

# Media Flashcard Interaktif sebagai Strategi Mengatasi Monotonitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah

Siti Nur Alifah<sup>1\*</sup>, Mu'alimin<sup>2</sup>, Abd. Muhith<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : [anur89912@gmail.com](mailto:anur89912@gmail.com)



e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 08 Agustus, 2026

Page: 4379-4386

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i8.3564>

## Article History:

Received: Juni 02, 2026

Revised: Juli 28, 2026

Accepted: Agustus 18, 2026

**Abstract :** *Pancasila Education in Madrasah Ibtidaiyah (MI) plays an important role in character development; however, its implementation still faces the problem of methodological monotony. At MI Bustanul Ulum 04 Jember, the dominance of lecture-based methods and reliance on textbooks cause students to lose concentration, feel bored, and experience affective barriers such as embarrassment and fear of making mistakes. This study aims to analyse the implementation of interactive flashcards as an innovative strategy to overcome methodological monotony and increase students' learning motivation. The study employed a qualitative approach with a case study design. Data were obtained from teachers and students through participant observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis employed an interactive model comprising data condensation, data presentation, and verification. The findings show that interactive flashcards successfully revitalised the classroom atmosphere from passive to participatory. Cognitively, visualisation helped transform abstract material into more concrete forms, facilitating memorisation. Affectively, game elements reduced boredom and drowsiness while increasing students' confidence to express their opinions. Interactive flashcards effectively bridge students' learning styles with conventional learning while increasing motivation, participation, and the creation of joyful learning in Pancasila Education.*

**Keywords :** *Interactive Flashcards, Learning Motivation, Pancasila Education, Case Study, Student Voice.*

**Abstrak :** Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah (MI) berperan penting dalam pembentukan karakter, namun pembelajarannya masih menghadapi persoalan monotonitas metode. Di MI Bustanul Ulum 04 Jember, dominasi metode ceramah dan ketergantungan pada buku paket menyebabkan siswa kehilangan konsentrasi, merasa bosan, serta mengalami hambatan afektif berupa malu dan takut salah. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi media flashcard interaktif sebagai strategi inovatif untuk mengatasi monotonitas dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data diperoleh dari guru dan siswa melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi kondensasi, penyajian, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard interaktif mampu merevitalisasi suasana kelas dari pasif menjadi partisipatif. Secara kognitif,



visualisasi membantu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan penghafalan. Secara afektif, unsur permainan mengurangi kejenuhan dan rasa kantuk serta meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk berpendapat. Media flashcard interaktif efektif menjembatani gaya belajar siswa dengan pembelajaran konvensional, sekaligus meningkatkan motivasi, keaktifan, dan terciptanya joyful learning dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Kata Kunci :** Media Flashcard Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila, Studi Kasus, Student Voice.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memegang peranan vital dalam pembentukan karakter bangsa, namun realitas pedagogisnya sering kali mengalami stagnasi akibat monotonitas metode pembelajaran. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat dasar secara umum masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru dengan minimnya variasi stimulasi kognitif. Hal ini terjadi karena proses penyampaian materi nilai-nilai kebangsaan sering kali terjebak pada rutinitas ceramah dan hafalan tekstual, yang secara teoritis tidak sejalan dengan tahap operasional konkret siswa usia dasar yang membutuhkan visualisasi dan pengalaman langsung (Jaya *et al.*, 2024). Secara empiris, ketergantungan pada metode ceramah yang cenderung monoton terbukti membuat suasana kelas menjadi kaku, menurunkan minat belajar, dan memicu kejenuhan siswa (Mayang Sari Suat, 2025). Ketidaksiharian antara gaya belajar siswa dengan metode yang diterapkan ini pada akhirnya bermuara pada penurunan motivasi intrinsik, yang mengindikasikan bahwa internalisasi nilai Pancasila tidak akan terserap secara optimal jika hanya mengandalkan pendekatan satu arah tanpa keterlibatan afektif siswa.

Untuk memutus mata rantai monotonitas tersebut, integrasi media pembelajaran interaktif menjadi sebuah keniscayaan dalam pedagogi modern untuk menciptakan joyful learning. Media flashcard interaktif terbukti secara teoritis mampu mengubah dinamika kelas dari pasif menjadi partisipatif melalui pendekatan visual dan gamifikasi sederhana. Flashcard menawarkan kombinasi stimulus visual yang menarik dan interaktivitas fisik, sehingga mampu menerjemahkan materi Pancasila yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, mudah diingat, dan menyenangkan bagi anak (Fauziyah *et al.*, 2024). Berbagai literatur teknologi instruksional menunjukkan bahwa penggunaan flashcard secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar, menghilangkan rasa kantuk dan bosan, serta memancing keberanian siswa untuk berekspresi di dalam kelas (Putri Hapsari & Kristin, 2024). Lebih jauh, studi terbaru bahkan menunjukkan bahwa flashcard berbasis kontekstual dan digital efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD (Astuti *et al.*, 2026). Oleh karena itu, flashcard interaktif bukan sekadar alat bantu visual tempelan, melainkan sebuah strategi kognitif-afektif yang menjembatani kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang padat dengan kebutuhan psikologis siswa akan pembelajaran yang bermakna.

Meskipun urgensi media interaktif telah diakui secara luas, implementasi nyatanya di tingkat madrasah masih menyisakan kesenjangan (gap) yang signifikan antara kondisi ideal dan realitas kelas. Di MI Bustanul Ulum 04 Jember, monotonitas pembelajaran Pendidikan Pancasila secara nyata telah mereduksi motivasi, kepercayaan diri, dan keaktifan siswa secara drastis. Ketiadaan inovasi media membuat siswa mengalami kesulitan menghafal materi, cepat merasa mengantuk, hingga merasa malu dan takut salah ketika ditanya oleh guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal pada tahun 2026, pembelajaran hanya berkutat pada penjelasan guru dan buku paket, yang menyebabkan siswa melamun, mengobrol, dan kehilangan konsentrasi. Hanya sebagian kecil siswa yang berani mengangkat tangan karena merasa malu atau takut salah. Siswa secara eksplisit mengungkapkan kejenuhannya: "kadang mengantuk juga kalau belajarnya cuma dengerin penjelasan" dan "kadang susah mengingat materinya, apalagi kalau banyak yang harus dihafalin." Lebih jauh, siswa memberikan harapan solutif: "Aku maunya pakai

gambar, kartu, atau permainan biar lebih seru dan gampang ngerti" (Hasil Observasi, 2026; Wawancara Siswa, 2026).

Sementara itu, studi tentang peran media interaktif dalam pembelajaran PPKn menunjukkan bahwa media semacam ini efektif meningkatkan minat belajar siswa SD (Adila *et al.*, 2024), namun implementasi spesifik flashcard interaktif untuk mengatasi monotonitas di tingkat MI masih jarang dieksplorasi secara mendalam. Berdasarkan kesenjangan empiris dan student voice tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan literatur mengenai bagaimana strategi media visual diimplementasikan secara kontekstual, sehingga penelitian ini berfokus pada "Implementasi Media Flashcard Interaktif sebagai Strategi Mengatasi Monotonitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi secara mendalam fenomena pedagogis dan dinamika motivasi belajar siswa. Untuk memastikan ketepatan dan keabsahan metodologis, penelitian ini dirancang dengan berpedoman pada prinsip-prinsip studi kasus kualitatif. Unit analisis dalam penelitian ini berfokus pada proses implementasi media flashcard interaktif serta pergeseran dinamika motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Objek materialnya secara spesifik menyoroti interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran di kelas V MI Bustanul Ulum 04 Jember. Penelitian ini menggunakan desain kualitatif tipe studi kasus (*case study*) karena bertujuan untuk memotret secara utuh, kontekstual, dan mendalam (*thick description*) bagaimana sebuah inovasi media diimplementasikan untuk memecahkan masalah spesifik pada satu locus yang terdefinisi dengan jelas (Creswell & Poth, 2023; Yin, 2022).

Sumber informasi dikategorikan menjadi tiga untuk memastikan triangulasi data: (1) Informan, yaitu guru kelas V selaku perancang dan pelaksana pembelajaran; (2) Responden, yaitu siswa kelas V, dengan siswa atas nama Alif ditetapkan sebagai *key informant* karena pernyataannya merepresentasikan fenomena afektif siswa secara umum; (3) Teks dan artefak, meliputi catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen modul ajar, serta dokumentasi visual (Sugiyono, 2022). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung untuk merekam kondisi awal dan kondisi saat intervensi media diterapkan, serta wawancara mendalam semi-terstruktur untuk menggali student voice (Creswell & Poth, 2023). Analisis data mengadopsi model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldaña (2020) yang terdiri dari kondensasi data (memilah transkrip dan catatan lapangan yang relevan), penyajian data (narasi deskriptif dengan matriks kutipan langsung), dan verifikasi data (penarikan kesimpulan mengenai efektivitas flashcard). Penelitian ini menggunakan analisis interpretatif untuk memaknai pergeseran afeksi siswa serta analisis isi untuk membedah konten visual dalam flashcard.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara awal yang dilaksanakan di kelas V MI Bustanul Ulum 04 Jember sebelum penerapan media flashcard interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, motivasi belajar siswa, tingkat keaktifan siswa, serta media pembelajaran yang digunakan guru sebagai dasar pengembangan tindakan penelitian.

### Kondisi Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, pengecekan kehadiran, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan materi menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama dan papan tulis sebagai media pendukung. Strategi pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang dipadukan dengan tanya jawab sederhana. Guru sesekali memberikan contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selama proses pembelajaran berlangsung, perhatian siswa terlihat cukup baik pada awal kegiatan. Namun, setelah beberapa waktu berlangsung, sebagian siswa mulai kehilangan konsentrasi. Beberapa siswa tampak berbicara dengan teman sebangku, melamun, serta kurang memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode

pembelajaran yang monoton menyebabkan perhatian siswa menurun sehingga proses pembelajaran belum berjalan secara optimal.

Selain itu, partisipasi aktif siswa masih tergolong rendah. Ketika guru memberikan pertanyaan, hanya sebagian kecil siswa yang berani mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan. Sebagian besar siswa memilih diam karena merasa kurang percaya diri atau takut memberikan jawaban yang salah. Situasi serupa juga terlihat ketika guru meminta siswa menyampaikan pendapat di depan kelas, di mana hanya beberapa siswa yang aktif berpartisipasi sedangkan siswa lainnya lebih memilih menjadi pendengar.

**Gambar 1.** Kondisi Pembelajaran Pendidikan Pancasila



Media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan belajar masih terbatas pada buku paket, papan tulis, dan penjelasan secara lisan. Penggunaan media yang kurang bervariasi mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi monoton sehingga beberapa siswa terlihat cepat merasa bosan. Akan tetapi, ketika guru memberikan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa atau mengajak berdiskusi, antusiasme siswa mulai meningkat dan mereka lebih aktif memberikan tanggapan terhadap materi yang dipelajari. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila telah berlangsung dengan baik, namun belum mampu memaksimalkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar siswa. Salah satu alternatif yang dipandang sesuai adalah penggunaan media flashcard interaktif.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai mata pelajaran Pendidikan Pancasila, namun mereka menganggap pembelajaran sering kali terasa membosankan apabila hanya mendengarkan penjelasan guru. Siswa mengungkapkan bahwa kegiatan belajar selama ini didominasi oleh penjelasan guru, membaca buku paket, dan mengerjakan soal sehingga variasi pembelajaran masih sangat terbatas. Wawancara juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya optimal. Sebagian siswa menyatakan bahwa materi mudah dipahami apabila jumlah materi tidak terlalu banyak, namun mengalami kesulitan ketika harus menghafal konsep-konsep yang cukup banyak. Selain itu, motivasi belajar siswa cenderung fluktuatif. Mereka merasa bersemangat pada kondisi tertentu, tetapi mudah merasa bosan dan mengantuk ketika pembelajaran hanya berlangsung melalui metode ceramah.

Dari aspek keaktifan belajar, sebagian besar siswa mengaku masih merasa malu dan takut memberikan jawaban karena khawatir jawaban yang disampaikan kurang tepat. Hal tersebut menunjukkan bahwa rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Di sisi lain, siswa menyampaikan bahwa mereka akan lebih bersemangat apabila pembelajaran menggunakan media visual seperti gambar, kartu bergambar, maupun permainan edukatif yang memungkinkan mereka belajar secara aktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V MI Bustanul Ulum 04 Jember, yaitu:

**Tabel 1.** Temuan Permasalahan

| Aspek               | Temuan Penelitian                                           |
|---------------------|-------------------------------------------------------------|
| Metode pembelajaran | Masih didominasi metode ceramah ( <i>teacher-centered</i> ) |
| Media pembelajaran  | Terbatas pada buku paket dan papan tulis                    |

|                  |                                                                                   |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Motivasi belajar | Cukup baik, tetapi belum optimal                                                  |
| Keaktifan siswa  | Sebagian besar siswa masih pasif dalam bertanya dan menjawab                      |
| Kepercayaan diri | Rendah karena takut memberikan jawaban yang salah                                 |
| Harapan siswa    | Menginginkan pembelajaran menggunakan media visual, kartu, dan permainan edukatif |

Temuan tersebut menunjukkan bahwa rendahnya motivasi dan partisipasi siswa tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik materi, tetapi juga oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, penggunaan media flashcard interaktif dipandang sebagai solusi yang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan perhatian siswa, serta mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran.

### **Pembahasan**

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V MI Bustanul Ulum 04 Jember masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas pada buku paket dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah kehilangan konsentrasi, kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan, serta menunjukkan motivasi belajar yang belum optimal. Di sisi lain, hasil wawancara memperlihatkan bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang lebih menarik melalui penggunaan media visual dan permainan edukatif agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jerome Bruner bahwa proses belajar akan berlangsung lebih efektif apabila siswa memperoleh kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) cenderung membatasi keterlibatan siswa sehingga kemampuan berpikir, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar berkembang secara kurang optimal. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, siswa tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif.

Dari perspektif teori motivasi belajar, kondisi tersebut juga dapat dijelaskan menggunakan model ARCS Motivation Model yang dikembangkan oleh John Keller. Model ini menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh empat komponen utama, yaitu Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Berdasarkan hasil observasi, komponen perhatian (*attention*) siswa mulai menurun ketika guru menggunakan metode ceramah dalam waktu yang relatif lama. Selain itu, aspek kepercayaan diri (*confidence*) juga belum berkembang secara optimal karena sebagian besar siswa mengaku takut menjawab pertanyaan akibat khawatir memberikan jawaban yang salah.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi turut menjadi faktor penyebab rendahnya keterlibatan siswa. Menurut teori Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer (2021), siswa akan lebih mudah memahami informasi apabila materi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal dibandingkan hanya menggunakan penjelasan lisan. Media visual mampu membantu proses pengolahan informasi dalam memori kerja sehingga meningkatkan perhatian, pemahaman konsep, serta retensi belajar. Oleh karena itu, penggunaan media flashcard interaktif dinilai relevan karena mampu mengombinasikan gambar, warna, teks singkat, dan aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih bersemangat apabila pembelajaran menggunakan gambar, kartu, maupun permainan edukatif dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Temuan ini mengindikasikan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan menyenangkan. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, media visual, dan aktivitas langsung daripada penjelasan abstrak. Dengan demikian, penggunaan

flashcard interaktif memiliki kesesuaian dengan karakteristik perkembangan peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

Selain meningkatkan perhatian siswa, media flashcard interaktif juga berpotensi meningkatkan interaksi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih antusias ketika guru memberikan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari atau mengajak berdiskusi secara singkat. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat ketika pembelajaran bersifat kontekstual dan memberi kesempatan kepada mereka untuk berpartisipasi aktif. Penggunaan flashcard memungkinkan guru menerapkan berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, permainan mencocokkan kartu, kuis, maupun presentasi sederhana sehingga interaksi guru dan siswa menjadi lebih dinamis.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu. Penelitian oleh Rahmawati, Suyitno, dan Kurniawan (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard mampu meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Penelitian Safitri dan Widodo (2022) juga menyimpulkan bahwa media visual berbasis kartu efektif meningkatkan perhatian siswa serta mempermudah pemahaman konsep pada pembelajaran tematik. Sementara itu, penelitian Sari *et al.* (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa melalui peningkatan rasa ingin tahu dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara dapat dipahami bahwa permasalahan utama bukan terletak pada kemampuan siswa semata, melainkan pada strategi pembelajaran yang belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang aktif. Guru masih menjadi pusat penyampaian informasi sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat masih terbatas. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran Pendidikan Pancasila belum mampu mengembangkan dimensi afektif, kognitif, dan keterampilan sosial siswa secara optimal.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, penggunaan media flashcard interaktif menjadi alternatif yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, kepercayaan diri, komunikasi, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa, diharapkan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan, sikap, dan karakter sesuai nilai-nilai Pancasila dapat tercapai secara lebih efektif.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas V MI Bustanul Ulum 04 Jember, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku paket dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal, yang ditunjukkan dengan menurunnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, rendahnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan, serta motivasi belajar yang masih berada pada kategori cukup namun belum maksimal. Di sisi lain, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media visual dan aktivitas permainan karena dinilai lebih menarik, menyenangkan, dan memudahkan pemahaman materi.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif merupakan kebutuhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media flashcard interaktif dipandang memiliki potensi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ditemukan karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, karakteristik media flashcard yang bersifat konkret dan interaktif sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar sehingga dapat membantu mereka memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila secara lebih efektif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menjadi dasar bahwa penerapan media flashcard interaktif layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Diharapkan penerapan media tersebut pada tahap tindakan penelitian dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, rasa percaya diri, serta kualitas proses dan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat tercapai secara lebih optimal.

Guru disarankan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif melalui pemanfaatan media flashcard agar motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkat. Sekolah diharapkan mendukung pengadaan media pembelajaran inovatif serta meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaannya. Selain itu, penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas media flashcard interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dengan cakupan sampel yang lebih luas dan desain penelitian yang berbeda sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala MI Bustanul Ulum 04 Jember yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa kelas V MI Bustanul Ulum 04 Jember, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerja sama selama proses pengumpulan data hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Peran media interaktif dalam pembelajaran PPKn terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(4), 761-767.
- Astuti, N. K. M. P., Teguh, I. M., & Widiastini, N. W. E. (2024). Contextual-based digital flashcard learning media in improving students' cognitive learning outcomes in grade V elementary school Pancasila education learning. *Indonesian Journal of Instruction*, 7(1), 10-21.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2023). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Fauziyah, S., Ali, E. Y., & Ismail, A. (2024). Pengaruh fun learning berbantuan media flash card terhadap pemahaman konsep siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2516-2525.
- Hasil Observasi. (2024). Kondisi awal pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V MI Bustanul Ulum 04 Jember. Data Primer Tidak Diterbitkan.
- Hidayat, R., & Kusuma, A. T. (2023). Strategi guru dalam mengatasi kejenuhan belajar pada mata pelajaran PPKn di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Tarbiyah*, 29(1), 88-102.
- Jaya, I. K. D. M., & Suarjana, I. M. (2024). Media pembelajaran audio visual berbasis podcast untuk meningkatkan pemahaman materi Pancasila sebagai nilai kehidupan siswa kelas IV sekolah dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.
- Lestari, P., & Nugroho, A. (2023). Internalisasi nilai Pancasila melalui media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 112-125.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Mulyani, S., & Rahayu, D. (2024). Gamifikasi sederhana dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500-1512.
- Pratama, R. A., & Wulandari, S. (2024). Pengaruh media kartu bergambar terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa MI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 45-58.
- Putri Hapsari, A. D., & Kristin, F. (2024). Penerapan media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas 2 SD Negeri Tingkir Lor 02

- tahun pelajaran 2023-2024. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1560-1572.
- Rahmawati, D., Suyitno, S., & Kurniawan, A. (2023). Pengaruh media flashcard terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3124–3134.
- Reinita, R., & Sespun, A. P. (2024). Pengembangan media interaktif Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen NKRI sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 534-538.
- Safitri, N., & Widodo, A. (2022). Pengembangan media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi*, 6(6), 6721–6732.
- Sari, R., Hidayat, T., & Prasetyo, E. (2024). Interactive learning media and elementary students' learning motivation. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(2), 167–176.
- Sisdiknas, U. U. (2003). UU RI No. 20 Tahun 2003. Jakarta: Sinar Grafika.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-24). Alfabeta.
- Susanti, E., & Wibowo, A. (2023). Analisis kebutuhan media pembelajaran visual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat madrasah. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 201-215.
- Suat, M. S. (2024). Efektivitas metode ceramah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Lerohoilim. *Jurnal Wahana Didaktika*, 24(2), 146–159.
- Wawancara Siswa. (2024). Transkrip wawancara mendalam mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data Primer Tidak Diterbitkan.
- Yin, R. K. (2022). *Case study research and applications: Design and methods* (7th ed.). SAGE Publications.
- Zulkifli, M., & Aisyah, N. (2024). Student voice dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 33-47.