

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DIGITAL MATERI  
SIMBOL-SIMBOL PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PPKn**  
(Penelitian Desain dan Pengembangan pada Pembelajaran PPKn Kelas II  
di SDN Cinangka 2)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh  
gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

**RIFALDA AMADEA ARDIANI**

**NIM 1805862**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS DAERAH CIBIRU**

**BANDUNG**

**2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DIGITAL MATERI  
SIMBOL-SIMBOL PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PPKn**

Oleh

Rifalda Amadea Ardiani

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh  
gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Rifalda Amadea Ardiani 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**RIFALDA AMADEA ARDIANI**  
**1805862**

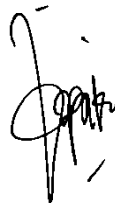
**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DIGITAL MATERI  
SIMBOL-SIMBOL PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PPKn**  
(Penelitian Desain dan Pengembangan pada Pembelajaran PPKn Kelas II  
di SDN Cinangka 2)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:  
Pembimbing 1



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd  
NIP. 920200419920118201

Pembimbing 2



Yayang Furi Furnamasari, M.Pd  
NIP. 920200119861028201

Mengetahui  
Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd  
NIP. 197001172008122001

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DIGITAL MATERI  
SIMBOL-SIMBOL PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PPKn**

(Penelitian Desain dan Pengembangan pada Pembelajaran PPKn Kelas II  
di SDN Cinangka 2)

**RIFALDA AMADEA ARDIANI**

**1805862**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran “*Flashcard* Digital” pada materi simbol-simbol Pancasila kelas II Sekolah Dasar yang dilakukan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui rancangan pembuatan, proses pengembangan dan untuk melihat respon guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *flashcard* digital pada materi simbol-simbol Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development* dengan menggunakan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (Analisis), *Desain* (Rancangan Produk), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, wawancara, dan studi literatur sebagai pelengkapannya. Hasil dari penelitian ini yaitu merancang *flashcard* digital yang sesuai dengan materi simbol-simbol Pancasila. Menghasilkan produk media *flashcard* digital berbentuk web dan aplikasi yang mendapatkan penilaian dari ahli materi dalam kriteria sangat layak dan dari ahli media dalam kriteria sangat layak. Serta respon dari guru dan siswa sebagai pengguna media yang mendapatkan nilai dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian, *flashcard* digital materi simbol-simbol Pancasila sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Flashcard* Digital, Media Pembelajaran, Simbol-Simbol Pancasila.

# **DEVELOPMENT OF DIGITAL FLASHCARD ON THE MATERIAL OF PANCASILA SYMBOLS IN PPKN**

(Design and Development research of PPKn learning Class II at SDN Cinangka 2)

Rifalda Amadea Ardiani

1805862

## **ABSTARCT**

This research is a research on the development of learning media "Digital Flashcard" on the material of Pancasila symbols for class II Elementary School which was carried out due to the lack of use of learning media in the process of teaching and learning activities. The purpose of this study was to determine the design, development process and to see the responses of teachers and students in using digital flashcard learning media on the material of Pancasila symbols. This study uses the Design and Development research method using the ADDIE model development which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data collection techniques were carried out using questionnaires, interviews, and literature studies as a complement. The result of this research is to design a digital flashcard in accordance with the material of Pancasila symbols. Produce digital flashcard media products in the form of web and applications that get assessments from material experts in very feasible criteria and from media experts in very feasible criteria. As well as the response from teachers and students as media users who get scores in very decent criteria. Based on the results of the research, digital flashcard material for Pancasila symbols is very feasible and can be used in the learning process.

**Key Words:** Digital Flashcards, Learning Media, Pancasila Symbols.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTARK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.....	10
2.2 Tujuan Pembelajaran PPKn.....	12
2.3 Ruang Lingkup PPKn.....	13
2.4 Materi Simbol-Simbol Pancasila.....	13
2.4.1 Kompetensi Dasar Materi Simbol-Simbol Pancasila Sekolah Dasar (SD) Kelas II.....	17
2.5 Media Pembelajaran .....	17
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	17
2.5.2 Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran .....	19
2.5.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	21
2.6 Media <i>Flashcard</i> .....	21
2.7 <i>Flashcard</i> Digital .....	22
2.8 Kelebihan <i>Flashcard</i> .....	23
2.5 Penelitian Relevan.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>

3.1	Desain Penelitian.....	25
3.2	Partisipan Penelitian .....	26
3.3	Tahap-Tahap Penelitian.....	26
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.4.1	Angket .....	28
3.4.1	Wawancara .....	28
3.5	Instrumen Penelitian.....	28
3.5.1	Lembar Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	29
3.5.2	Lembar Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	30
3.5.3	Lembar Kisi-Kisi Angket Penilaian Oleh Guru .....	31
3.5.4	Lembar Kisi-Kisi Angket Penilaian Oleh Siswa .....	31
3.6	Analisi Data.....	32
3.7	Penyajian Data.....	33
3.8	Penarik Kesimpulan .....	34
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>35</b>
4.1	Temuan Penelitian.....	35
4.1.1	Rancangan Media <i>Flashcard</i> Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila.....	35
4.1.2	Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila.....	42
4.1.3	Respon Guru dan Siswa terhadap Media <i>Flashcard</i> Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila.....	48
4.2	Pembahasan.....	54
4.2.1	Rancangan <i>Flashcard</i> Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila.....	54
4.2.2	Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila.....	57
4.2.3	Respon Guru dan Siswa terhadap Produk <i>Flashcard</i> Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila.....	60
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>62</b>
5.1	Simpulan .....	62
5.2	Implikasi .....	63

5.3 Rekomendasi.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN A.....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN B .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN C.....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN D.....</b>	<b>121</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>125</b>



## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Said. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, Vol 8 No 2. <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>
- Andi Prastowo. (2013). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Amir Hamzah Sulaiman. (1981). Media Audiovisual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan Jakarta: PT. Gramedia
- Arifani, Ghias Isqi., Mulyana, Edi Hendri., Sumardi. (2020). Pengembangan Media Permainan Sains *Feed The Zoo Animals* Berbantu *Flash Card* untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf. DOI:10.17509/jpa.v4i1.27199
- Arifin, Zainal. (2014). Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ariani, Y & Helsa, Y. (2019). Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo & Schoology (Cetakan Pertama). Yogyakarta: Budi Utama
- Arikunto, S., & Cepi Abdul Jabar, S. (2009). *Buku cepi – Copy.pdf*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132243758/penelitian/buku%20cepi%20-%20Copy.pdf>
- Ariyana, Y. dkk. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi . Jakarta : Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan dan Kebudayaan.
- Arsyad, Azhar. (2005). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: GP Press.
- Barr, Barrt, Shermis. 1978. Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Garamedia.

- Branson, M, S (1998). The Role of Civic Education: A Forthcoming Education Policy Task Force Position Paper From The Communitarian Network. Calabasas:CCE
- Colbran, S., Gilding, A., Colbran, S., Oyson, M. J., Saeed, N. (2015). The impact of student generated digital flashcards on student learning of constitutional law. *The Law Teacher*, 4. Doi: 10.1080/03069400.2015.1082 239.
- Daryanto & Karim, S., 2017. Pembelajaran Abad 21. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional.
- Febriana, Fathiya Anggun. (2020). Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 SD. <https://onesearch.id/Record/IOS2897.51821/TOC>
- Ferdinandus, B., S., & Desak, M., A. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pengetahuan: E-Saintika*, 2(1), 10-18
- Hamalik, Oemar. (1986). Media Pendidikan. Bandung: Alumni.
- Hapsari, W., Wibawanto, H., & Sudana, I. M. (2017). Pengembangan Mobile Learning teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jvce.v2i1.10979>
- Hermawan, Asep Herry., dkk. (2007). Media Pembelajaran Sekolah Dasar. Bandung: UPI Press.
- Hidayat, Heri., Mulyani., Nurhasanah., Kahirunnisa., Sholihah. (2020). Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Vol. 8 No. 2*. <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>

- Hotimah, Empit. (2010). Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. DOI: <http://dx.doi.org/10.52434/jp.v4i1.30>
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ikhwati Hestiana., Sudarmin., dan Parmin. (2014). Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara. *USEJ 3 (2)*: 482-486. <https://doi.org/10.15294/USEJ.V3I2.3344>
- Kawuryan, Sekar. (2021) Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132313274/pengabdian/KARAKTERISTIK+DAN+CARA+BELAJAR+SISWA+SD+KELAS+RENDAH.pdf>
- Kusumati, Putu., Sudirman., dan Kusuma, Indra. (2017). The Effect of Digital Flashcards On Students Vocabulary Mastery of the Fourth Grade At SD Negeri 1 & 2 Paket Agung. Ganesha University of Education. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/839012>
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau*. Vol 37, No 1. <http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.310>
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miftah. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsa Vol 1*.
- Mulyana, Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

- Nursyahidah, Farida. (2012). Penelitian Eksperimen. [Online] Tersedia: [http://faridanursyahidah.files.wordpress.com/2012/05/penelitianeksperimen\\_farida.pdf](http://faridanursyahidah.files.wordpress.com/2012/05/penelitianeksperimen_farida.pdf).
- Pane, Aprida dan M. Darwis D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman. E-Issn: 2460-2345, P-Issn: 2442-6997. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pratiwi, Desi Eka. (2016). Pengembangan media *Flashcard* berbasis Macromedia *Flash* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Model *Think Talk Write* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa kelas IV Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v2n1.p105-111>
- Punaji Setyosari. (2013). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenadamelia Group.
- Rasyid, M.,Azis, A., & Saleh, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA. Jurnal Pendidikan Biologi, 7(2), 69-80. <http://dx.doi.org/10.17977/um052v7i2p69-80>
- Regiani, Ega. Anggraeni, Dinie. (2021). Pudarnya Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Masyarakat di Era Globalisasi. Jurnal Kewarganegaraan: Vol 5 No 1. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1402>
- Riyana, Cepi. Susilana, Rudi. (2009). Media Pembelajaran. Bilangan. Bandung: UPI PRESS
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. KEMENAG RI
- Rosyid, Abdul. (2015). Technological Pedagogical Content Knowledge: Sebuah Kerangka Pengetahuan Bagi Guru Indonesia di Era MEA. FKIP UNS Journal. <https://core.ac.uk/download/pdf/289793309.pdf>

- Rosyidah, Nur Shofatur., Wagino. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Digital Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/view/36461>
- Rusdi, M. (2018). Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan. Depok: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S dkk. (2005). Media Pendidikan. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sani, R.A. (2019). Pembelajaran Berbasis HOTS (High Order Thinking Skill). Tangerang: Tsmart Printing
- Soeprapto. (2007). Interaksi Simbolik. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sitorus, J. H.S. (2016). Pancasila-based social responsibility accounting. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 219, 700-709. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.054>
- Sudjana, Nana. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful, Ahmad. Magdalena, Ina., Ramdhan, Fadlatul. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*: Vol. 2, No. 3. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689>
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional.

- Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 Tentang Bendera, bahasa, lambang Negara  
Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 1951 Tentang  
Lambang Negara Ari Tri Soegiti, dkk. 2016. Pendidikan Pancasila. Semarang:  
Unnes Pers.
- Winarno. (2017). Paradigma Baru Pendidikan Pancasila. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarno. (2017). Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan Panduan Kuliah di  
Perguruan Tinggi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarno. (2020). Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta Timur: PT  
Bumi Aksara
- Winataputra, Udin, S. (2001). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Jakarta Pusat:  
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Windura, Sutando. (2010). Mind Map Langkah demi Langkah. Jakarta: PT Elex Media  
Kompetindo
- Yusrizal., Safiah, Intan., Nurhaidah. (2017). Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan  
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di  
SD Negeri 16 Banda Aceh. Jurnal Ilmial Pendidikan Guru Sekolah Dasar: vol  
2, no 2. [https://media.neliti.com/media/publications/188058-ID-kompetensi-  
guru-dalam-memanfaatkan-media.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/188058-ID-kompetensi-guru-dalam-memanfaatkan-media.pdf)