

## Pengembangan Media *Flip chart* Elemen Pancasila Fase B Untuk Siswa Sekolah Dasar

Nina Untari<sup>\*1</sup>, Sripit Widiastuti<sup>2</sup>, Ida Putriani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Balitar, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>[ninauntari62@gmail.com](mailto:ninauntari62@gmail.com), <sup>2</sup>[phywidia@gmail.com](mailto:phywidia@gmail.com), <sup>3</sup>[idaputri1719@gmail.com](mailto:idaputri1719@gmail.com)

### Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sering diabaikan oleh siswa karena minimnya partisipasi mereka dalam pembelajaran konvensional dan minimnya penggunaan media, yang membuat mereka kesulitan memahami materi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk yang sesuai untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahapan desain penelitian meliputi: 1) identifikasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, dan 7) evaluasi produk. Hasil penilaian dari tiga validator menunjukkan presentase yang tinggi: 1) 86,6% dari ahli materi, 2) 88,8% dari ahli media, dan 3) 91,8% dari ahli bahasa. Hasil uji keterbacaan siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat sesuai, dengan angket keterbacaan siswa mencapai 95,2% dan angket keterbacaan guru mencapai 92%. Sehingga, pembuatan media *flip chart* Elemen Pancasila Fase B diasumsikan selaras dan mampu dipakai secara efektif dalam kegiatan belajar.

**Kata kunci:** *Elemen Pancasila Fase B, Media Flip chart, Pendidikan Pancasila*

### *The Development of Flip chart Media of Element Pancasila on B Phase for Elementary School Students*

### Abstract

*Students often overlook Pancasila Education because of their minimal participation in conventional learning and the limited use of media, which makes it difficult for them to understand the material. The purpose of this research is to develop a suitable product to enhance Pancasila Education learning. The research design stages include: 1) identification of potentials and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product testing, and 7) product evaluation. The assessment results from three validators show high percentages: 1) 86.6% from content experts, 2) 88.8% from media experts, and 3) 91.8% from language experts. The readability test results from students indicate that the developed media is highly suitable, with a student readability questionnaire reaching 95.2% and a teacher readability questionnaire reaching 92%. Therefore, the developed Flip chart Media of Pancasila Elements Phase B is considered highly suitable and can be effectively used in learning.*

**Keywords:** *Flip chart Media, Pancasila Education, Pancasila Phase B Elements*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen sentral dalam menilai progres suatu bangsa karena pendidikan memerankan landasan bagi siswa untuk melanjutkan ke tahap-tahap berikutnya [1]. Ini sejalan dengan Pasal 31 UUD 1945 yang menegaskan jika seluruh penduduk mempunyai hak mendapatkan pendidikan. Dengan memanfaatkan pendidikan dengan baik, diharapkan dapat menghasilkan keturunan bangsa yang mempunyai tabiat yang giat, berkelas, dan mampu membangun ketentraman bagi negaranya.

Proses pembelajaran merupakan aspek krusial dalam meningkatkan mutu pendidikan [2]. Mengajar mencakup semua usaha yang dilakukan untuk menciptakan situasi pembelajaran. Sedangkan menurut [3] belajar yaitu proses yang ditandai terdapatnya alterasi yang terbentuk pada individu. Pendapat [4] ini menyatakan bahwa pendidik dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa dengan menggunakan alat bantu pengajaran seperti media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi sarana yang memungkinkan guru mewujudkan kalangan belajar yang mendukung untuk siswa [5]. Pendekatan ini menegaskan pemakaian media pembelajaran bertekad guna mendongkrak pendidik menyampaikan materi yang kompleks terhadap siswa dengan kian mudah dimengerti. Namun, dalam penentuan media pembelajaran, perlu dilakukan secara hati-hati supaya siswa bisa menggapai progres pembelajaran dengan lancar. Hal ini melibatkan penggunaan media yang menarik, kreatif,

dan inovatif [6]. Pemakaian media pembelajaran oleh pendidik bisa berperan penting dalam menyampaikan materi di kelas dan meninggikan ketertarikan juga penafsiran siswa terhadap proses pembelajaran.

Contohnya, pada kerangka pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang memiliki signifikansi dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada siswa serta pentingnya memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dengan baik.[7]. Pendidikan ini tidak semata-mata bertujuan memberikan pengetahuan, akan tetapi juga memberikan pengalaman mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam aktivitas sehari-hari [8]. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan Pancasila bagi siswa sangat ditekankan karena diharapkan mampu membentuk generasi penerus bangsa yang baik melalui pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Namun, ada pandangan [9] bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Pancasila di sekolah dasar, masih membludak siswa yang rendah mencerna materi karena metode pembelajaran yang masih bersifat ceramah dan kurang menarik. Dalam konteks ini, siswa hanya berperan sebagai penonton, sehingga mereka mudah merasa bosan dan kehilangan minat dalam belajar. Maka dibutuhkan penggunaan media yang mampu memikat atensi siswa agar mereka lebih antusias dalam progres pembelajaran, sehingga meringankan mereka mencerna materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran kelas IV di empat sekolah Kabupaten Blitar, diantaranya UPT SD Negeri Wonorejo 02, UPT SD Negeri Maliran 01, UPT SD Negeri Krenceng 01, dan UPT SD Negeri Sumberjo 01 menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran yang masih dominan adalah ceramah, diskusi tanya jawab, dan penggunaan media yang terbatas seperti papan tulis dan poster gambar. Selain itu, infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah tersebut juga terbatas, hanya terdapat 2 LCD dan proyektor. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran ini menimbulkan minimnya ketertarikan siswa dalam menyimak pembelajaran.

Menurut wawancara dengan siswa, disampaikan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran dalam mengajar Pendidikan Pancasila. Guru masih memakai metode konvensional seperti ceramah, diskusi, dan menuliskan materi di papan tulis serta melalui buku paket, yang menimbulkan siswa kurang terdorong dan kurang memahami materi, khususnya pada topik Pancasila seperti sejarah, prinsip, simbol, makna, dan penerapannya. Di sisi lain, hasil wawancara dengan guru mengindikasikan mereka merasa perlunya media pembelajaran guna mengakomodasi siswa dalam menangkap materi. Namun, kendala utamanya adalah keterbatasan media pembelajaran dan terbatasnya penggunaan teknologi informasi di sekolah.

Berdasarkan hasil dari angket yang diisi oleh 71 siswa dari empat Sekolah Dasar di Kabupaten Blitar menunjukkan bahwa mayoritas siswa, sebanyak 81% atau 58 siswa, tidak memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Sekitar 68% atau 48 siswa mengaku tidak menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebanyak 93% atau 66 siswa mengalami kesulitan dalam menghafal materi Pendidikan Pancasila. Sekitar 86% atau 61 siswa berasumsi muak apabila pembelajaran tidak memanfaatkan media. Sebanyak 94% atau 64 siswa lebih suka menggunakan media pembelajaran yang memiliki tampilan gambar. Sebanyak 90% atau 64 siswa lebih menyukai media pembelajaran yang menggunakan template berwarna. Selain itu, sekitar 94% atau 67 siswa lebih memilih media pembelajaran non-digital.

Oleh karena itu, sebuah inovasi yang dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi dan menarik minat belajar mereka adalah dengan menggunakan media *flip chart*. Media ini terdiri dari ringkasan materi yang disajikan pada lembar kertas yang dapat dibalik secara berurutan dengan menggeser satu demi satu [10]. Media *flip chart* yang akan dibuat akan berisi materi pembelajaran tentang elemen Pancasila fase B yang sesuai dengan capaian pembelajaran untuk siswa kelas III dan IV. Selain itu, juga akan menyertakan latihan soal, gambar, penyangga besi lipat, dan dilengkapi dengan buku instruksional tentang penggunaannya.

Pengembangan Media *Flip chart* Statistika untuk Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar [11] berdasarkan hasil uji keterbacaan dan respons dari siswa serta guru terhadap media *flip chart* tersebut, ditemukan bahwa tampilannya menarik dan tidak membosankan karena dilengkapi dengan permainan. Materi yang disuguhkan pada media ini juga mudah dicerna dan disertai contoh soal, serta bahasanya mudah dimengerti baik oleh siswa maupun guru. Media *flipchart* memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran. Penggunaannya dapat meningkatkan ketertarikan siswa karena desainnya yang menarik dan penggunaan warna yang dapat merangsang minat belajar. Selain itu, *flipchart* sangat mudah dibuat dan digunakan, memungkinkan guru untuk menyesuaikannya dengan berbagai topik pembelajaran. Fleksibilitasnya juga menjadi keunggulan, karena dapat diterapkan dalam berbagai setting pembelajaran, baik di lingkungan formal seperti kelas maupun dalam situasi informal. Efisiensi waktu juga menjadi salah satu manfaat utama, karena *flipchart* dapat mengurangi waktu yang diperlukan untuk menulis di papan tulis, sehingga guru dapat lebih fokus pada interaksi dengan siswa dan penyampaian materi secara lebih efektif [12]. Menurut [13] dengan menggunakan media *Flip chart* terbukti terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata aktivitas siswa dan pendidik pada setiap siklus. Aktivitas siswa pada saat siklus 1 sebesar 68,8% dengan keterangan kurang, kemudian aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar 84,3% dengan keterangan baik. Kemudian aktivitas pendidik pada siklus 1 sebesar 86% dengan keterangan baik, kemudian aktivitas pendidik pada siklus 2 sebesar 93% dengan keterangan sangat baik. Selain itu, [14] berpendapat terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan media *flip chart* dan perlakuan model. Jadi, terdapat pengaruh model

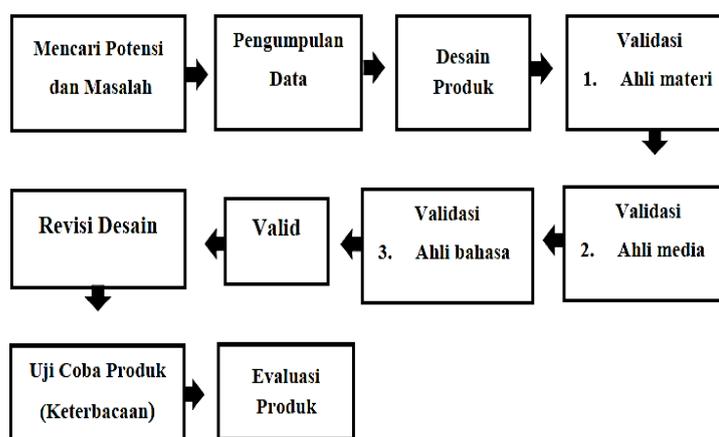
group investigation berbantuan media *flipchart* terhadap peningkatan hasil belajar dan sikap kooperatif siswa sekolah dasar. Penelitian ini mengandung makna bahwa guru diharapkan mampu menciptakan suasana yang nyaman sehingga pemahaman siswa terhadap pengalaman akan lebih terasah. Penelitian lain yang terkait juga dilakukan oleh [15] hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: (1) kelayakan media yang dikembangkan dengan menggunakan model 4D pada aspek kelayakan materi diperoleh sebesar 35,5 dengan kriteria sangat layak dan mendapat PA 98,6% dengan kriteria reliabel. Kemudian pada aspek kelayakan penyajian diperoleh 31,5 dengan kriteria layak dan mendapat PA 98,5% dengan kriteria reliabel. (2) keterlaksanaan pembelajaran pertemuan I mendapatkan PA 98,6%, pertemuan II mendapatkan 100% dan pertemuan III mendapatkan 98,6% sehingga diperoleh kriteria reliabel. (3) respon dengan 6 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 98% sehingga dapat dikatakan media sangat baik. Dengan demikian, media *flipchart* berbasis komik pada pembelajaran PKn materi indahny keberagaman negeriku kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan baik dan layak digunakan dalam pembelajaran PKn.

Namun, dalam pengembangan penelitian ini, ditemukan dissimilaritas dengan penelitian sebelumnya, yaitu pada materi pembelajaran. Materi dari penelitian sebelumnya ditujukan untuk pembelajaran satu kelas, sementara penelitian ini dirancang untuk digunakan pada dua kelas sekaligus, yaitu kelas III dan IV, karena disesuaikan dengan kurikulum Merdeka saat ini yang membagi capaian pembelajaran menjadi beberapa fase. Menurut Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi No.162 Tahun 2021, struktur pembelajaran terbagi menjadi fase A untuk kelas I dan II, fase B untuk kelas III dan IV, serta fase C untuk kelas V dan VI. Selain itu, penelitian ini juga menambahkan materi muatan lokal berupa Grebeg Pancasila agar siswa dapat mengetahui budaya khas daerahnya, serta menambahkan kegiatan permainan pada *flip chart* seperti gambar tempel, teka-teki silang, dan penyangga besi lipat yang memudahkan guru dalam merakit media tersebut.

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi melalui observasi, wawancara, dan penggunaan angket, diperlukan sebuah media yang dapat mengatasi tantangan yang telah disebutkan. Salah satu solusinya adalah dengan mengembangkan media *flip chart* untuk memfasilitasi pembelajaran tentang elemen Pancasila Fase B. Tujuan dari penelitian ini yaitu guna menguji kecocokan dan efektivitas media *flip chart* yang telah diperluas sebagai alat bantu pembelajaran. Diharapkan, dengan kehadiran media *flip chart* ini, akan terjadi eskalasi pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran, spesifiknya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang mencakup capaian pembelajaran dari elemen Pancasila fase B.

**2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini yaitu studi pengembangan yang bermaksud menciptakan sebuah media *flip chart* yang membahas elemen Pancasila fase B guna siswa sekolah dasar, yang akan difungsikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini mengikuti tahapan yang diuraikan dalam literatur [12] yang terbatas hingga tahap ketujuh, yaitu: 1) identifikasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) perancangan produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, dan 7) evaluasi produk. Pembatasan hingga tahap ini disebabkan oleh kendala waktu dan biaya yang terbatas dalam proses pengembangan produk.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Berdasarkan gambar 1, dapat dideskripsikan bahwa penelitian ini berawal dari mencari potensi dan masalah, selanjutnya menentukan Lokasi yang akan digunakan sebagai tempat penelitian, yaitu UPT SDN Sumberjo 01 dan UPT SDN Maliran 01 yang berada di Kabupaten Blitar. Setelah menentukan Lokasi,

dilanjutkan pada pengumpulan data, yang mana subjek penelitian meliputi satu guru kelas III dan satu guru kelas IV dari SDN Sumberjo 01, serta lima siswa kelas IV dan lima siswa kelas III dari SDN Sumberjo 01. Selain itu, juga akan melibatkan satu guru kelas III dan satu guru kelas IV dari SDN Maliran 01. Penelitian ini hendak dilangsungkan saat semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Pengambilan sampel responden dilakukan secara acak dalam kegiatan uji coba keterbacaan media yang dikembangkan.

Setelah data terkumpul, maka dilanjutkan pada desain produk *flip chart* yang mana kualitas media *flip chart* elemen Pancasila fase B akan diukur melalui uji validasi dan uji keterbacaan. Uji validasi akan dilaksanakan oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah validasi selesai, dilanjutkan ke uji keterbacaan media dengan menyodorkan angket kepada siswa dan guru guna mengevaluasi kualitas dan keterbacaan media *flip chart*.

*Skala Likert* digunakan dalam perhitungan kriteria uji validasi, di mana skor 5 menunjukkan penilaian sangat baik dan skor 1 menunjukkan penilaian sangat buruk terhadap media. Hasil angket validasi media akan dinilai oleh tiga validator dalam bidang keahlian masing-masing, yaitu ahli materi, media, dan bahasa, yang terdiri dari dosen dan guru. Selain itu, angket keterbacaan akan dinilai oleh siswa dan guru. Rumus untuk menentukan kelayakan dan nilai uji keterbacaan terhadap media akan digunakan dalam penelitian ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xt} \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan:

P = Presentase

Ex= Total skor yang diperoleh

Ext= Total seluruh skor

Berikut ini merupakan rentang presentase validitas media yang bisa ditinjau melalui tabel 1:

Tabel 1. Presentase Validitas Medi

Interval	Tingkat Kevalidan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40	Kurang Layak
0-20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: (Masyhud, 2016)

Berikut ini merupakan rentang presentase kelayakan media berdasarkan hasil uji keterbacaan oleh guru dan siswa yang bisa ditinjau melalui tabel 2:

Tabel 2. Presentase Uji Keterbacaan Media

Interval	Tingkat Kevalidan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40	Kurang Layak
<20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: [16].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berasaskan hasil pengamatan, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan siswa kelas IV di empat sekolah dasar di Kabupaten Blitar, seperti UPT SDN Wonorejo 02, UPT SDN Maliran 01, UPT SDN Krenceng 01, dan UPT SDN Sumberjo 01, peneliti berhasil mengidentifikasi beberapa potensi masalah. Diantaranya adalah kesulitan siswa ketika mencerna materi pembelajaran yang dibimbingkan, kurangnya penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan kebutuhan guru akan media pembelajaran untuk mengakomodasi siswa mencerna materi. Maka peneliti memutuskan untuk memulai perluasan media *flip chart* dengan elemen Pancasila fase B yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama dalam mempelajari sejarah, makna, simbol, bunyi, dan penerapan Pancasila.

Dalam proses pengembangan produk, peneliti fokus pada aspek tampilan, materi, serta evaluasi pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa, seperti warna, animasi, permainan, dan penggunaan besi lipat sebagai penyangga yang mudah digunakan. Desain media ini mencakup profil, alur tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, soal, dan buku instruksional penggunaan media. Materi yang disajikan mencakup sejarah pembentukan Pancasila, Grebeg Pancasila, definisi Pancasila, simbol Pancasila, bunyi Pancasila, makna Pancasila, dan penerapan Pancasila. Materi tersebut telah disusun berdasarkan capaian pembelajaran elemen Pancasila fase B dengan memakai bahasa yang kiranya dipahami siswa. Selain itu, juga dilengkapi dengan soal evaluasi berupa tugas kelompok, tugas individu, teka-teki silang, mencocokkan gambar, dan pengamatan. Berikut adalah gambaran media *flip chart* yang telah diperluaskan:



Gambar 1. Tampilan Media

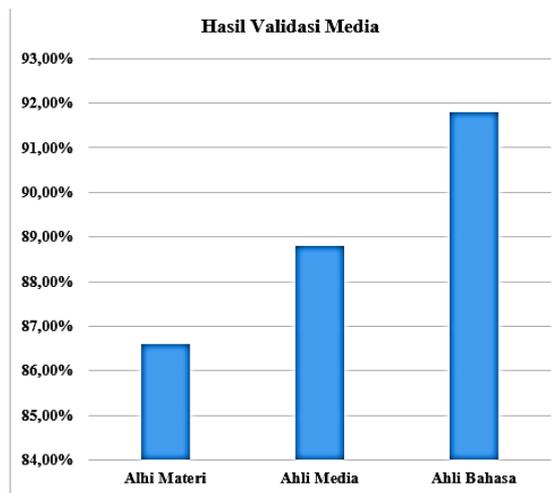


Gambar 2. Tampilan Materi



Gambar 3. Tampilan Soal Evaluasi

Media *flip chart* elemen Pancasila fase B yang telah selesai diperluaskan telah melewati proses validasi, yaitu penilaian terhadap desain media oleh validator yang ahli dalam bidang materi, media, dan bahasa. Proses validasi dilakukan dengan pengisian angket validasi oleh para validator. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk menghasilkan skor validitas dari setiap aspek yang dinilai oleh validator. Hasil analisis ini kemudian dijelaskan secara deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran lebih lanjut tentang hasil dari data kuantitatif yang diperoleh. Berikut adalah grafik yang menunjukkan akumulasi dari hasil validasi:



Gambar 4. Perolehan Hasil Validasi Media

Dari hasil presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flip chart* elemen Pancasila fase B sangat sesuai untuk difungsikan. Pada validasi materi, ditemukan bahwa persentase sebesar 86,6% menunjukkan kategori sangat sesuai, karena penyusunan materi yang terstruktur dengan baik dan soal yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan dari [13] yang menekankan pentingnya menentukan media pembelajaran yang piawai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Pada validasi media, ditemukan bahwa persentase sebesar 88,8% menunjukkan kategori sangat sesuai, karena tampilan media yang menarik dan melibatkan kegiatan pengamatan, pemasangan gambar, serta diskusi kelompok, yang bisa menaikkan keaktifan dan antusiasme siswa saat pembelajaran. Temuan ini selaras dengan teori yang diungkapkan oleh Kemp & Dayton [14] yang menggarisbawahi peran media pembelajaran dalam memotivasi siswa melalui teknik hiburan untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar. Pada validasi bahasa, ditemukan bahwa persentase sebesar 88,8% menunjukkan kategori sangat sesuai, karena penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. Temuan ini sejalan dengan pandangan [15] yang menekankan bahwa penggunaan bahasa yang mudah dimengerti pada media pembelajaran bisa meringankan persepsi siswa terhadap materi yang disajikan.

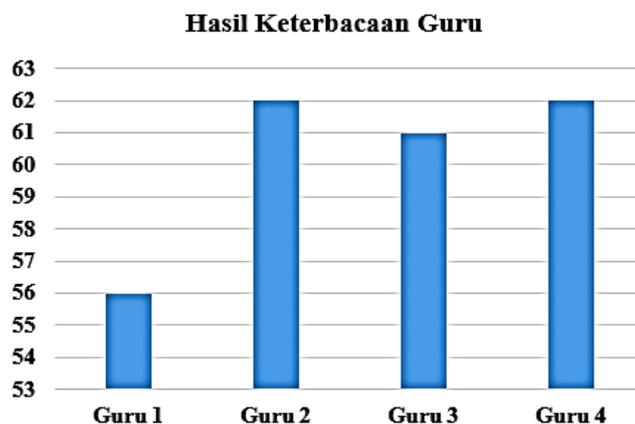


Gambar 5. Perolehan Hasil Uji Keterbacaan Siswa

Hasil validasi yang dilakukan oleh sembilan validator, yang terdiri dari guru dan dosen, menunjukkan bahwa media *flip chart* elemen Pancasila mendapat tanggapan yang positif dan dianggap layak untuk

diujicobakan. Selanjutnya, dilakukan uji coba keterbacaan untuk mengevaluasi efektivitas dan tanggapan terhadap kemudahan pemahaman penggunaan media tersebut. Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan responden terbatas. Berikut adalah hasil dari perhitungan angket uji coba keterbacaan yang dilakukan oleh siswa:

Dari ilustrasi yang diberikan, diperoleh presentase sebesar 95,2% dari angket keterbacaan yang diisi oleh 10 siswa. Dengan demikian, berdasarkan hasil tersebut, media *flip chart* dianggap sangat cocok untuk digunakan. Sementara itu, berikut adalah hasil perolehan angket uji keterbacaan oleh guru:



Gambar 6. Perolehan Hasil Uji Keterbacaan Guru

Dari grafik tersebut, hasil dari angket keterbacaan yang diisi oleh 4 guru kelas mengindikasikan presentase sebesar 92%. Dengan demikian, berdasarkan hasil tersebut, media *flip chart* dianggap sangat sesuai untuk digunakan. Temuan dari uji keterbacaan oleh guru dan siswa sesuai dengan pandangan [17] di mana media pembelajaran yang efektif memiliki karakteristik seperti tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang sesuai dengan kompetensi, adanya evaluasi, dan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti. Hasil tes keterbacaan yang dilakukan oleh guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa dalam uji coba keterbacaan terbatas, beberapa aspek yang menonjol termasuk penyesuaian soal dan materi dengan tujuan yang jelas, penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, serta daya tarik media dalam pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan pandangan [13] yang menegaskan bahwa penggunaan media dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan menyodorkan peluang kepada mereka guna mencapai tujuan pembelajaran.

Siswa juga mengungkapkan bahwa penggunaan media ini dianggap menarik guna diterapkan, yang membuat mereka lebih aktif terlibat dalam pembelajaran karena terdapat unsur permainan dalam materi dan juga evaluasi, sehingga mereka lebih bersemangat dalam belajar materi Pendidikan Pancasila. Temuan ini sesuai dengan pandangan [18] yang menekankan bahwa salah satu manfaat dari media pembelajaran yaitu menaikkan stimulus dan minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, berlandaskan hasil penelitian dan ekspansi produk, bisa disimpulkan jika media *flip chart* elemen Pancasila fase B memiliki potensi membantu siswa memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, terutama pada aspek-aspek yang terkait dengan Pancasila. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan media ini untuk lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, media *flip chart* elemen Pancasila fase B dinilai sangat sesuai untuk dipakai, terutama dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flip chart* elemen Pancasila fase B untuk siswa SD, bisa disimpulkan bahwa media ini sangat sesuai dipakai proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada validasi yang dilaksanakan oleh validator ahli, termasuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi materi menunjukkan persentase 86,6%, validasi media 88,8%, dan validasi bahasa 88,8%, yang semuanya masuk kategori sangat sesuai. Uji keterbacaan oleh siswa memperoleh persentase 95,2%, dan oleh guru 92%, menegaskan bahwa media ini mudah dipahami dan menarik. Media *flip chart* ini mendapat tanggapan positif dari sembilan validator (guru dan dosen) serta dianggap efektif dalam meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam belajar. Media ini juga memenuhi karakteristik media pembelajaran yang efektif, seperti tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang sesuai, evaluasi yang memadai, dan penggunaan bahasa yang

sederhana. Secara keseluruhan, media *flip chart* elemen Pancasila dinilai sangat layak dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ninawati, R. Rahmiati, and N. Wahyuni, "Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Pademangan Barat 11 Jakarta Utara," *TANGGAP J. Ris. dan Inov. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 64–73, 2021, doi: 10.55933/tjripd.v2i1.273.
- [2] Junaedi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 3, no. 14, p. 12, 2002.
- [3] P. D. Anggraini and S. S. Wulandari, "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 9, no. 2, pp. 292–299, 2020, doi: 10.26740/jpap.v9n2.p292-299.
- [4] M. Mustaqim, "Penggunaan Media Tik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Al-Quran Di Sdn 6 Mataram," *J. Paedagogy*, vol. 7, no. 1, pp. 9–16, 2020, doi: 10.33394/jp.v7i1.2510.
- [5] P. K. Dewi, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, 1st ed. Malang: UB Press, 2018. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books/about/Media\\_Pembelajaran\\_Bahasa.html?id=ONqFDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Media_Pembelajaran_Bahasa.html?id=ONqFDwAAQBAJ&redir_esc=y)
- [6] L. Zahra and Yunisrul, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, no. 2, pp. 6238–6251, 2024.
- [7] S. Marwiyah, I. Ismail, and M. Masruddin, "Implementation of Smart Pop Up Book Media to Improve Read-Write Literacy in Children," *IDEAS J. English Lang. Teach. Learn. Linguist. Lit.*, vol. 11, no. 1, pp. 864–869, 2023, doi: 10.24256/ideas.v11i1.3789.
- [8] I. Damayanti and R. Rahmawati, "ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER DALAM MATERI PKn KELAS TINGGI UNTUK TINGKAT MADRASAH IBTIDAIYAH," *Pema (Jurnal Pendidik. Dan Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 1, no. 1, pp. 35–43, 2023, doi: 10.56832/pema.v1i1.27.
- [9] S. Etri Julita, "Penggunaan Metode Pembelajaran Variatif Dalam Pembelajaran Warga Belajar Paket C," *JOLL (JUNE 2022) J. Lifelong Learn.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/3532/2206>
- [10] Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- [11] I. Merrisa, Putri Rarasati and S. Widiastuti, "Pengembangan Media Flip Chart Statistika Untuk Pembelajaran Matematika Sd Kelas Iv," *Cendikia*, vol. 2, no. 3, pp. 189–198, 2024.
- [12] T. Wulandari, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran FlipChart terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati kelas X Di MAN Bondowoso Tahun Pelajaran 2023/2024," no. November 2023, 2023.
- [13] N. Sudjana, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- [14] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- [15] M. Sarip, S. Amintarti, and N. H. Utami, "Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati," *JUPEIS J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–59, 2022, doi: 10.57218/jupeis.vol1.iss1.30.
- [16] S. A. J. and C. Arikunto, Suharsimi, *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- [17] E. R. Wati, *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.
- [18] M. I. Jauhari, "Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam," *J. Piwulang*, vol. 1, p. 54, 2018, [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/publication/328072804\\_Peran\\_Media\\_Pembelajaran\\_dalam\\_Pendidikan\\_Islam](https://www.researchgate.net/publication/328072804_Peran_Media_Pembelajaran_dalam_Pendidikan_Islam)
- [19] Dalila; Permata, Feby, "Pengembangan Media *Flipchart* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022," *Skripsi Sarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara* <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/18823>, 22

- 10 2022.
- [20] N. P. Amanda, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI," *Skripsi Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/5885>, 20 Februari 2019.
- [21] M. R. Fadillah and M. Ninawati, "Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kontekstual Pada Materi Perkembangbiakan Hewan kelas VI SDN Anyelir 1 Depok," *Jurnal Penelitian Pendidikan* <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/3532>, vol. 7, 2020.
- [22] M. Minawati, "Potensi Penerapan Nilai-nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal MATH-UMB-EDU* <https://jurnal.umb.ac.id/index.php/math/article/view/672>, vol. 7, no. Vol. 7 No. 2 (2020): MARCH, 30 5 2020.
- [23] N. Siregar and A. S, "*Optimization of Facilities and Infrastructur Management in Improving the Quality of Learning*," *Jurnal Tarbiyah* [https://www.researchgate.net/publication/352893605\\_OPTIMIZATION\\_OF\\_FACILITIES\\_AND\\_INFRASTRUCTURE\\_MANAGEMENT\\_IN\\_IMPROVING\\_THE\\_QUALITY\\_OF\\_LEARNING](https://www.researchgate.net/publication/352893605_OPTIMIZATION_OF_FACILITIES_AND_INFRASTRUCTURE_MANAGEMENT_IN_IMPROVING_THE_QUALITY_OF_LEARNING), pp. 28-34, 30 Juni 2022.