcard berupa gambar-gambar yang mudah dipahami. Terdapat delapan amalan yang disajikan ke dalam *flashcard*. Amalan tersebut diantaranya adalah Melaksanakan sholat 5 waktu, Berdoa sebelum dan sesudah tidur, Berpamitan dan mengucapkan salam, Bersedekah kepada fakir miskin, Berdoa sebelum dan sesudah belajar, Berkata dan berperilaku jujur, Rajin membaca Al-Qur’an dan Berdoa sebelum dan sesudah makan. Amalan religius disampaikan dengan gambar yang mudah dipahami dan bahasa yang sederhana agar mudah di pahami oleh siswa.

Flashcard dilengkapi dengan keterangan makna dan hikmah yang terdapat pada balik gambar. Flashcard di kembangkan dengan model flip. Cara penyajian flashcard yaitu membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil, kemudian guru memberi sebuah contoh permasalahan yang sering dijumpai di sekolah atau masyarakat mengenai minimnya karakter religiulitas anak, siswa diharapkan mampu mengatasi suatu permasalahan yang sedang terjadi sesuai dengan flashcard yang telah diberikan kepada masing-masing kelompok sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran berbasis masalah. kemudian diungkapkan secara lisan dan dicatat dalam buku mereka sendiri. Empat komponen kemahiran berbahasa membaca, menulis, menyimak, dan berbicara merupakan dasar dari pembelajaran (Dr. Yeti Mulyati, 2021).

Tabel 2. Flashcard pada topik karakter religius yang terdapat pada sila pertama pancasila

No.	Tampilan Depan	Tampilan Belakang
1		 

2



Berdoa Sebelum dan Sesudah Tidur

3



Berpamitan dan Mengucapkan Salam



Mānā dan Hānāh
"Berpamitan dan Mengucapkan Salam"

Berpamitan kepada orangtua ketika hendak bepergian merupakan prilaku terpuji. Adik-adik jika kita saling mengucapkan salam memiliki makna sebuah doa keselamatan (baik secara lahir maupun batin)

4



Bersedekah Kepada Fakir Miskin



Mānā dan Hānāh
"Bersedekah kepada Fakir Miskin"

Sebagai seorang muslim, kita dianjurkan untuk bersedekah. Bersedekah merupakan pemberian dari seseorang kepada oranglain secara sukarela dan ikhlas tanpa di batasi waktu dan jumlah, ketika kita bersedekah akan mendapat naungan dari Allah pada hari Kiamat

5



Berdoa Sebelum dan Sesudah Belajar



Mānā dan Hānāh
"Berdoa Sebelum dan Sesudah Belajar"

Doa sebelum dan sesudah belajar memiliki hikmah yang baik, dengan berdoa kita telah memohon kepada Allah SWT untuk meminta pertolongannya agar diberikan kemudahan, diberikan ilmu yang bermanfaat serta dibukakan pengertian ilmu

6



Berkata dan Berperilaku Jujur



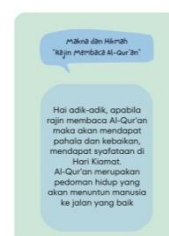
Mānā dan Hānāh
"Serkata dan Berperilaku Jujur"

Kejujuran bagian dari Akhlak yang diajarkan dalam islam karena kejujuran membawa kepada kebaikan, dan kebaikan mengantarkan seseorang ke Surga. Dan apabila seorang selalu berlaku jujur dan tetap memilih jujur, maka akan dicatat di sisi Allah sebagai orang yang jujur

7



Rajin Membaca Al-Qur'an



Mānā dan Hānāh
"Rajin Membaca Al-Qur'an"

Hai adik-adik, apabila rajin membaca Al-Qur'an maka akan mendapat pahala dan kebaikan, mendapat syafataan di Hari Kiamat. Al-Qur'an merupakan pedoman hidup yang akan menuntut manusia ke jalan yang baik



2. Hasil Validasi dan Revisi Pakar

Media pembelajaran yang sudah di kembangkan di validasi oleh dua validator ahli yaitu validator ahli media dan validator ahli materi, setelah dibuat. Hasil validasi meliputi:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

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 religiustitas siswa	3
6	- Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	4

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%. Hasil data lainnya berupa rekomendasi dari validator ahli, selain data berupa kuesioner yang diberikan dengan angka pada tabel 2 di atas untuk dilakukannya revisi guna memperbaiki media yang akan dikembangkan, saran dari validator media adalah sebaiknya dibuat petunjuk penggunaan media untuk guru dan setiap kartu sebaiknya diberi nomor urut. Untuk hasil validasi ahli materi adalah pada Tabel 3.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

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

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*. Media yang telah dikembangkan kemudian dilakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari kedua ahli validasi media dan materi.

3. Hasil Validasi dan Revisi pengguna

Pada tahap ini dilakukan validasi pengguna bekerjasama dengan guru kelas I SD Muhammadiyah 9 Ngaban tempat penelitian dilakukan. Guru diminta mengisi angket validasi yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut adalah hasil validasi pengguna:

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 religius	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

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 dipahami bagi siswa kelas I. Namun, soal-soal latihan perlu ditambahkan agar siswa dapat lebih memahami isi dari media. Usulan ini diterima namun tidak dijadikan acuan dalam kajian karena pemahaman siswa ditingkatkan melalui diskusi kelompok dan juga melalui praktik langsung untuk membiasakan pengamalan karakter religius

4. Hasil Uji Lapangan Terbatas dan Revisi.

Setelah melewati beberapa tahap pengembangan kemudian produk yang telah diperbaiki berdasarkan saran-saran dari ahli validasi dan pengguna (guru). Kemudian di uji kan ke dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahap uji lapangan terbatas dilakukan dengan sepuluh siswa SD Muhammadiyah 9 Ngaban kelas satu sebagai subjek. Uji lapangan ini direncanakan untuk pengumpulan data atau fakta yang dapat berfungsi sebagai dasar untuk kelayakan, efektivitas serta daya tarik terhadap media yang telah dikembangkan. Fase ini berkaitan dengan reaksi siswa terhadap media pembelajaran, respon siswa untuk mencari tahu apakah lingkungan pembelajaran dengan media flashcard dinyatakan layak dan siap digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk guru dan siswa serta berdampak pada perubahan kebiasaan siswa sesuai dengan karakter religius yang disajikan ke dalam flashcard. Ada beberapa catatan yang penelitian rangkum selama tahapan pengujian diantaranya sebagai berikut.

Tabel 6. Catatan hasil uji lapangan terbatas

No	Catatan
1	- Siswa biasanya tidak mengikuti instruksi guru, karena anak kecil cenderung banyak bercanda
2	- Ada beberapa kosa kata yang susah dipahami oleh siswa dan perlu di revisi
3	- Karakter yang terdapat pada flashcard masih terbatas dan kurang menyeluruh

Berdasarkan uraian pada tabel diatas pada saat pelaksanaan uji coba terbatas tidak ada kendala yang berarti, siswa secara sederhana cenderung tidak memperhatikan arahan yang guru sampaikan guna memulai proses bahan mengajar dengan berbantuan media pembelajaran berupa flashcard namun hal tersebut dapat diatasi dengan menyampaikan ulang sampai siswa paham. Tidak hanya membaca apa yang terdapat pada bagian belakang media flashcard, siswa dituntut untuk merealisasikannya langsung ke dalam kehidupan sehari-hari sehingga terbentuklah karakter-karakter religius sejak dini. Hasil dari uji coba terbatas ini menyatakan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan tingkat berpikir anak kelas satu SD dengan beberapa catatan perbaikan. Selain ini dilakukan juga olah revisi terhadap aspek kebahasaan yang harus disederhanakan guna menjangkau tingkat pemahaman siswa. Semua aspek yang telah diakui untuk dilakukan perbaikan media yang akan dikembangkan. Pemaparan tersebut dapat dijadikan sebuah bukti bahwa media sesuai untuk digunakan di kelas Sekolah Dasar khususnya kelas I. Selain itu, materi yang ada di dalam media flashcard menyajikan gambar yang mengandung nilai akhlakul karimah, sehingga siswa dapat mengambil nilai-nilai positif sebagai sarana pembentukan karakter religius bagi anak sekolah dasar. Hal ini serupa dengan hasil temuan penelitian oleh (Hamidah et al., 2020) terkait dengan Implementasi media flashcard untuk menanamkan nilai moral religius pada peserta didik. Penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh (Safitri et al., 2018) tentang pembuatan media flashcard tematik berbasis game tradisional. Memperoleh penilaian dengan kategori “sangat layak pakai” menunjukkan bagaimana flashcard adalah alat yang efektif untuk mengajarkan nilai pendidikan karakter religius dan untuk meningkatkan kemampuan literasi dini pada peserta didik.

Simpulan (Penutup)

Pengembangan media pembelajaran berupa flashcard, sesuai dengan informasi yang terkumpul pada tahapan Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Data, Desain, Pengembangan Desain, Pengujian Pertama (Validasi), Revisi Produk Awal, Uji Lapangan Produk Terbatas, Revisi Produk pada bab sebelumnya. Validitas telah dievaluasi pada tingkat sekolah dasar kelas satu. Mendapat validasi dari validator ahli media dan ahli materi, dengan hasil menyatakan media yang dihasilkan valid dan sangat praktis untuk digunakan dengan nilai persentase 77,5%. Media tersebut diuji cobakan secara terbatas agar siswa dapat mengamalkan nilai-nilai karakter religius melalui media ini dan mengetahui makna dan hikmah dari apa yang telah diamalkan. Media pembelajaran flashcard terbukti dapat meningkatkan karakter religius siswa kelas I SD

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya bagaimana menghasilkan penelitian terkini dengan membuat media yang lebih menarik dan memasukkan nilai-nilai karakter religius ke dalam media yang akan dibuat. Kiat untuk instruktur sekolah dasar tentang cara menggunakan teknik pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan dengan bantuan materi pembelajaran yang mutakhir dan inovatif untuk menumbuhkan antusiasme siswa dalam kegiatan akademik.

Daftar Pustaka

- Ahsanulhaq. (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan. *Journal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <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 Manusia sebagai Khalifah. *Intizar*, 24(1), 37–54.
- Hotimah, E. (1907). *PENGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS II MI AR-ROCHMAN SAMARANG*. 10–18.
- 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/?wpdmp=book-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) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VII C SMP Negeri 1 Koto Baru pada Materi Garis dan Sudut Widiastuti SMPN 1 Koto Baru. *Dharmas Education Journal (DE-JOURNAL)*, 1(2), 170–176. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i1.300>