JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 10288-10297
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

PENGEMBANGAN FLASHCARD DIGITAL MODEL MAKE-A-MATCH PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 2 KOTA LANGSA

Nurul Latifa Hasibuan[1], Ronald Fransyaigu[2], Muhammad Febri Rafli[3]
[1,2,3] Universitas Samudra, Indonesia

Email: nurullatifahasibuan03@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3486

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 28 October 2026

Keywords:
Digital Flashcard
Make a Match
Pancasila Education
Learning media
ADDIE

ABSTRACT

Objective: *This study aims to develop digital Flashcard media using the Make a Match model in Pancasila Education learning on the topic of Gotong Royong for fifth-grade students at SDN 2 Kota Langsa and to determine the validity, practicality, and effectiveness of the media.* ***Method:*** *This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects were 10 fifth-grade students at SDN 2 Kota Langsa. Data were collected through observation, interviews, expert validation, teacher and student questionnaires, and pretest and posttest. Data were analyzed using feasibility percentages and N-Gain.* ***Results:*** *Material expert validation obtained 83.33%, media expert validation 94.00%, language expert validation 97.50%, and test instrument validation 82.00%, with an average of 89.21%, categorized as highly valid. Practicality obtained a teacher response of 100% and a student response of 94.44%, both categorized as highly practical. Effectiveness was indicated by an increase in the average learning outcomes from 42% in the pretest to 91% in the posttest, with an N-Gain of 0.87, categorized as high.* ***Novelty:*** *This study produces digital Flashcard media that combines visual learning materials with Make a Match activities through Genially on the topic of Gotong Royong, providing a valid, practical, and effective alternative learning medium.*

ABSTRAK

Objektif: *Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Flashcard digital dengan model Make a Match pada Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong kelas V SDN 2 Kota Langsa dan mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas media.* ***Metode:*** *Penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE meliputi Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian berjumlah 10 peserta didik kelas V SDN 2 Kota Langsa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket guru dan peserta didik, serta pretest dan posttest. Analisis menggunakan persentase kelayakan dan N-Gain.* ***Hasil:*** *Validasi ahli materi memperoleh 83,33%, ahli media 94,00%, ahli bahasa 97,50%, dan instrumen tes 82,00%, dengan rata-rata 89,21% berkategori sangat valid. Kepraktisan memperoleh respons guru 100% dan peserta didik 94,44%, keduanya sangat praktis. Efektivitas ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar dari 42% pada pretest menjadi 91% pada posttest dengan N-Gain 0,87 berkategori tinggi.* ***Kebaruan:*** *Menghasilkan Flashcard digital yang memadukan materi visual dengan aktivitas Make a Match melalui Genially pada materi Gotong Royong, sebagai alternatif media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.*

Kata kunci: *Flashcard Digital, Make A Match, Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga karakter dan nilai-nilai kemanusiaan. Proses pendidikan perlu dirancang agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara seimbang (Hardiyanto et al.,2024; Ulayya et al., 2024). Dalam konteks sekolah dasar, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Ali et al., 2024; Ayunda et al., 2024). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila tidak hanya mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep Pancasila, tetapi juga menanamkan nilai toleransi, tanggung jawab, kerja sama, keadilan, dan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari (Istianah et al., 2023). Pendidikan Pancasila perlu diberikan sejak sekolah dasar karena pada tahap tersebut peserta didik sedang mengalami perkembangan yang penting dalam pembentukan karakter (Maulida & Oktavia, 2025). Kartini dan Dewi (2021) menjelaskan pentingnya implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan sekolah dasar, sedangkan Akhyar dan Dewi (2022) menekankan bahwa pembelajaran Pancasila perlu dilaksanakan dengan pendekatan yang sesuai agar nilai-nilai Pancasila dapat dipahami peserta didik secara efektif.

Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dapat menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif. Penggunaan metode ceramah dan keterbatasan media pembelajaran juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik (Mustopa et al., 2024). Media pembelajaran memiliki peranan sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik kepada peserta didik (Daniyati et al., 2023). Penggunaan media yang sesuai juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Titin et al., 2023).

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 3 Februari 2026 di kelas V SDN 2 Kota Langsa. Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi guru melalui metode ceramah dan penugasan. Media yang digunakan terutama berupa buku siswa dan buku guru, sementara media pembelajaran interaktif belum tersedia. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih terbatas dan sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar. Hasil wawancara dengan guru kelas V juga menunjukkan bahwa peserta didik umumnya mampu menyebutkan contoh gotong royong, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan makna, tujuan, manfaat, serta nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan gotong royong.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Flashcard. Flashcard merupakan media yang menyajikan gambar, tulisan, atau simbol dalam bentuk kartu sehingga dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi (Rahman et al., 2021). Pradana dan Santosa (2020) menjelaskan bahwa Flashcard dapat digunakan sebagai media untuk membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian informasi secara singkat. Penggunaan Flashcard juga dapat dikombinasikan dengan aktivitas permainan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Model pembelajaran Make a Match dapat menjadi pasangan yang sesuai dengan media Flashcard. Model Make a Match merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik

mencari dan mencocokkan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban (Anggraeni et al., 2019). Kegiatan tersebut dapat mendorong peserta didik untuk aktif, bekerja sama, bertukar pendapat, dan memahami materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Gosachi dan Japa (2020) menunjukkan bahwa Make a Match dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui interaksi dan diskusi antarpeserta didik, sedangkan Wanti (2022) menunjukkan penerapan Make a Match dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

Penelitian mengenai Flashcard juga menunjukkan potensi positif terhadap pembelajaran. Hayati (2021) mengembangkan media pembelajaran Flashcard di sekolah dasar, sedangkan Hayati (2022) mengembangkan media Flashcard pada materi klasifikasi makhluk hidup. Penelitian Santoso et al. (2025) juga menunjukkan penggunaan media Flashcard dapat digunakan untuk mendukung peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Sementara itu, Saputra et al. (2024) mengembangkan Flashcard Pancasila untuk menguatkan Profil Pelajar Pancasila.

Meskipun penelitian tentang Flashcard dan Make a Match telah dilakukan, masih terdapat peluang pengembangan media Flashcard yang secara khusus memadukan media digital dengan model Make a Match pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar kelas V sekolah dasar. Penelitian ini mengembangkan Flashcard digital menggunakan Canva dan dipublikasikan melalui Genially serta diintegrasikan dengan aktivitas Make a Match. Media kemudian diuji berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Spesifikasi produk dalam skripsi menunjukkan bahwa media memuat capaian pembelajaran, materi, dan permainan Flashcard dengan model Make a Match. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Flashcard dengan model Make a Match dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 2 Kota Langsa serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran dan menguji kualitas produk tersebut (Afriani & Iskandar, 2026). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penggunaan model ADDIE mengacu pada (Branch, 2009). Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Kota Langsa, Jalan Panglima Polem, Gampong Jawa, Kecamatan Langsa Kota, Kota Langsa, Provinsi Aceh, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 2 Kota Langsa yang berjumlah 10 orang, terdiri atas 4 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Karena jumlah peserta didik relatif kecil, seluruh peserta didik digunakan sebagai subjek penelitian dengan teknik total sampling.

Tahap Analyze

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, sumber daya yang tersedia, serta permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, media pembelajaran interaktif belum tersedia, dan peserta didik membutuhkan media yang lebih visual serta melibatkan aktivitas permainan.

Tahap Design

Pada tahap desain dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran, materi, storyboard, tampilan media, navigasi, serta aktivitas pembelajaran. Media Flashcard dirancang menggunakan Canva, kemudian diintegrasikan dan dipublikasikan melalui Genially. Media memuat materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar serta permainan mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban melalui model Make a Match.

Tahap Development

Pada tahap pengembangan, rancangan media direalisasikan menjadi produk Flashcard digital. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sebelum media diimplementasikan. Instrumen tes juga divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Sebanyak 10 butir soal dinyatakan valid dan hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,823, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Tahap Implementation

Media yang telah dinyatakan layak diimplementasikan pada peserta didik kelas V. Implementasi melibatkan 10 peserta didik. Sebelum pembelajaran diberikan pretest, kemudian peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media Flashcard digital dengan model Make a Match, dan setelah pembelajaran diberikan posttest serta angket respons guru dan peserta didik.

Tahap Evaluation

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Validitas diperoleh melalui penilaian ahli, kepraktisan melalui respons guru dan peserta didik, sedangkan efektivitas dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar melalui pretest dan posttest. Data validitas dan kepraktisan dianalisis menggunakan persentase. Efektivitas dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pengembangan Media

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media Flashcard digital dengan model Make a Match pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas V SDN 2 Kota Langsa. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap Analyze, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku sebagai sumber belajar. Media pembelajaran interaktif belum tersedia, sehingga diperlukan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran yang menggunakan gambar, permainan, dan aktivitas interaktif.

Pada tahap Design, peneliti menyusun materi, tujuan pembelajaran, storyboard, desain tampilan, navigasi, serta aktivitas pembelajaran. Media dirancang dengan menggunakan Canva dan kemudian dipublikasikan melalui Genially. Media memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar, contoh kegiatan gotong royong, serta aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban. Tahap Development

menghasilkan produk awal yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta validator instrumen tes. Berdasarkan hasil validasi, dilakukan beberapa revisi terhadap materi, tampilan media, navigasi, dan penggunaan bahasa. Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Tahap Implementation dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 2 Kota Langsa yang berjumlah 10 orang. Implementasi dilakukan melalui pemberian pretest, pembelajaran menggunakan media Flashcard digital dengan model Make a Match, dan pemberian posttest serta angket respons guru dan peserta didik. Tahap terakhir adalah Evaluation, yaitu menganalisis hasil validasi, respons pengguna, dan hasil belajar peserta didik untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas media.

Hasil Validasi Media

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari aspek materi, media, bahasa, dan instrumen tes. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Flashcard

No.	Aspek Validasi	Persentase	Kategori
1	Ahli materi	83,33%	Sangat Valid
2	Ahli media	94,00%	Sangat Valid
3	Ahli bahasa	97,50%	Sangat Valid
4	Instrumen tes	82,00%	Sangat Valid
Rata-rata		**89,21%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 83,33%, ahli media sebesar 94,00%, ahli bahasa sebesar 97,50%, dan validasi instrumen tes sebesar 82,00%. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi memperoleh persentase 89,21% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi, dari 56,67% menjadi 83,33%. Pada validasi ahli media terjadi peningkatan dari 30,00% menjadi 94,00%, sedangkan validasi ahli bahasa meningkat menjadi 97,50%.

Hasil Kepraktisan Media

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik setelah penggunaan media dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Respons Guru dan Peserta Didik

Responden	Persentase	Kategori
Guru	100%	Sangat Praktis
Peserta didik	94,44%	Sangat Praktis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons guru terhadap penggunaan media memperoleh persentase 100%, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase 94,44%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis.

Hasil Efektivitas Media

Efektivitas media diketahui melalui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tabel 3. Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain

Indikator	Hasil
Rata-rata Pretest	42%
Rata-rata Posttest	91%
N-Gain	0,87
Kategori N-Gain	Tinggi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 42% pada pretest menjadi 91% pada posttest. Hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai 0,87, yang termasuk kategori tinggi. Selain itu, lebih dari 86% peserta didik mencapai kategori sangat efektif setelah menggunakan media Flashcard digital. Berdasarkan hasil tersebut, media Flashcard digital dengan model Make a Match dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar.

Pembahasan

Pembahasan Validitas Media Flashcard

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Flashcard digital dengan model Make a Match memperoleh rata-rata validasi sebesar 89,21% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan dari aspek materi, tampilan media, bahasa, serta instrumen tes. Pada aspek materi, persentase sebesar 83,33% menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran serta materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar. Perbaikan yang dilakukan setelah validasi pertama terutama berkaitan dengan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan isi, dan kelengkapan materi. Setelah dilakukan revisi, media memperoleh kategori sangat valid.

Pada aspek media, hasil sebesar 94,00% menunjukkan bahwa desain, tampilan, komunikasi visual, dan keterpaduan isi telah memenuhi kriteria kelayakan. Peningkatan dari 30,00% menjadi 94,00% menunjukkan bahwa proses revisi memberikan pengaruh terhadap kualitas tampilan media. Revisi dilakukan dengan memperjelas identitas media, mengatur navigasi, dan menyesuaikan ukuran Flashcard. Pada aspek bahasa, persentase 97,50% menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami penting karena peserta didik kelas V masih membutuhkan penyajian materi yang jelas dan komunikatif. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Hayati (2021) mengenai pengembangan media Flashcard di sekolah dasar dan Safitri et al. (2018) mengenai pengembangan Flashcard tematik. Hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa Flashcard dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan pada jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa media Flashcard digital yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan Kepraktisan Media Flashcard

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Flashcard digital memperoleh respons guru sebesar 100% dan respons peserta didik sebesar 94,44%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Respons guru sebesar 100% menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran. Media menyediakan materi dan

aktivitas pembelajaran yang dapat digunakan secara terstruktur sehingga guru dapat mengarahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, tingginya respons peserta didik sebesar 94,44% menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian peserta didik dan mudah digunakan. Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran yang melibatkan gambar, permainan, dan aktivitas interaktif.

Penggunaan model Make a Match dalam media juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga melakukan aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Aktivitas tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Hasil tersebut sejalan dengan Gosachi dan Japa (2020) yang menunjukkan bahwa model Make a Match dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui kegiatan mencari dan mencocokkan pasangan. Penelitian Wanti (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan Make a Match dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Dengan demikian, hasil kepraktisan menunjukkan bahwa media Flashcard digital dengan model Make a Match tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan Efektivitas Media Flashcard

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Flashcard digital dengan model Make a Match. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 42% pada pretest menjadi 91% pada posttest, sedangkan nilai N-Gain mencapai 0,87 dengan kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memahami materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar. Sebelum menggunakan media, peserta didik memperoleh nilai rata-rata yang relatif rendah. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Flashcard digital dan aktivitas Make a Match, hasil belajar mengalami peningkatan yang cukup besar. Keefektifan media dapat dikaitkan dengan karakteristik Flashcard yang menyajikan informasi secara visual dan ringkas. Materi tentang gotong royong disertai gambar dan contoh kegiatan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih mudah menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman mereka. Selain itu, penggunaan Make a Match membuat peserta didik terlibat dalam proses menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban. Aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajari sekaligus melakukan interaksi selama pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Pradana dan Santosa (2020) yang menunjukkan bahwa Flashcard dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian juga sejalan dengan Santoso et al. (2025) yang menggunakan Flashcard dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Penelitian Saputra et al. (2024) mengenai pengembangan Flashcard Pancasila juga menunjukkan bahwa media Flashcard dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu dengan mengembangkan Flashcard digital yang dipadukan dengan model Make a Match pada materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar. Berdasarkan hasil tersebut, media Flashcard digital dengan model Make a Match dapat menjadi alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mampu menggabungkan penyajian materi secara visual dengan aktivitas pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Flashcard digital dengan model Make a Match pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar kelas V SDN 2 Kota Langsa berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan rata-rata persentase validasi sebesar 89,21%, yang terdiri atas validasi ahli materi sebesar 83,33%, ahli media sebesar 94,00%, ahli bahasa sebesar 97,50%, dan validasi instrumen tes sebesar 82,00%. Kepraktisan media juga berada pada kategori sangat praktis, ditunjukkan oleh respons guru sebesar 100% dan respons peserta didik sebesar 94,44%. Media juga dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar dari 42% pada pretest menjadi 91% pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,87 atau 87,14% dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media Flashcard digital dengan model Make a Match layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

REFERENSI

Afriani, I., & Fikrih, A. (2026). Political Freedom From The Perspective of Jean-Jacques Rousseau's Social Contract And Its Relevance in Islam. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *3*(1), 173–179.

Afriani, I., & Iskandar, M. Y. (2026). Developing Canva-Based Instructional Videos Through the ADDIE Model to Enhance Learning Outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, *11*(2), 684–693.

Afriani, I., Suriani, A., Desyandri, D., & Sukma, E. (2025). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Menggunakan Model RADEC Berbantuan Media Audiovisual pada Peserta Didik Kelas V SDN 24 Ujung Gurun. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *6*(3), 3480–3490. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3126

Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. Jurnal Kewarganegaraan, 6(1), 1541–1546. http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772

Baroud, N., Alouzi, K., Elfzzani, Z., Ayad, N., & Albshkar, H. (2024). Educators' Perspectives on Using (AI) As A Content Creation Tool in Libyan Higher Education: A Case Study of The University of Zawia. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 61–70. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.12

Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. Journal of Student Research, 1(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Fadli, M., Iskandar, M. Y., Darmansyah, D., J, F. Y., & Hidayati, A. (2024). Development of Interactive Multimedia Use Software Macromedia Director for Learning Natural Knowledge in High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 12–19. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.2

Gosachi, M. A., & Japa, G. N. (2020). Model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu gambar meningkatkan hasil belajar matematika. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 3(2), 152–163.

Hayati, L. (2021). Pengembangan media pembelajaran Flashcard di sekolah dasar. Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI), 15(2), 197–208.

Hidayati, E., & Hutagaol, B. A.-R. (2025). An Analysis of Hasan Hanafi's Tafsir Method: Hermeneutics as An Interpretative Approach. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 39–48. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.22

Islam, I., & Ishaq, M. (2024). Development of Journalism Development Strategies in The Digital Era at Darul Mukhlasin High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 71–79. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.11

Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam pendidikan sekolah dasar. Jurnal Kewarganegaraan, 5(1), 152–160.

Khofi, M. B., & Santoso, S. (2024). Optimize the Role of The State Islamic High School (MAN) Bondowoso Principal in Promoting Digital-Based Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 91–102. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.7

Khubab, A. I., & Jaya, A. I. A. (2024). Implementation of Quality Education at the Darul Falah Amtsilati Islamic Boarding School. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(1), 1–4. https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.1

Mahfudloh, R. I., Mardiyah, N., Mulyani, C. R., & Masuwd, M. A. (2024). Management Of Character Education in Madrasah (A Concept and Application). *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(1), 35–47. https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.5

Mahbubi, M., & Ahmad, A. B. (2025). Redefining Education in The Millennial Age: The Role of Junior High Schools Khadijah Surabaya as A Center for Aswaja Smart Schools. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 19–28. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.14

Mudijono, M., Halimahturrafiah, N., Muslikah, M., & Mutathahirin, M. (2025). Harmonization of Javanese Customs and Islamic Traditions in Clean Village. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 10–18. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.15

Nike Iri Wanti. (2022). Penerapan model Make a Match untuk meningkatkan keaktifan siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 2(1), 44–50.

Nugraha, R. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Development of Video Tutorials as A Media for Learning Graphic Design in Vocational High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 1–11. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.1

Pitri, M. L., Nordin, N., Langputeh, S., & Rakuasa, H. (2025). Development of E-Module (Electronic Module) Based on Ethnoscience in Natural Science Subject of Human Reproduction for Junior High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *2*(1), 46–61. https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.28

Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi literatur media pembelajaran Flash Card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 9(3), 575–583.

Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media Flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV subtema lingkungan tempat tinggalku. Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 8(1), 1. https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332

Santoso, R. D., Muharlisiani, L. T., & Rahayu, M. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IIA melalui pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) berbasis media Flashcard. Journal of Science and Education Research, 4(1), 18–24. https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.151

Saputra, M., Pramono, R. M., Widuri, N. E. S., Pratiwi, S. A., N., S., & Farika, T. (2024). Pengembangan media Flashcard Pancasila untuk menguatkan Profil Pelajar Pancasila siswa kelas X SMAN 1 Malang. Journal of Education Research, 5(4), 5777–5787.

Saputra, W., Akbar, A., & Burhanuddin, B. (2024). Modernization of Da'wah Methods in Fostering Interest Among Young Generation (Case Study QS. Al-Ahzab Verse 46). *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(2), 61–70. https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.7

Sholeh, M. I., Habibulloh, M., Sokip, S., Syafi'i, A., 'Azah, N., Munif, M., & Sahri, S. (2025). Effectiveness of Blended Learning Strategy to Improving Students' Academic Performance. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *2*(1), 1–13. https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.17

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D. Alfabeta.

Septiani, D., Nugraha, M. S., Efendi, E., & Ramadhani, R. (2024). Strengthening Tuition Governance Towards Transparency and Accountability at Ummul Quro Al-Islami Modern Boarding School Bogor. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(2), 83–90. https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.10

Syafii, M. H., Rahmatullah, A. . S., Purnomo, H., & Aladaya, R. (2025). The Correlation Between Islamic Learning Environment and Children's Multiple Intelligence Development. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 29–38. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.17

Ramadona, E., Fitria, A., & Irwandi. (2023). Digital Literacy in Arabic Language Learning in Madrassas Aliyah 2 Tanah Datar Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah 2 Tanah Datar. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *9*(2), 227–238. https://doi.org/10.14421/almahara.

Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektifitas pembelajaran. Journal Education and Technology, 4(2), 111–123. https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907

Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan N-Gain di PGMI. Jurnal Basicedu, 5(2), 1039–1045.

Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Reviana, P. A., Cholili, F. N., Halimahturrafiah, N., & Sari, D. R. (2025). Use of Game-Based Learning Media Education as An Effort to Increase Interest Elementary School Students Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *2*(1), 38–45. https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.23

Yolanda, N. S., & Laia, N. (2024). Practicality of Mathematics Learning Media Using Applications PowToon. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 27–35. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.4

Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 20–26. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA