

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**EVANGELINE YUANA ELVIDA
2213053007**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Oleh

EVANGELINE YUANA ELVIDA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat pemahaman berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media flashcard terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode quasi experimental dengan desain nonequivalent control group design melalui pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 43 peserta didik, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran pada kelas eksperimen mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara lebih optimal dengan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,62, jauh melampaui kelas kontrol yang hanya mencapai 0,31. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji Independent Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media flashcard terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

Kata Kunci: berpikir kritis, media *flashcard*, Pendidikan Pancasila, SD

ABSTRACT

THE EFFECT OF FLASHCARD MEDIA ON CRITICAL THINKING SKILLS OF FOURTH-GRADE STUDENTS IN PANCASILA EDUCATION SUBJECT IN ELEMENTARY SCHOOL

By

EVANGELINE YUANA ELVIDA

This study focuses on the low level of critical thinking skills of fourth grade elementary school students in Pancasila Education. The objective of this study is to investigate the effect of using flashcards on the critical thinking skills of fourth grade elementary school students. This study used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design through a quantitative approach. The population in this study was 43 students, and the sampling technique used was total sampling. The analysis showed that the implementation of learning media in the experimental class increased students' critical thinking skills more optimally, with an average N-Gain score of 0.62, which significantly outperformed the control class that only achieved 0.31. Data collection technique consisted of tests, observations, and documentation. Data analysis was conducted using Independent Sample T-test. The results of this study show that there is a significant effect of the use of flashcards on the critical thinking skills of fourth-grade elementary school students in the subject of Pancasila Education. It is proven by the significance value obtained, which indicates that the hypothesis is accepted.

Keywords: critical thinking, elementary school, flashcards, Pancasila Education

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

EVANGELINE YUANA ELVIDA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUANAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH PENGARUH MEDIA *FLASHCARD*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI
SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : **Evangeline Yana Elvida**

No. Pokok Mahasiswa : 2213053007

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

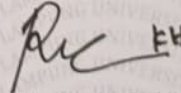
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



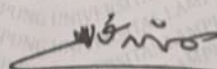
Deviyaniti Pangestu, M.Pd.
NIP 199308032024212048

Dosen Pembimbing II



Roy Kembar Habibi, M.Pd.
NIP 199306262025211094

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Deviyanti Pangestu, M.Pd.

Sekretaris : Roy Kembar Habibi, M.Pd.

Penguji Utama : Ari Sofia, S.Psi., M.Psi.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 03 Juni 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Evangeline Yuana Elvida
NPM : 2213053007
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” adalah asil dari penelitian saya, kecuali bagian bagian tertentu yang saya rujuk dan sumbernya disebutkan di dalam daftar Pustaka

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih

Metro, 20 Mei 2026

Yang Membuat Pernyataan



1000
Rp
METERAI
TEMA PEL
BAP35ANX416082512

Evangeline Yuana Elvida

2213053007

RIWAYAT HIDUP



Evangeline Yuana Elvida lahir di Gisting, Provinsi Lampung pada tanggal 21 Maret 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Anak dari pasangan Antonius Sutikno dan Fransiska Yuyun Suryati. Peneliti telah menempuh pendidikan formal yaitu sebagai berikut.

1. TK Fransiskus Gisting lulus pada tahun 2010
2. SD Fransiskus Gisting lulus pada tahun 2016
3. SMP Xaverius Gisting lulus pada tahun 2019
4. SMA Xaverius Pringsewu lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti lulus dalam seleksi SNMPTN menjadi mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, di Universitas Lampung.

Pada tahun 2025, peneliti telah melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di desa Tunggal Warga, Kecamatan Banjar Agung, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

"Serahkanlah segala kekuatiranmu kepada-Nya, sebab Ia yang memelihara kamu."

(Petrus 5:7)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kasih, berkat dan karunianya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Kupersembahkan karya ini kepada:

Orang Tua Tercinta

Bapak Antonius Sutikno dan Ibu Fransiska Yuyun Suryati, terimakasih atas doa yang senantiasa tak pernah usai, atas cinta, dukungan, kasih sayang, jerih payah, pengorbanan, yang begitu besar. Motivasi dan dorongan yang selalu diberi, hingga nasehat nasehat yang ytidak akan pernah dilupakan, hingga akhirnya skripsi ini telah terselesaikan,

Adikku Tersayang

Christoforus Gavriel Adyastha, yang selalu memberi semangat, menghibur disaat penat dan mendorong untuk terus melangkah maju demi menggapai cita cita yang akhirnya berada dititik ini

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan kasih-Nya yang senantiasa menyertai peneliti, sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan akademik untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan dalam penelitian dan penelitian karya ini tidak lepas dari bimbingan serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan jurusan ilmu pendidikan.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD Universitas Lampung yang telah memfasilitasi kebutuhan administrasi, serta memberikan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ari Sofia, S.Psi., M.Psi, Dosen Penguji Utama yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, arahan, saran, juga nasihat

dalam proses penyusunan skripsi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Roy Kembar Habibi, M.Pd., Dosen Sekretaris Penguji yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi.
8. Dayu Rika Perdana, M.Pd. dan Agung Dian Putra, M.Pd., Dosen ahli validator instrumen yang telah membantu peneliti untuk memvalidasi dan memberikan saran terkait instrumen penelitian skripsi ini.
9. Tenaga Kependidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu dan motivasi kepada peneliti.
10. SDN 6 Metro Timur sebagai tempat Penelitian, dan SDN 4 Metro Timur sebagai tempat Peneliti melakukan uji coba instrumen.
11. Kepala SD Negeri 6 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
12. Kepala SD Negeri 4 Metro Timur yang telah memberikan izin dan dukungan kepada peneliti dalam pelaksanaan uji coba instrumen penelitian.
13. Pendidik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur yang telah memberikan arahan dan bantuan serta dukungan selama pelaksanaan penelitian.
14. Peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur dan SD Negeri 4 Metro Timur yang telah berpartisipasi secara aktif sehingga mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
15. Sahabat Kontrakan Sherry (Brenda dan Teteh Lisma), Petal Petol (Vita, Sarah, Nisya, Putri, Kia, Nadhofa, Ayu), serta Suherli Eva yang selalu memberikan dukungan, dan semangat dalam proses penyusunan skripsi ini serta kebersamaan selama ini yang akan terjalin hingga nanti.
16. Adventinus Bernadianto lelaki kesayangan peneliti, yang telah mendukung, memberi semangat, memberi motivasi dan menjadi sandaran peneliti diproses penelitian skripsi ini.

17. Teman-teman mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2022, khususnya kelas C, yang telah memberikan bantuan serta semangat kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
18. Serta seluruh pihak yang turut berkontribusi dan memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.

Semoga Tuhan senantiasa melindungi dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun diharapkan karya ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya. Aamiin.

Bandar Lampung, 18 Juni 2026
Peneliti

Evangeline Yuana Elvida
2213053007

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	
A Latar Belakang	1
B Identifikasi Masalah	5
C Batasan Masalah.....	5
D Rumusan Masalah	5
E Tujuan Penelitian.....	6
F Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A Belajar	8
1. Pengertian Belajar.....	8
2. Tujuan Belajar.....	11
3. Ciri Ciri Belajar	14
4. Teori Belajar	17
B Pembelajaran	19
1. Pengertian Pembelajaran.....	19
2. Tujuan Pembelajaran	22
C Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar	23
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD	23
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD	24
3. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD.....	25
D Kemampuan Berpikir Kritis	27
1. Pengertian Berpikir Kritis.....	27
2. Karakteristik Berpikir Kritis	29
3. Indikator Berpikir kritis	31
E Media <i>Flashcard</i>	34
1. Pengertian <i>Flashcard</i>	34
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Flashcard</i>	39
3. Prosedur Penggunaan <i>Flashcard</i> Dalam Pembelajaran.....	40
4. Perbedaan Menggunakan Media <i>Flashcard</i>	47
F Penelitian Relevan.....	49
G Kerangka Pikir.....	53
H Hipotesis Penelitian.....	54
III. METODE PENELITIAN	
A Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	56

	1. Jenis Penelitian	56
	2. Desain Penelitian	57
B	Setting Penelitian.....	59
	1. Tempat Penelitian	59
	2. Waktu Penelitian	59
	3. Subjek Penelitian	60
C	Prosedur Penelitian.....	60
	1. Tahap Persiapan	60
	2. Tahap Pelaksanaan.....	61
	3. Tahap Penyelesaian.....	61
D	Populasi dan Sampel	62
	1. Populasi.....	62
	2. Sampel	62
E	Variabel Penelitian.....	63
	1. Variabel Bebas (Independen)	63
	2. Variabel Terikat (Dependen).....	64
F	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	64
	1. Definisi Konseptual	64
	a. Variabel X.....	64
	b. Variabel Y.....	65
	2. Definisi Operasional	65
	a. Variabel X.....	65
	b. Variabel Y.....	66
G	Teknik Pengumpulan Data	67
	1. Teknik Tes.....	67
	2. Teknik Non Tes	68
	a. Observasi	68
	b. Dokumentasi	68
H	Instrumen Penelitian.....	68
	1. Instrumen Tes.....	69
	2. Instrumen Non Tes	71
I	Uji Coba Instrumen	73
	1. Uji Prasyarat Instrumen	73
	a. Uji Validitas	73
	b. Uji Reabilitas Instrumen	74
	c. Uji Daya Pembeda Soal.....	75
	d. Uji Tingkat Kesukaran Soal	77
J	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	78
	1. Teknik Analisis Data	78
	a. Nilai Pemahaman Berpikir Kritis	79
	b. Uji Normal Gain (N-Gain)	79
	2. Uji Prasyarat Analisis Data	80
	a. Uji Normalitas	80
	b. Uji Homogenitas	81
	3. Uji Hipotesis Penelitian	81

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A	Hasil Penelitian	83
1.	Pelaksanaan Penelitian.....	83
2.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	85
3.	Analisis Data Penelitian.....	87
a.	Data Pretest Posttest	87
b.	Peningkatan Pemahaman Berpikir Kritis Peserta Didik	98
B	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	100
1.	Uji Normalitas.....	100
2.	Uji Homogenitas	101
C	Uji Hipotesis.....	102
D	Pembahasan.....	103
E	Keterbatasan Penelitian	106
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	
A	Kesimpulan.....	108
B	Saran.....	108
	DAFTAR PUSTAKA.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Data Kemampuan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV	2
2 Sintesis Indikator Berpikir Kritis dalam Penelitian	33
3 Data jumlah Peserta Didik SDN 6 Metro Timur.....	62
4 Kisi Kisi Instrumen Tes Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila	70
5 Kisi Kisi Observasi Aktivitas Peneliti	71
6 Kisi Kisi observasi Aktivitas Peserta Didik.....	72
7 Hasil Uji Validitas Soal	74
8 Klasifikasi Reliabilitas	75
9 klasifikasi daya pembeda soal	76
10 hasil analisis daya pembeda soal	77
11 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	78
12 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	78
13 Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis	79
14 Klasifikasi N-Gain	80
15 Jadwal dan Kegiatan Penelitian.....	84
16 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	85
17 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen	88
18 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen	89
19 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	91
20 Distribusi Frekuensi dan Posttest Kelas Kontrol	93
21 Presentase Nilai Tiap Indikator Berpikir Kritis Pretest Posttest Kelas Eksperimen	95
22 Presentase Nilai Tiap Indikator Berpikir Kritis Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	97
23 Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	98
24 Hasil Uji Normalitas	100
25 Hasil Uji Homogenitas.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka Pikir Penelitian.....	54
2 Desain Penelitian	58
3 Diagram Perbandingan Rata-Rata Pretest Posttest Kelas Eksperimen Kelas Kontrol ...	86
4 Grafik Distribusi Nilai Pretest Kelas Eksperimen	89
5 Grafik Distribusi Nilai Posttest Kelas Eksperimen	90
6 Grafik Distribusi Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	92
7 Grafik Distribusi Nilai Posttest Kelas Kontrol	94
8 Presentase nilai tiap indikator berpikir kritis pretest dan posttest kelas eksperimen	96
9 Presentase nilai tiap indikator berpikir kritis pretest dan posttest kelas kontrol.....	97
10 Diagram Perbandingan Rata-rata N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	116
2 Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	117
3 Lembar Validasi Instrumen Soal	118
4 Lembar Validasi Modul Ajar	119
5 Lembar Validasi Media Flashcard	120
6 Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	121
7 Surat Balasan Uji Coba Instrumen	122
8 Surat Izin Penelitian	123
9 Surat Balasan Izin Penelitian.....	124
10 Kisi Kisi Pendidik Ulangan Harian	125
11 Soal Ulangan Harian Penelitian Pendahuluan	127
12 Data Nilai Harian Kelas IV A.....	129
13 Data Nilai Harian Kelas IV B.....	129
14 Jawaban Penelitian Pendahuluan.....	130
15 Soal Uji Coba Instrumen	132
16 Jawaban Uji Coba Instrumen	137
17 Kisi Kisi Soal Instrumen Penelitian	138
18 Soal Pretes dan Postes Kelas Eksperimen Kontrol	139
19 Kunci Jawaban Soal Pretes Postes	143
20 Rubik Penilaian Instrumen Tes.....	146
21 Jawaban Pretest Posttest Kelas Eksperimen	150
22 Jawaban Pretest Posttest Kelas Kontrol.....	152
23 Lembar Observasi Aktivitas Peneliti	154
24 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	155
25 Modul Ajar Kelas Eksperimen	156
26 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	167
27 Media Flashcard.....	178
28 Hasil Perhitungan Uji Validitas	182
29 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	190
30 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	190
31 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	192
32 Hasil Uji Normalitas	194
33 Hasil Uji Homogenitas.....	194
34 Hasil Uji N-Gain	195
35 Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis	196
36 Hasil Uji Hipotesis	201

37 Dokumentasi Penelitian Pendahuluan	202
38 Dokumentasi Uji Coba Instrumen	203
39 Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen	204
40 Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol	209

I. PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, kognisi, dan keterampilan berpikir anak, termasuk kemampuan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan di era modern ini. Pendidikan tak hanya menjadi bekal masa depan anak, tetapi juga menjadi salah satu penentu kemajuan bangsa. Tingginya tingkat pendidikan suatu bangsa akan berbanding lurus dengan kualitas sumber daya manusianya. Maka, pendidikan dan kemajuan bangsa adalah kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Pendidikan Pancasila, khususnya, memiliki peran vital dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, moral, dan etika. Melalui pendidikan ini, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep persatuan secara teoritis, tetapi juga memiliki sikap kritis dan reflektif dalam menghadapi permasalahan kehidupan melalui nilai-nilai luhur Pancasila.

Dalam kurikulum pendidikan saat ini, kemampuan berpikir kritis menjadi sorotan utama. Kemendikbud (2021) telah memasukkan keterampilan berpikir kritis sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka, yang menunjukkan urgensi penguatan keterampilan ini dalam pembelajaran. Berpikir kritis adalah rangkaian aturan dan prosedur yang digunakan untuk menganalisis, menguji, serta mengevaluasi suatu hal, di mana proses ini menekankan pada dasar keyakinan yang logis dan rasional seperti yang dikatakan Dicky Dermawan dan Arrahim, (2023). Senada dengan hal tersebut, berpikir kritis juga merujuk pada keterampilan berpikir tingkat tinggi yang memungkinkan seseorang memecahkan masalah secara rasional Afriansyah *dkk.*, (2020). Kemampuan ini menjadi modal utama bagi peserta didik untuk bernalar, mengungkapkan pendapat, menganalisis, serta menyelesaikan masalah, Maulida Anggraina Saputri dan Konseling (2020).

Untuk memperoleh gambaran faktual mengenai kondisi kemampuan berpikir kritis peserta didik di lapangan, peneliti telah melaksanakan studi pendahuluan dan observasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 6 Metro timur. Berdasarkan hasil analisis terhadap nilai ulangan harian dan pengamatan proses pembelajaran, ditemukan bahwa mayoritas peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang memuat indikator berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Kesenjangan antara harapan kurikulum dengan realitas kemampuan peserta didik ini tergambar secara rinci dalam data ketuntasan belajar pra-penelitian yang disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Data Kemampuan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Indikator Berpikir Kritis	Jumlah Tuntas	Jumlah Tidak Tuntas	Persentase Tuntas	Rata-rata
IV A	22	C4	8	14	36,36%	27,26%
		C5	7	15	31,81%	
		C6	3	19	13,63%	
IV B	21	C4	10	11	41,61%	32,91%
		C5	8	13	38,09%	
		C6	4	17	19,04%	

Sumber: Data Olahan Wali Kelas IV SDN 6 Metro Timur (2025)

Berdasarkan data empiris yang tersaji pada Tabel 1 di atas, terlihat jelas bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase ketuntasan yang belum memenuhi kriteria ideal. Apabila data tersebut dianalisis lebih mendalam menggunakan indikator berpikir kritis menurut Facione, ditemukan kelemahan fundamental pada empat aspek utama.

Pertama, rendahnya capaian pada ranah kognitif C4 (Menganalisis) menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam aspek Analisis (*Analysis*) masih lemah. Peserta didik terlihat kesulitan saat diminta untuk mengurai suatu permasalahan atau mengidentifikasi hubungan antara konsep-konsep dalam materi Pendidikan Pancasila. Kedua, pada ranah C5

(Mengevaluasi), persentase ketuntasan yang minim mengindikasikan rendahnya kemampuan pada aspek Evaluasi (*Evaluation*). Peserta didik belum terbiasa menilai kredibilitas suatu pernyataan atau argumen secara logis, misalnya dalam menentukan ketepatan penerapan nilai-nilai sila Pancasila. Ketiga, kelemahan paling signifikan terlihat pada ranah C6 (Mencipta) yang merefleksikan aspek Inferensi (*Inference*). Rendahnya angka ini menunjukkan hambatan peserta didik dalam menarik kesimpulan logis dan merumuskan solusi alternatif. Terakhir, data tersebut juga menunjukkan lemahnya aspek Eksplanasi (*Explanation*), di mana peserta didik belum mampu mengutarakan argumen atau hasil pemikirannya secara runtut dan meyakinkan.

Menyikapi permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menstimulasi keempat indikator berpikir kritis di atas. Proses pembelajaran tidak cukup hanya mengandalkan metode konvensional, melainkan membutuhkan alat bantu visual yang interaktif dan mampu memancing daya nalar siswa. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi melalui penggunaan media Flashcard. Media ini dipilih karena memiliki karakteristik visual yang menarik dan menyajikan informasi ringkas, yang dapat dimanfaatkan untuk melatih siswa menganalisis konsep, mengevaluasi informasi, serta menyimpulkan makna melalui permainan kartu yang interaktif. Penggunaan *Flashcard* diharapkan dapat menjadi jembatan (*scaffolding*) yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Media ini merupakan kartu visual yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep melalui gambar dan kata-kata yang ringkas. *Flashcard* memiliki sifat interaktif yang dapat membantu peserta didik menghubungkan konsep abstrak dengan situasi nyata, sehingga memudahkan mereka dalam menganalisis dan mengevaluasi nilai-nilai Pancasila. Melalui

media *flashcard*, peserta didik dapat diberikan stimulus untuk melihat bentuk visual yang bergambar. Penggunaan *flashcard* sebagai solusi didukung oleh temuan empiris terdahulu. Penelitian oleh Lestari *dkk.*, (2021) dalam Dwi *dkk.*, (2021) mengungkapkan bahwa *flashcard* berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan dasar peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif bertanya serta berdiskusi dibandingkan metode konvensional. Keterlibatan aktif ini menjadi kunci dalam menumbuhkan motivasi berpikir kritis. Selain itu, penggunaan elemen visual dalam *flashcard* sejalan dengan prinsip bahwa otak manusia lebih mudah menyerap informasi melalui gambar, yang sangat relevan untuk menjelaskan materi Pendidikan Pancasila yang sarat nilai seperti yang dikatakan oleh Ramadanti *dkk.*, (2021).

Meskipun efektivitas *flashcard* telah banyak diteliti dalam konteks daya ingat atau kemampuan membaca, penelitian mengenai pengaruhnya spesifik terhadap pengembangan berpikir kritis dalam Pendidikan Pancasila masih terbatas. Kebanyakan studi sebelumnya, seperti Maghfiroh dan Bahrodin (2022), lebih berfokus pada keterampilan membaca anak disleksia. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengevaluasi peran *flashcard* dalam membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Variable Y) melalui media visual yang interaktif (Variable X).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, mulai dari pentingnya berpikir kritis, rendahnya data empiris kemampuan berpikir kritis peserta didik di SDN 6 Metro Timur, hingga potensi media visual sebagai solusi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mendalam dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.”

B Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah masalah sebagai berikut.

1. Kemampuan berpikir kritis peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 6 Metro timur masih rendah.
2. Pendidik belum pernah mengaplikasikan media flashcard dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih efektif, efisien, terarah dan terkaji. Adapun batasan masalah yang dibatasi adalah sebagai berikut.

1. Variabel Penelitian,
 Variabel Independen (X): Penggunaan media pembelajaran *flashcard*,
 Variabel Dependen (Y): Kemampuan berpikir kritis peserta didik,
 diukur melalui pre-test dan post-test dengan level kognitif C4, C5, C6
2. Hanya meneliti efektivitas *flashcard* dalam Pendidikan Pancasila di kelas IV SD, tidak mencakup mata pelajaran lain atau faktor eksternal seperti metode mengajar pendidik dan latar belakang peserta didik.
3. Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen (menggunakan *flashcard*) dan kelompok kontrol (metode ceramah).

D Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu, apakah terdapat pengaruh media flashcard terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar.

E Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar. Mengetahui Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

F Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

1. Menambah Literatur tentang Media Pembelajaran. Memperkaya penelitian terkait penggunaan *flashcard* dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik SD, khususnya dalam Pendidikan Pancasila.
2. Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Memberikan pendekatan lebih interaktif dan menarik dalam memahami nilai-nilai Pancasila

Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik
Pendidik dapat menggunakan *flashcard* sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila. Penelitian ini juga dapat memberikan pedoman bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis media visual yang menarik dan juga interaktif.
2. Bagi Peserta Didik
Peserta Didik akan mendapatkan manfaat langsung dari metode pembelajaran ini karena *flashcard* dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep dengan lebih cepat melalui asosiasi visual. Penerapan media *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar, daya ingat, dan kemampuan berpikir kritis, sehingga dapat membantu

mereka dalam memecahkan masalah dan berpikir lebih analitis dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Kepala Sekolah.

Kepala Sekolah dapat mengadopsi metode ini sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis media visual untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam mengembangkan kurikulum yang lebih adaptif dengan kebutuhan belajar peserta didik di era digital.

4. Bagi Pembuat Kebijakan Pendidikan.

Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan kebijakan terkait metode pembelajaran interaktif, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis visual di tingkat sekolah dasar. Temuan ini juga dapat berkontribusi dalam pengembangan kebijakan yang mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti integrasi *flashcard* digital dalam sistem pembelajaran berbasis *e-learning*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mencapai perubahan perilaku yang relatif permanen. Proses ini mencakup akuisisi pengetahuan, keterampilan, nilai, serta sikap melalui pengalaman langsung atau tidak langsung. Menurut Sugihartono (2020), belajar adalah proses aktif individu dalam membangun makna berdasarkan pengalaman. Dalam konteks pendidikan dasar, belajar menjadi proses utama dalam membentuk kompetensi dasar peserta didik baik secara kognitif maupun afektif. Belajar tidak hanya dilakukan dalam ruang kelas, tetapi juga dapat terjadi di lingkungan sosial dan keluarga. Oleh karena itu, belajar bersifat holistik dan kontekstual.

Ahli pendidikan seperti Slameto (2015), mengemukakan bahwa belajar adalah usaha seseorang secara sadar untuk mengubah tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Proses ini berlangsung secara bertahap dan melibatkan berbagai faktor seperti motivasi, tujuan, strategi, dan dukungan sosial. Dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar, konsep belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Peserta didik SD cenderung berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran harus bersifat nyata dan mudah dipahami. Pembelajaran yang berbasis pengalaman lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan dunia anak.

Setiap perubahan perilaku yang dihasilkan dari proses belajar harus dapat diamati secara nyata. Dalam praktiknya, peserta didik yang aktif belajar menunjukkan antusiasme, inisiatif, dan refleksi diri. Proses ini memperlihatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotor yang terintegrasi. Pengertian belajar dalam dunia pendidikan terus berkembang seiring perubahan paradigma pembelajaran. Belajar kini dipahami sebagai aktivitas aktif, kolaboratif, dan reflektif, bukan lagi sekadar menerima informasi dari pendidik. Menurut N. Rahmawati dan Widodo (2021), belajar yang bermakna melibatkan proses pengolahan informasi, koneksi dengan pengalaman sebelumnya, serta kemampuan mengaplikasikan konsep dalam kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan bahwa belajar bersifat kontekstual dan individual. Dalam sistem pembelajaran modern, peran pendidik lebih sebagai fasilitator daripada pusat informasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami belajar sebagai proses konstruktif dan dinamis.

Belajar bukanlah proses pasif, tetapi aktivitas mental yang melibatkan interpretasi dan penataan ulang informasi. Menurut Handayani dan Sumantri (2022), pemahaman kognitif yang baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penting untuk merancang kegiatan yang merangsang eksplorasi dan penalaran peserta didik. Sementara itu, pendekatan konstruktivis melihat belajar sebagai proses individu membentuk makna melalui pengalaman dan interaksi sosial. Belajar bukanlah proses menerima pengetahuan dari luar, melainkan proses membentuk struktur pengetahuan internal. Dalam konteks ini, pendidik bertugas menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri. Menurut Yuliana (2019), pendekatan ini menekankan pentingnya konteks nyata dalam belajar agar peserta didik dapat mengaitkan informasi baru dengan pengalaman mereka. Belajar yang kontekstual membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih

mendalam. Pendekatan ini juga mendorong munculnya keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Proses belajar juga tidak bisa dilepaskan dari aspek motivasi. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi kemauan dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pendidik perlu memperhatikan strategi yang membangun lingkungan belajar yang mendukung.

Belajar di tingkat sekolah dasar harus memperhatikan kebutuhan perkembangan anak. Peserta didik SD memiliki cara belajar yang khas, yaitu melalui bermain, eksplorasi, dan aktivitas konkret. Menurut Hasibuan (2020), pembelajaran efektif di usia ini harus menggabungkan aspek kognitif dan emosional secara seimbang. Pendidik perlu menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan memberikan contoh nyata dan visual. Penggunaan alat peraga, gambar, dan media interaktif sangat membantu peserta didik memahami konsep secara utuh. Proses belajar akan lebih optimal jika peserta didik merasa nyaman, termotivasi, dan dihargai dalam prosesnya. Dalam kurikulum merdeka, belajar dimaknai sebagai proses pembentukan karakter dan kompetensi secara simultan.

Pembelajaran dirancang untuk mengembangkan profil pelajar Pancasila yang mencakup dimensi bernalar kritis, kreatif, mandiri, dan bertakwa. Menurut Permatasari dan Wulandari (2023), pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan diferensiasi memperkuat makna belajar sebagai aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik. Peserta didik diajak untuk menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata dan mengembangkan solusi terhadap masalah di sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa belajar tidak hanya tentang isi pelajaran, tetapi juga pengalaman hidup yang membentuk jati diri peserta didik. Kurikulum ini memperkuat makna belajar sebagai proses transformatif.

Lingkungan belajar yang suportif akan meningkatkan rasa percaya diri dan kemauan belajar. Belajar adalah inti dari pendidikan dan menjadi dasar dalam seluruh proses pengajaran di sekolah. Pemahaman terhadap hakikat belajar akan menentukan kualitas pembelajaran yang diberikan pendidik. Proses belajar yang dirancang secara matang akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan efektif. Pendidik perlu memahami bahwa setiap peserta didik adalah pembelajar yang unik dengan cara belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran harus fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Belajar yang efektif tidak hanya menambah ilmu, tetapi juga membentuk kepribadian yang matang.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan arah dan hasil yang ingin dicapai dari suatu proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, tujuan belajar menjadi pedoman bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang bermakna. Menurut Siahaan (2019), tujuan belajar adalah perubahan positif dalam diri peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Tujuan ini juga berfungsi untuk memandu strategi pembelajaran dan alat evaluasi. Dengan tujuan yang jelas, proses belajar menjadi lebih terarah dan terukur. Oleh karena itu, perumusan tujuan belajar perlu mempertimbangkan perkembangan peserta didik. Selanjutnya menurut Sadirman dalam Djamaluddin (2019), secara umum terdapat tiga tujuan utama dalam belajar yaitu sebagai berikut.

- a. Pengembangan Daya Pikir: Indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari meningkatnya taraf berpikir seseorang. Proses ini tidak hanya memberikan informasi baru, tetapi juga melatih ketajaman rasio, di mana pengetahuan dan kemampuan berpikir bekerja sama membentuk kecerdasan intelektual..

- b. Penguasaan Konsep dan Keterampilan: Belajar memungkinkan individu menguasai keterampilan fisik dan mental. Keterampilan fisik tampak dari tindakan yang dilatih secara berulang, sedangkan keterampilan mental bersifat abstrak yang melibatkan proses kreativitas, pemahaman mendalam, serta penyelesaian masalah.
- c. Pembinaan Sikap: Pembelajaran secara langsung memengaruhi pembentukan karakter dan moral peserta didik. Pendidik memikul tanggung jawab esensial, bukan sekadar sebagai pengarah, melainkan sebagai panutan yang menanamkan nilai-nilai kebaikan dan motivasi positif.

Pembelajaran tidak hanya tentang hafalan, tetapi juga pembentukan karakter dan keterampilan hidup. Belajar di jenjang sekolah dasar bertujuan membangun landasan kuat untuk pembelajaran di tingkat selanjutnya. Peserta didik diharapkan mampu memahami konsep dasar, mengembangkan sikap positif terhadap belajar, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Kusumastuti (2024) tujuan belajar pada jenjang ini termasuk membiasakan peserta didik berpikir logis, bersikap disiplin, dan bekerja sama dalam kelompok. Penguatan karakter juga menjadi fokus penting dalam pendidikan dasar. Oleh karena itu, kegiatan belajar perlu mencerminkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Belajar bukan sekadar mencari nilai, tetapi proses menjadi pribadi yang utuh.

Dalam Kurikulum Merdeka, tujuan belajar diarahkan untuk membentuk profil pelajar Pancasila. Profil ini mencakup enam dimensi: beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global. Menurut Permatasari dan Wulandari (2023), tujuan pembelajaran dalam kurikulum ini bukan hanya untuk menguasai materi, tetapi juga untuk membentuk karakter dan kompetensi abad 21. Dengan demikian, proses belajar menjadi sarana untuk membentuk warga negara yang berpikir kritis, mampu beradaptasi, dan menjunjung nilai-nilai luhur

bangsa. Pendidik diharapkan mampu merancang pembelajaran yang kontekstual dan reflektif. Tujuan belajar harus disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan peserta didik. Tujuan belajar juga berkaitan erat dengan peningkatan kapasitas berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Peserta didik yang belajar dengan baik akan mampu menganalisis informasi, mengambil keputusan logis, dan menghasilkan solusi terhadap masalah. Kemampuan berpikir kritis dapat tumbuh jika proses belajar diarahkan pada pemecahan masalah nyata dan eksplorasi ide.

Dalam lingkungan yang mendukung, peserta didik akan lebih percaya diri dalam mengembangkan pengetahuannya. Pendidik bertugas menciptakan suasana belajar yang memotivasi dan inklusif. Tujuan belajar dalam pendidikan dasar juga mencakup pembentukan kebiasaan belajar yang positif. Kebiasaan seperti membaca, mendengarkan dengan saksama, bertanya, dan mencatat adalah keterampilan belajar dasar yang perlu dibentuk sejak dini. Menurut Siregar dan Hasanah (2022), peserta didik yang memiliki kebiasaan belajar baik akan lebih siap menghadapi tantangan belajar di tingkat berikutnya. Selain itu, kebiasaan ini juga membentuk sikap tanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Pendidik harus memberikan teladan dan pembiasaan yang konsisten dalam membentuk kebiasaan ini. Tujuan belajar pun menjadi sarana pembentukan disiplin diri.

Akhirnya, tujuan belajar harus mengarah pada pembentukan pribadi yang utuh dan merdeka. Belajar bukan sekadar menghafal, tetapi memahami, menerapkan, dan mencipta. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2020 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, pembelajaran harus berpusat pada peserta didik dan bertujuan mengembangkan potensi secara optimal. Dalam hal ini, tujuan belajar menjadi penentu kualitas pendidikan yang

sesungguhnya. Proses pendidikan akan bermakna jika tujuan belajarnya relevan, kontekstual, dan berorientasi masa depan. Oleh sebab itu, perumusan tujuan belajar merupakan tahap yang sangat penting dalam perencanaan pembelajaran.

3. Ciri Ciri Belajar

Belajar memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dari aktivitas lain. Salah satu ciri utama belajar adalah terjadinya perubahan dalam diri individu, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Irianto (2019), perubahan ini bersifat relatif permanen dan terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang berulang. Perubahan tersebut bisa dilihat dari peningkatan pemahaman, perubahan sikap, atau penguasaan keterampilan baru. Belajar bukanlah kegiatan instan, melainkan proses yang berlangsung secara bertahap. Ciri ini menegaskan bahwa belajar adalah kegiatan yang terstruktur dan terarah. Ciri lain dari proses belajar adalah adanya tujuan yang ingin dicapai. Setiap aktivitas belajar selalu memiliki arah, apakah untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu.

Tujuan ini bisa berasal dari diri sendiri maupun diarahkan oleh pendidik. Menurut N. Rahmawati dan Widodo (2021), belajar menjadi bermakna ketika tujuan tersebut relevan dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan ini juga menjadi dasar penilaian apakah proses belajar telah berhasil atau belum. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang tujuan belajar yang jelas dan terukur.

Menurut Aunurrahman dalam Parwati (2023) menyebutkan secara umum terdapat 3 ciri-ciri belajar sebagai berikut.

- a. Belajar menunjukkan aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja.

- b. Belajar adalah interaksi seseorang dengan lingkungannya.
- c. Perubahan dalam tingkah laku, afektif, kognitif, verbal, dan moral ditandai dengan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat Maâ, (2018), terdapat beberapa ciri-ciri belajar sebagai berikut.

- a. Pemerolehan Kemampuan Baru: Belajar menghasilkan perubahan tingkah laku yang nyata, yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), serta afektif (nilai dan sikap).
- b. Perubahan Bersifat Permanen: Hasil dari proses belajar tidak hilang dalam waktu singkat, melainkan menetap dan tersimpan secara berkelanjutan di dalam diri individu.
- c. Membutuhkan Usaha: Perilaku yang berubah akibat belajar didorong oleh niat dan usaha, serta merupakan hasil dari interaksi aktif dengan lingkungan.
- d. Bukan Akibat Faktor Fisik Semata: Perubahan belajar murni berasal dari proses sadar dalam kondisi sehat, bukan karena efek alamiah tubuh (seperti pertumbuhan atau kedewasaan) maupun kondisi fisik sementara (seperti sakit, lelah, atau pengaruh obat).

Festiawan (2020) menyebutkan bahwa ciri-ciri belajar dibagi menjadi 2 segi, yaitu segi proses dan segi hasil.

- a. Dari Segi Proses
 - 1. Adanya aktivitas (fisik, mental, dan emosional).
 - 2. Melibatkan elemen lingkungan.
 - 3. Bertujuan untuk mengubah tingkah laku (behavioural changes).
- b. Dari Segi Hasil
 - 1. Bersifat relatif tetap.
 - 2. Didapat dengan usaha yang lebih baik.

Belajar juga ditandai oleh keterlibatan aktif dari individu yang belajar. Peserta didik yang belajar tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam proses mengamati, bertanya, mencoba, dan merefleksi. Menurut Handayani dan Sumantri (2022), keterlibatan ini penting karena pembelajaran yang pasif cenderung tidak meninggalkan dampak jangka panjang. Keterlibatan aktif menciptakan

pengalaman belajar yang lebih kuat dan bermakna. Pendidik dapat memfasilitasi keterlibatan ini melalui strategi pembelajaran interaktif. Misalnya, dengan diskusi kelompok, eksperimen, atau permainan edukatif. Ciri berikutnya adalah belajar merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus. Belajar tidak berhenti setelah satu sesi pembelajaran selesai, tetapi berlanjut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hasibuan (2020), proses belajar yang efektif menciptakan kebiasaan berpikir dan bersikap yang baru.

Peserta didik terus mengembangkan dirinya melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman baru. Oleh karena itu, belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, melainkan juga di rumah, masyarakat, dan media digital. Proses ini menekankan pentingnya pembelajaran seumur hidup (*lifelong learning*). Selanjutnya, belajar bersifat individual meskipun dapat dilakukan secara kelompok. Setiap peserta didik memiliki gaya, kecepatan, dan cara belajar yang berbeda-beda. Menurut Yuliana (2019), pengakuan terhadap keunikan individu penting agar pembelajaran dapat disesuaikan dan tidak memaksakan satu metode untuk semua. Pendidik perlu memahami kebutuhan masing-masing peserta didik dan menerapkan pendekatan diferensiasi dalam mengajar.

Misalnya, dengan memberikan pilihan cara mengerjakan tugas atau menggunakan berbagai media belajar. Hal ini akan meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi seluruh peserta didik. Proses belajar juga ditandai dengan adanya interaksi antara individu dan lingkungan. Lingkungan belajar yang kondusif akan memfasilitasi proses pembelajaran yang optimal. Menurut Siregar dan Hasanah (2022), pendidik, teman sebaya, media pembelajaran, dan suasana kelas berpengaruh besar terhadap proses belajar peserta didik. Interaksi ini memungkinkan pertukaran informasi, kolaborasi, serta pembentukan pemahaman yang lebih baik. Oleh karena itu, lingkungan belajar perlu

dirancang agar mendukung eksplorasi dan rasa ingin tahu. Interaksi yang sehat akan memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri ciri belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap individu secara sadar dan terarah ketika melaksanakan proses belajar. Hal tersebut bersifat permanen atau menetap pada setiap perubahan yang dialami.

4. Teori Belajar

Teori belajar merupakan dasar konseptual yang menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi dalam diri seseorang. Setiap teori menawarkan pendekatan yang berbeda terhadap cara peserta didik memperoleh dan mengolah informasi. Dalam konteks pendidikan dasar, pemahaman terhadap berbagai teori belajar sangat penting untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Irianto (2019), pemilihan teori belajar yang tepat akan menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pendidik perlu memahami prinsip-prinsip dari teori tersebut agar dapat mengimplementasikannya secara efektif di kelas. Dengan begitu, peserta didik akan lebih mudah mencapai tujuan belajar yang ditetapkan. Rohmah (2021), menyebutkan beberapa teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori Belajar Behavioristik
Teori ini berkaitan dengan belajar tentang perilaku manusia. Perspektif tingkah laku menekankan bagaimana belajar menjelaskan tingkah laku manusia. Ini terjadi melalui stimulus, atau rangsangan yang menghasilkan hubungan perilaku reaktif (respons).
- b. Teori Belajar Kognitif
Menurut teori psikologi kognitif, belajar adalah pencapaian pemahaman tentang sesuatu yang dilakukan oleh peserta didik secara aktif. Demi mencapai tujuan, keaktifan seperti pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah,

- memperhatikan lingkungan, mempraktikkan, dan mengabaikan respons lainnya.
- c. Teori Belajar Konstruktivisme
Menurut teori belajar konstruktivisme, pengetahuan ada pada diri seseorang. Konstruktivisme adalah teori memberikan manusia kebebasan untuk belajar atau mencari kebutuhannya sendiri dan memungkinkan mereka untuk mencapai keinginan mereka dengan bantuan orang lain.
 - d. Teori Belajar Kognitif Sosial
Teori pembelajaran sosial merupakan perluasan dari teori belajar tradisional (behavioristik). Teori tersebut menjelaskan bahwa memberikan penjelasan sebagian besar prinsip teori belajar perilaku, tetapi lebih menekankan pada dampak isyarat perilaku dan proses mental internal.
 - e. Teori Belajar Humanistik
Menurut teori belajar humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan dalam rangka memanusiakan manusia itu sendiri. Teori belajar humanistik lebih abstrak dan lebih terfokus pada filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi dari pada psikologi belajar.
 - f. Teori Belajar Sibernetik
Teori ini sangat baru, dan banyak orang belum tahu tentang teori ini. Teori ini berkembang seiring dengan kemajuan ilmu informasi dan teknologi. Teori kognitif berfokus pada proses belajar daripada hasil belajar; namun, teori sibernetik lebih fokus pada kerja otak.
 - g. Teori Belajar KI Hajar Dewantara
KI Hajar Dewantara adalah pahlawan pendidikan Indonesia. Beliau menciptakan Pancadarma Taman Peserta didik, lima prinsip pendidikan utama, yaitu asas kemerdekaan, asas kodrat alam, asas kebudayaan, asas kebangsaan, dan asas kemanusiaan.

Dan hal ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Djamaluddin (2019), yang menyebutkan ada tiga macam teori belajar, yaitu sebagai berikut.

- a. Teori Behaviorisme
Behaviorisme adalah teori tentang perkembangan perilaku yang dapat diukur, diamati, dan dibuat dari bagaimana peserta didik menanggapi rangsangan.
- b. Teori Humanistik
Teori humanistik berpendapat bahwa tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Teori ini berusaha memahami

perilaku belajar dari sudut pandang pelaku daripada dari sudut pandang pengamat.

c. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme berasal dari kata "konstruksi", yang berarti "membangun". Menurut konstruktivisme, belajar adalah aktivitas yang benar-benar aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri, mencari makna dari apa yang telah mereka pelajari, dan mengaitkan ide-ide baru dengan apa yang mereka ketahui sebelumnya.

Merujuk pada pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa teori belajar memiliki peran yang krusial dalam proses pembelajaran. Hal ini karena teori belajar menyajikan prinsip-prinsip fundamental yang bisa menjadi fondasi bagi pendidik dalam mendesain pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan hal itu, teori belajar yang menjadi landasan penelitian ini adalah konstruktivisme. Sebagaimana dijelaskan, teori konstruktivisme memfasilitasi peserta didik untuk membangun dan mengolah sendiri kemampuannya dengan berpijak pada pengetahuan serta pengalaman yang telah dimiliki. Implikasinya, teori belajar ini dapat mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik selama proses pembelajaran.

B Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang terorganisir dan disengaja untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar tertentu. Dalam pendidikan dasar, pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kemampuan dasar peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Menurut Siahaan (2019), pembelajaran adalah upaya sadar dari pendidik untuk membimbing dan memfasilitasi peserta didik agar mengalami proses belajar yang optimal. Kegiatan pembelajaran harus melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan yang mendukung.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran difokuskan pada pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik secara holistik.

Oleh karena itu, pengertian pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari strategi, pendekatan, dan media yang digunakan dalam proses belajar-mengajar. Pembelajaran berbeda dari belajar karena pembelajaran adalah proses yang dirancang oleh pendidik, sedangkan belajar merupakan aktivitas internal peserta didik. Dalam pembelajaran, pendidik berperan sebagai fasilitator yang merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar. Menurut N. Rahmawati dan Widodo, (2021), pembelajaran adalah interaksi edukatif yang terencana antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang terstruktur. Di tingkat sekolah dasar, peran pendidik sangat dominan karena peserta didik masih berada dalam tahap perkembangan konkret-operasional. Pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan hasil kolaborasi antara pengelolaan pendidik dan partisipasi peserta didik.

Pembelajaran juga mengandung makna sebagai proses transformasi nilai dan pengetahuan. Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga nilai-nilai moral, sosial, dan budaya. Menurut Hartati (2019), pembelajaran pada hakikatnya adalah proses untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan peserta didik agar menjadi individu yang utuh. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan harus memperhatikan aspek afektif dan spiritual peserta didik. Setiap komponen pembelajaran tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi harus saling terkait satu sama lain. Menurut Maylia *dkk.*, (2024), perencanaan pembelajaran yang sistematis sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan,

khususnya di tingkat dasar. Pendidik tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga harus menilai, merefleksikan, dan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan. Dalam Kurikulum Merdeka, pendidik diberikan keleluasaan dalam merancang pembelajaran yang relevan dengan kondisi dan potensi peserta didik. Oleh karena itu, pengertian pembelajaran menjadi semakin luas dan fleksibel.

Pembelajaran juga harus mempertimbangkan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Anak-anak memiliki preferensi belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Menurut Damayanti (2020), pembelajaran yang baik harus mampu menyesuaikan strategi dengan karakteristik peserta didik agar proses belajar menjadi efektif dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran juga merupakan aktivitas yang bersifat dinamis dan kontekstual. Artinya, pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman, teknologi, serta kebutuhan masyarakat. Menurut Sutrami dan Amrullah, (2023), pembelajaran berbasis kontekstual dan kolaboratif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan abad 21 peserta didik. Oleh karena itu, pendidik tidak cukup hanya menjadi penyampai informasi, tetapi juga pengembang kurikulum kelas..

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses terencana dan sistematis yang dirancang pendidik untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistic meliputi pengetahuan, karakter, dan keterampilan. Proses ini dicapai melalui interaksi yang adaptif sesuai kebutuhan peserta didik, relasi yang positif, serta evaluasi berkelanjutan untuk mencapai kompetensi tingkat tinggi (HOTS).

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah hasil akhir yang ingin dicapai dari suatu proses pembelajaran yang dirancang oleh pendidik. Tujuan ini memberikan arah dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, tujuan pembelajaran tidak hanya fokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengembangan sikap dan keterampilan peserta didik secara seimbang. Menurut Siahaan, (2019), rumusan tujuan pembelajaran yang jelas akan membantu pendidik menyesuaikan metode dan media yang digunakan dalam kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran juga berperan sebagai indikator keberhasilan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, setiap proses pembelajaran seharusnya dimulai dengan perumusan tujuan yang spesifik, terukur, dan relevan.

Tujuan pembelajaran di sekolah dasar mengacu pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat. Menurut Permatasari dan Permatasari dan Wulandari, (2023), pembelajaran harus mengembangkan kompetensi abad 21 serta nilai-nilai kebangsaan.

Adapun tujuan umum pembelajaran meliputi:

- a. Mengembangkan kapasitas peserta didik dalam berpikir secara kritis, kreatif, dan reflektif saat menghadapi berbagai situasi atau permasalahan
- b. Menanamkan kepribadian yang tangguh melalui pembiasaan sikap mandiri, disiplin yang konsisten, dan rasa tanggung jawab penuh
- c. Membangun rasa ingin tahu yang kuat sebagai fondasi utama agar semangat belajar tetap terjaga sepanjang hayat
- d. Membina kemampuan berinteraksi yang baik melalui pembiasaan komunikasi, kerja sama tim, serta sikap toleran terhadap lingkungan sekitar.

Tujuan pembelajaran juga harus mampu menumbuhkan relevansi antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan adanya keterkaitan tersebut, peserta didik akan lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Menurut N. Rahmawati dan Widodo, (2021), pembelajaran yang kontekstual akan membantu peserta didik mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata, sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, pendidik juga harus mampu menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan gaya belajar, minat, dan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran diferensiatif yang ditekankan dalam kebijakan kurikulum terbaru. Dengan demikian, tujuan pembelajaran menjadi fondasi utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan transformatif.

C Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar merupakan proses pendidikan yang fundamental untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, moral, dan etika kepada peserta didik sejak usia dini. Proses ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan secara teoretis, tetapi lebih menekankan pada pembentukan karakter dan moral peserta didik agar selaras dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Pembelajaran ini menjadi fondasi penting dalam perjalanan pendidikan peserta didik untuk memahami identitasnya sebagai bagian dari bangsa Indonesia.

Menurut Bhughe (2022), pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran sentral yang diemban oleh pendidik dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar. Pembelajaran ini dimaknai sebagai upaya sadar dan terencana untuk

menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam diri peserta didik, bukan hanya sebagai hafalan, melainkan sebagai pedoman dalam bersikap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

Selaras dengan hal tersebut, Anatasya dan Anggareni Dewi, (2021), mendefinisikan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai wahana pendidikan karakter bagi peserta didik di sekolah dasar. Dalam konteks ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila dipahami sebagai sebuah proses yang secara langsung berkontribusi pada pengembangan nalar kritis dan pembentukan karakter peserta didik secara simultan, di mana nilai-nilai seperti keadilan dan kejujuran tidak hanya diajarkan, tetapi juga dikaji secara kritis oleh peserta didik.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD

Secara umum, tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila selaras dengan tujuan Sistem Pendidikan Nasional, yaitu sebagai usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan ini menempatkan Pendidikan Pancasila sebagai inti dari pembentukan warga negara yang berkualitas dan berkarakter.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, Permatasari dan Wulandari, (2023) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran secara spesifik diarahkan untuk membentuk profil pelajar Pancasila, yang mencakup enam dimensi utama: beriman dan bertakwa, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global. Dengan demikian, tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya

terbatas pada penguasaan materi, tetapi juga pembentukan kompetensi dan karakter yang relevan dengan tantangan abad ke-21.

Tujuan penting lainnya dari pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk menumbuhkan sikap kritis dan reflektif dalam diri peserta didik saat menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan. Menurut Maulida Anggraina Saputri dan Konseling, (2020), pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bernalar, mengungkapkan pendapat, menganalisis, serta menyelesaikan masalah. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya diharapkan memahami nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara analitis dalam konteks kehidupan nyata. Menurut Permatasari dan Wulandari, (2023), tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka diarahkan untuk membentuk profil pelajar Pancasila yang mencakup enam dimensi utama sebagai berikut.

- a. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Mandiri
- c. Bernalar Kritis
- d. Kreatif
- e. Bergotong
- f. Berkebinekaan Global.

3. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD

Karakteristik utama pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah pelaksanaannya yang harus bersifat interaktif dan mampu mengintegrasikan nilai-nilai luhur dalam setiap prosesnya.

Pembelajaran yang efektif menuntut pendidik untuk meninggalkan metode konvensional seperti ceramah yang membuat peserta didik pasif, dan beralih ke pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Hal ini penting karena materi Pendidikan Pancasila sarat dengan konsep abstrak yang perlu divisualisasikan agar lebih mudah dipahami.

Menurut Dicky Dermawan dan Maulana (2023), pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ideal memiliki karakteristik kontekstual dan partisipatif. Artinya, materi pembelajaran harus dihubungkan dengan pengalaman dan lingkungan nyata peserta didik, serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam diskusi dan kegiatan. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan kualitas berpikir peserta didik, karena mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah dan merefleksikannya.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila juga bercirikan pada penanaman nilai melalui praktik nyata dan pembiasaan, bukan sekadar pengajaran teoretis. Bhughe (2022) menyatakan bahwa nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati tidak cukup hanya diajarkan, tetapi harus dipraktikkan secara konsisten dalam lingkungan sekolah. Oleh karena itu, karakteristik pembelajarannya harus mencakup kegiatan-kegiatan yang memungkinkan peserta didik untuk mengalami dan menerapkan langsung nilai-nilai Pancasila.

Selanjutnya, Ramadanti dkk., (2021) menyoroti bahwa karakteristik pembelajaran ini menuntut pendidik untuk kreatif dalam memilih media yang sesuai agar dapat mempermudah pemahaman peserta didik dan meningkatkan efektivitas belajar. Karena peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, penggunaan media visual seperti gambar atau flashcard menjadi sangat penting untuk menjembatani konsep-konsep Pancasila yang abstrak dengan pemahaman peserta didik yang masih konkret

D Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kecakapan analitis tingkat tinggi untuk mengevaluasi informasi secara logis dan objektif sebelum mengambil keputusan rasional. Sejalan dengan pandangan Facione (2011), berpikir kritis merupakan sebuah proses reflektif dan penilaian terencana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas nalar, sekaligus menjadi fondasi utama dalam membangun pemikiran tingkat tinggi lainnya. Dalam lingkup pendidikan dasar, keterampilan ini menuntut peserta didik untuk tidak sekadar menghafal, melainkan memahami konsep secara mendalam. Menurut Kurniawan dan Sanoto (2024), peserta didik di tingkat sekolah dasar sudah mampu menunjukkan kemampuan nalar kritisnya apabila diberikan stimulus pembelajaran yang selaras dengan fase perkembangan kognitif mereka. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berbasis pemecahan masalah guna menghindari kebiasaan menghafal yang dapat menghambat daya nalar.

Kecakapan ini tidak tumbuh secara instan, melainkan membutuhkan pembiasaan sikap terbuka dan objektif. Permatasari dan Wulandari (2023) menegaskan bahwa berpikir kritis tidak hanya berpusat pada kecerdasan kognitif, tetapi juga mencakup aspek disposisi, yakni kecenderungan peserta didik untuk bersikap terbuka, reflektif, serta jujur terhadap informasi dan kebenaran. Lingkungan belajar yang aman sangat esensial agar peserta didik berani bereksplorasi dan memandang kesalahan sebagai bagian dari proses belajar. Melalui kematangan proses ini, peserta didik akan lebih menghargai keberagaman pandangan. Hal ini didukung oleh Wulandari dan Sulastri (2021), yang menyatakan bahwa kemampuan menerima

perbedaan dan bersikap toleran dalam interaksi sosial adalah salah satu wujud nyata dari keberhasilan proses berpikir kritis.

Pengembangan nalar kritis juga terintegrasi erat dengan literasi informasi, di mana peserta didik dilatih untuk memvalidasi sumber dan membangun argumen konstruktif. Khususnya dalam muatan pelajaran PPKn, berpikir kritis sangat krusial agar peserta didik tidak sekadar menerima norma secara pasif, tetapi mampu mengontekstualisasikan nilai-nilai abstrak Pancasila ke dalam kehidupan nyata. Untuk menjembatani pemahaman tersebut, pendidik dapat memanfaatkan instrumen visual pendukung. Simatupang *dkk.*, (2024) membuktikan bahwa penggunaan media visual seperti *flashcard* terbukti efektif dalam mendongkrak pemahaman kritis, karena media tersebut memfasilitasi peserta didik untuk lebih mudah mengenali konsep, mengemukakan pendapat, dan mengevaluasi nilai-nilai secara sistematis.

Berdasarkan sintesis dari berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis pada peserta didik sekolah dasar bukanlah sebuah kemampuan bawaan yang muncul dengan sendirinya, melainkan sebuah keterampilan komprehensif yang menggabungkan ketajaman kognitif dan keterbukaan sikap yang harus dilatih secara konsisten. Pendidik memegang peran sentral dalam menghadirkan stimulus yang tepat melalui penciptaan lingkungan dialogis dan pemanfaatan media yang relevan, seperti *flashcard*. Kombinasi antara pendekatan pemecahan masalah dan media visual ini dinilai sangat krusial, khususnya pada mata pelajaran PPKn, untuk menjembatani peserta didik dalam memahami, mengevaluasi, dan mengaplikasikan nilai-nilai abstrak menjadi solusi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

2. Karakteristik Berpikir Kritis

Berpikir kritis memuat serangkaian karakteristik yang merepresentasikan kualitas intelektual individu dalam mengolah informasi secara komprehensif. Ciri utamanya adalah objektivitas dalam menganalisis data. Sebagaimana dikemukakan oleh Facione (2011), pemikir kritis yang andal mampu memisahkan antara fakta dan opini, serta menguji keabsahan sebuah argumen secara mendalam. Di tingkat pendidikan dasar, kemampuan ini membiasakan peserta didik untuk tidak menelan informasi secara mentah, melainkan mengkajinya melalui argumentasi yang logis dan runtut. Melalui aktivitas seperti diskusi, pendidik dapat melatih peserta didik untuk mempertahankan pendapatnya berbasis data, bukan sekadar respons emosional. Karakteristik selanjutnya adalah kecenderungan untuk bersikap reflektif dan terbuka. Peserta didik didorong untuk merenungkan kembali keputusan yang diambil sebagai bentuk evaluasi diri guna memperbaiki pola pikir ke depan.

Hal ini sejalan dengan pandangan Permatasari dan Wulandari, (2023) yang menegaskan bahwa berpikir kritis tidak lepas dari komponen disposisi, yakni kecenderungan mental untuk bersikap terbuka, objektif, dan reflektif. Kerendahan hati intelektual ini membuat peserta didik bersedia mengubah pandangannya jika dihadapkan pada argumen yang lebih rasional, sehingga tercipta budaya kelas yang menghargai keberagaman pendapat. Selain itu, pemikir kritis juga ditandai oleh tingginya rasa ingin tahu dan ketelitian dalam mengevaluasi sumber informasi. Motivasi internal ini mendorong peserta didik untuk terus menggali informasi secara analitis, terutama dalam memilah data yang valid di era digital. Sesuai dengan temuan Kurniawan dan Sanoto, (2024), nalar kritis peserta didik akan tumbuh optimal jika pendidik mampu memberikan stimulus yang sejalan dengan fase perkembangan kognitif mereka, seperti menyajikan

fenomena kontekstual yang memancing rasa penasaran untuk diselidiki kebenarannya.

Konsistensi nalar dan kemampuan memecahkan masalah secara kreatif juga menjadi ciri esensial lainnya. Peserta didik dilatih untuk menjaga keselarasan antara premis dan kesimpulan untuk menghindari kekeliruan logika. Menurut Simatupang *dkk.*, (2024), ketika peserta didik diajak untuk merumuskan alternatif solusi atas suatu permasalahan, mereka tidak hanya mengasah ketajaman nalar, tetapi juga mengembangkan empati. Proses pemecahan masalah ini didukung oleh sikap skeptis yang sehat, di mana peserta didik tidak mudah terpengaruh oleh opini mayoritas tanpa pembuktian yang kuat Facione (2011).

Meskipun bersikap skeptis, pemikir kritis tetap berorientasi konstruktif. Hal ini dipertegas oleh Wulandari dan Sulastri (2021), yang menyatakan bahwa kematangan berpikir kritis justru bermuara pada kemampuan menerima perbedaan dan bersikap toleran dalam menyikapi berbagai sudut pandang. Pada akhirnya, seluruh karakteristik tersebut bermuara pada tanggung jawab intelektual dan komitmen terhadap proses belajar. Peserta didik menyadari bahwa berpikir kritis adalah sebuah siklus berkelanjutan yang menuntut keberanian untuk mengakui dan memperbaiki kesalahan. Pendidik harus hadir sebagai teladan yang memfasilitasi ruang belajar yang aman agar karakter analitis dan reflektif ini mengakar kuat secara utuh.

Berdasarkan sintesis dari berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik berpikir kritis merupakan perpaduan utuh antara kecakapan kognitif (analisis logis, konsistensi, dan evaluasi informasi) dengan kematangan afektif (rasa ingin tahu,

keterbukaan, sikap reflektif, dan tanggung jawab intelektual). Karakteristik ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas dalam menalar, tetapi juga bijaksana dan empatik dalam menyikapi permasalahan. Untuk menumbuhkan karakteristik tersebut, pendidik memegang peran krusial dalam menyediakan stimulus kontekstual dan menciptakan lingkungan belajar yang dialogis serta aman bagi peserta didik untuk bereksplorasi.

3. Indikator Berpikir kritis

Ada beberapa indikator kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kritis ini menjadi acuan dasar untuk melihat perubahan perubahan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ada beberapa ahli yang mengemukakan kemampuan berpikir kritis. Salah satunya adalah menurut Facione (2011) sebagai berikut.

- a. Interpretasi: Kecakapan dalam memaknai, memahami, dan menjelaskan esensi dari suatu permasalahan atau situasi secara presisi.
- b. Analisis: Keterampilan untuk mengidentifikasi dan menguraikan keterkaitan logis antara berbagai pernyataan, konsep, pertanyaan, maupun representasi informasi lainnya.
- c. Evaluasi: Kemampuan untuk mengukur dan menilai tingkat kredibilitas serta kebenaran logis dari sebuah pernyataan, deskripsi, atau konsep yang disajikan.
- d. Inferensi: Kecakapan dalam mengumpulkan, menyaring, dan mengekstraksi elemen-elemen informasi yang relevan guna merumuskan sebuah kesimpulan yang sah.
- e. Eksplanasi: Kemampuan untuk memaparkan dan menyajikan argumentasi atau alasan yang logis, koheren, dan komprehensif berdasarkan hasil analisis dan evaluasi yang telah dilakukan..

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Ennis dalam Fridanianti *dkk.*, (2018) yang menjelaskan bahwa setiap seseorang yang berpikir kritis memiliki beberapa kriteria elemen dasar yang disingkat FRISCO

(*Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity, and Overview*). Adalah sebagai berikut.

- a. *Focus* (Fokus): Kemampuan peserta didik dalam memusatkan perhatian untuk mengidentifikasi dan memahami inti permasalahan dari situasi atau soal yang disajikan.
- b. *Reason* (Alasan): Keterampilan peserta didik dalam mengambil keputusan yang rasional serta memberikan argumentasi yang berlandaskan pada bukti dan fakta yang relevan.
- c. *Inference* (Penyimpulan): Kecakapan peserta didik untuk menarik kesimpulan yang akurat, sekaligus mampu memilih landasan alasan yang paling logis untuk mendukung konklusi tersebut.
- d. *Situation* (Situasi): Kemampuan peserta didik dalam mengelola, menyesuaikan, dan memanfaatkan seluruh informasi yang selaras dengan konteks permasalahan yang sedang dihadapi.
- e. *Clarity* (Kejelasan): Keterampilan peserta didik untuk menjabarkan makna dari kesimpulan atau istilah tertentu secara terperinci. Hal ini termasuk kemampuan peserta didik dalam mengontekstualisasikan permasalahan melalui pemberian contoh kasus yang konkret.
- f. *Overview* (Tinjauan Menyeluruh): Kecakapan peserta didik dalam menelaah, mengkaji, dan mengevaluasi kembali seluruh tahapan berpikir yang telah dilakukan secara komprehensif untuk memastikan tidak ada kekeliruan..

Berdasarkan pemaparan teori indikator berpikir kritis menurut Facione (2015) di atas, peneliti tidak menggunakan keenam indikator tersebut secara keseluruhan. Mengingat subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar yang taraf perkembangan kognitifnya masih berada pada fase operasional konkret, serta demi menjaga keselarasan (*alignment*) dengan instrumen tes yang mengacu pada Taksonomi Bloom (C4, C5, dan C6), maka peneliti membatasi fokus penelitian hanya pada empat indikator utama. Pemilihan keempat indikator ini Analisis, Evaluasi, Inferensi, dan Eksplanasi dinilai paling relevan untuk mengukur efektivitas media *Flashcard* dan sesuai dengan konstruksi soal yang diujikan.

Meskipun Facione (2011) merumuskan enam keterampilan inti berpikir kritis, dalam penelitian ini peneliti membatasi penggunaan menjadi empat indikator utama, yaitu analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi. Pembatasan ini dilakukan dengan pertimbangan karakteristik kognitif peserta didik usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Ennis (2011) yang menyatakan bahwa pemilihan indikator berpikir kritis harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan konteks subjek penelitian agar instrumen mampu mengukur kemampuan secara akurat.

Lebih lanjut, Karim dan Normaya (2015) menjelaskan bahwa untuk peserta didik tingkat dasar, indikator seperti *self-regulation* (pengaturan diri) cenderung sulit diamati secara objektif melalui tes kognitif karena melibatkan proses metakognisi yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penggunaan empat indikator tersebut dinilai sudah cukup representatif untuk merepresentasikan profil berpikir kritis peserta didik kelas IV SD dalam memecahkan masalah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penyederhanaan ini juga didukung oleh Lambertus (2011) yang menekankan bahwa fokus pada indikator-indikator utama (analisis hingga eksplanasi) sudah mampu menggambarkan kemampuan nalar analitis peserta didik dalam menghubungkan konsep dengan realitas konkret di sekitarnya. Rincian indikator yang digunakan beserta alasan penggunaannya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2 Sintesis Indikator Berpikir Kritis dalam Penelitian

No	Indikator Facione	Alasan Penggunaan
1.	Analisis (<i>Analysis</i>)	Relevan dengan Ranah Kognitif C4 (Menganalisis). Indikator ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam

		mengidentifikasi hubungan antar pernyataan, pertanyaan, dan konsep dalam materi Pendidikan Pancasila. Peserta didik dituntut mampu membedakan informasi yang terdapat pada media <i>Flashcard</i> .
2.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Relevan dengan Ranah Kognitif C5 (Mengevaluasi). Indikator ini dipilih karena peserta didik perlu menilai kredibilitas suatu pernyataan atau tindakan. Dalam konteks penelitian, siswa harus mampu menilai apakah suatu perilaku sudah sesuai atau bertentangan dengan nilai-nilai sila Pancasila.
3.	Inferensi (<i>Inference</i>)	Relevan dengan Ranah Kognitif C6 (Mencipta/Kreasi). Indikator ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menarik kesimpulan yang logis dari informasi yang tersedia. Kemampuan ini menjadi dasar bagi siswa untuk merumuskan solusi atau ide baru (kreasi) dalam pemecahan masalah.
4.	Eksplanasi (<i>Explanation</i>)	Relevan dengan Ranah Kognitif C6 (Mencipta/Kreasi). Indikator ini merupakan kelanjutan dari inferensi, yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menyatakan hasil pemikirannya. Siswa tidak hanya diminta menjawab, tetapi juga menjelaskan argumen atau alasan di balik jawaban tersebut secara runtut.

E Media *Flashcard*

1. Pengertian *Flashcard*

Flashcard merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar, kata, atau konsep yang dirancang untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Media ini biasanya berbentuk kartu kecil berisi informasi di satu sisi dan pertanyaan atau gambar di sisi lainnya. Menurut Astuti dkk., (2022), *flashcard* memiliki keunggulan dalam mengakomodasi gaya belajar visual peserta didik sekolah dasar. *Flashcard* digunakan sebagai alat bantu untuk mengingat dan menguji

pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Media ini sangat cocok digunakan pada peserta didik kelas rendah yang masih berkembang dalam kemampuan literasi. Oleh karena itu, *flashcard* sangat relevan dalam pembelajaran PPKn pada peserta didik SD kelas IV. Tujuan penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi secara efektif dan menyenangkan. *Flashcard* juga bertujuan untuk merangsang daya ingat dan konsentrasi peserta didik melalui stimulus visual yang menarik. Menurut D. P. Rahmawati dan Wardani, (2023), penggunaan media ini membantu peserta didik mengasosiasikan informasi dengan gambar atau simbol tertentu sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, *flashcard* juga bertujuan untuk meningkatkan interaksi belajar antara pendidik dan peserta didik, serta antar peserta didik itu sendiri. Dalam proses pembelajaran tematik, media ini mampu menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks. Oleh karena itu, *flashcard* menjadi pilihan tepat sebagai media bantu pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

Manfaat penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran cukup luas, terutama dalam aspek kognitif dan afektif peserta didik. Berdasarkan penelitian Simatupang dkk., (2024), penggunaan *flashcard* dalam model PBL meningkatkan kemampuan berpikir kritis dari 18% menjadi 86% dalam dua siklus pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard* tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membantu peserta didik dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi. Selain itu, *flashcard* juga mendorong motivasi belajar peserta didik karena bentuknya yang menarik dan menyenangkan. Media ini juga membantu peserta didik yang memiliki kesulitan belajar dalam menangkap informasi verbal. Dengan demikian, *flashcard* memiliki manfaat besar dalam menunjang pembelajaran aktif dan menyenangkan. Dalam aspek psikomotorik, penggunaan

flashcard juga memberikan manfaat berupa peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan memegang, membalik, dan menyusun kartu. Hal ini membantu peserta didik dalam mengembangkan koordinasi tangan dan mata, serta meningkatkan fokus dan keterlibatan dalam pembelajaran. Penelitian Sutrami dan Amrullah, (2023) menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan antusias ketika menggunakan media *flashcard* berbasis PBL dalam pembelajaran. Media ini juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok. Dengan keterlibatan aktif, peserta didik mengalami proses belajar yang bermakna.

Oleh karena itu, manfaat *flashcard* meluas tidak hanya pada hasil belajar, tetapi juga pada proses pembelajarannya.

Prosedur penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran harus mengikuti langkah-langkah sistematis agar efektif. Pertama, pendidik menyiapkan *flashcard* sesuai dengan materi yang akan diajarkan, misalnya nilai-nilai Pancasila. Kedua, pendidik mengenalkan *flashcard* kepada peserta didik dan menjelaskan cara penggunaannya. Ketiga, kegiatan dilakukan secara berpasangan atau kelompok, di mana peserta didik diminta mencocokkan gambar dengan konsep yang sesuai. Keempat, pendidik memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik untuk memperkuat pemahaman. Terakhir, pendidik melakukan evaluasi untuk menilai efektivitas pembelajaran dengan media tersebut. Penggunaan media *flashcard* juga dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran inovatif seperti Problem-Based Learning (PBL) atau Inquiry-Based Learning (IBL).

Dalam pendekatan ini, peserta didik diberi tantangan berupa pertanyaan atau masalah yang harus dipecahkan menggunakan informasi dari *flashcard*. Menurut D. P. Rahmawati dan Wardani,

(2023), kombinasi media visual dan pendekatan berbasis masalah sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep. Kombinasi ini juga memungkinkan peserta didik membangun koneksi antara pengetahuan baru dan pengalaman sebelumnya. Dalam praktiknya, pendidik berperan dalam mengarahkan, bukan mendikte proses belajar. Hal ini membuat peserta didik lebih mandiri dalam membangun pengetahuan. Dari segi efektivitas, media *flashcard* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan penelitian Debby dkk., (2022), skor *pretest* peserta didik meningkat dari 33,3% menjadi 66,6% setelah penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran PPKn. Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami materi secara mendalam.

Selain itu, validasi ahli menyatakan bahwa media *flashcard* layak dan sangat praktis digunakan. Hal ini menjadikan *flashcard* sebagai salah satu media yang unggul dalam konteks pembelajaran dasar. Efektivitasnya terlihat dari segi keterlibatan, hasil belajar, serta respon peserta didik terhadap media tersebut. Jika dibandingkan dengan media visual lainnya seperti poster atau gambar tempel, *flashcard* memiliki kelebihan dalam fleksibilitas dan interaktivitas. *Flashcard* dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah, secara individu maupun kelompok. Menurut Astuti dkk., (2022), *flashcard* memungkinkan aktivitas belajar yang lebih aktif dan spontan, dibandingkan media statis seperti gambar dinding. Media ini juga lebih mudah dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Karena ukurannya kecil dan mudah disimpan, *flashcard* cocok untuk pembelajaran berbasis mobile atau portabel. Kelebihan ini membuatnya unggul sebagai media bantu yang fleksibel.

Namun demikian, penggunaan *flashcard* juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah terbatasnya informasi yang dapat dimuat dalam satu kartu. Pendidik perlu selektif dalam memilih materi yang dapat disajikan secara ringkas dan jelas. Selain itu, media ini kurang efektif jika digunakan untuk materi yang membutuhkan penjelasan mendalam atau bersifat abstrak. Oleh karena itu, pendidik perlu mengkombinasikan *flashcard* dengan media lain seperti video, audio, atau simulasi. Kombinasi tersebut dapat menutupi keterbatasan *flashcard* dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Media *flashcard* sangat tepat digunakan untuk mengembangkan aspek literasi awal, terutama pada peserta didik kelas rendah. Peserta didik pada jenjang ini masih membutuhkan dukungan visual yang konkret untuk memahami konsep abstrak.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, *flashcard* dapat digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai Pancasila dalam bentuk simbol, gambar tokoh, atau situasi sehari-hari. Penelitian Simatupang *dkk.*, (2024) menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan *flashcard* yang dirancang untuk mengenali dan menilai nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mendukung kognisi, tetapi juga afeksi peserta didik. *Flashcard* dapat menjadi jembatan antara teori dan praktik dalam pendidikan karakter.

Penggunaan *flashcard* juga memberikan dampak positif terhadap iklim kelas. Peserta didik menjadi lebih antusias, terlibat, dan kompetitif dalam suasana yang sehat. Media ini dapat menjadi alat untuk permainan edukatif seperti kuis cepat, pencocokan, dan kartu tantangan. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan jauh dari kebosanan. Menurut Sutrami dan Amrullah, (2023),

suasana kelas yang positif akan memperkuat pembelajaran dan meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media *flashcard* sebaiknya dimasukkan ke dalam perencanaan pembelajaran secara rutin. Secara keseluruhan, media *flashcard* adalah alat bantu pembelajaran yang efektif, praktis, dan menyenangkan. Media ini mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, *flashcard* sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Terlebih dalam pembelajaran tematik dan pendidikan karakter seperti Pendidikan Pancasila, media ini sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pendidik perlu memahami cara merancang, menggunakan, dan mengevaluasi media ini secara optimal. Dengan begitu, manfaat *flashcard* akan terasa maksimal dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berdampak.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Flashcard*

Flashcard memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya media pembelajaran populer di sekolah dasar. Kelebihan utamanya adalah bentuknya yang sederhana namun efektif dalam menyampaikan konsep secara visual. Menurut Astuti dkk., (2022), *flashcard* memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a. Dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan mereka dalam mengingat materi karena disajikan secara singkat dan menarik .
- b. Media bersifat fleksibel, dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan situasi pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok.
- c. *Flashcard* mendorong interaksi aktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Namun demikian, *flashcard* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Salah satu keterbatasan *flashcard* adalah volume informasi yang dapat disajikan sangat terbatas. Karena

ukurannya kecil, pendidik harus menyajikan konsep secara padat dan jelas, yang bisa jadi menyulitkan untuk materi yang kompleks.

Menurut Simatupang *dkk.*, (2024), *flashcard* memiliki kekurangan sebagai berikut.

- a. Kurang efektif menjelaskan konsep yang memerlukan penalaran mendalam atau uraian panjang .
- b. Membutuhkan waktu dan keterampilan khusus untuk mendesain *flashcard* yang efektif dan menarik. Jika tidak dirancang dengan tepat, media ini bisa kehilangan efektivitasnya.

Selain itu, *flashcard* lebih cocok untuk peserta didik dengan gaya belajar visual dan kinestetik dibandingkan dengan gaya belajar auditori. Hal ini menjadi kendala jika digunakan secara tunggal tanpa kombinasi dengan media atau metode lain. Pendidik harus memahami keragaman gaya belajar peserta didik agar penggunaan *flashcard* tidak justru menjadi hambatan. Meskipun memiliki keterbatasan, keunggulan *flashcard* sebagai media visual, praktis, dan menyenangkan tetap menjadikannya salah satu pilihan terbaik di kelas dasar. Keunggulan ini terlihat dalam keterlibatan peserta didik yang tinggi, peningkatan daya ingat, serta suasana belajar yang aktif. Peserta didik menjadi lebih mudah mengenali, memahami, dan mengingat konsep yang ditampilkan secara visual. Pendidik dapat memanfaatkan kelebihan ini dalam mengembangkan pembelajaran tematik, khususnya mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman simbol atau nilai seperti PPKn. Dengan penggunaan yang tepat, kekurangan media *flashcard* dapat diatasi melalui kreativitas pendidik dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

3. Prosedur Penggunaan *Flashcard* Dalam Pembelajaran

Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran harus mengikuti prosedur yang terstruktur agar dapat mencapai hasil yang maksimal. Proses ini

dimulai dari tahap perencanaan, di mana pendidik memilih materi yang sesuai dan dapat disajikan secara visual. Materi tersebut harus dikemas dalam bentuk gambar, kata kunci, atau simbol yang mudah dipahami peserta didik. Menurut Astuti *dkk.*, (2022), *flashcard* harus didesain menarik, berwarna, dan proporsional agar menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan retensi. Pendidik juga perlu mempersiapkan lembar kerja atau aktivitas pendukung yang berkaitan dengan *flashcard*. Semua elemen ini harus dipertimbangkan dalam modul ajar. Pada tahap pelaksanaan, pendidik memperkenalkan media *flashcard* terlebih dahulu kepada peserta didik. Peserta didik dijelaskan tentang tujuan penggunaannya dan cara menggunakannya dalam kegiatan belajar. Pendidik kemudian menunjukkan contoh penggunaan *flashcard* secara langsung, baik melalui permainan, tanya jawab, maupun pencocokan. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu, pasangan, atau kelompok, tergantung pada tujuan pembelajaran. Menurut Simatupang *dkk.*, (2024), keterlibatan peserta didik akan lebih maksimal jika mereka diberi ruang untuk memegang dan mengatur *flashcard* sendiri. Interaksi ini menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

Setelah peserta didik memahami cara penggunaan, pendidik memberikan tantangan atau tugas yang harus diselesaikan menggunakan *flashcard*. Misalnya, mencocokkan gambar dengan nilai Pancasila atau menpendidiktan tahapan proses tertentu. Pendidik harus memberi arahan yang jelas dan memberikan umpan balik secara langsung ketika peserta didik membuat kesalahan. Prosedur ini mendukung pembelajaran berbasis eksplorasi dan koreksi diri. Pendidik juga dapat menambahkan unsur kompetisi sehat agar peserta didik lebih antusias. Semua ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan efektif. Pada tahap refleksi, pendidik mengajak peserta didik untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari dari

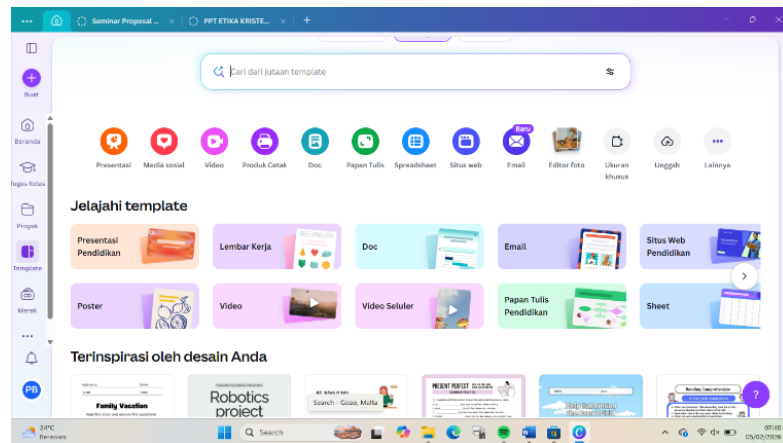
aktivitas menggunakan *flashcard*. Pertanyaan reflektif seperti “apa yang kamu pelajari hari ini?” atau “mana kartu yang paling kamu sukai?” dapat membantu peserta didik menyadari proses belajarnya. Menurut Sutrami dan Amrullah, (2023), refleksi sederhana membantu peserta didik menginternalisasi materi dengan lebih baik. Pendidik juga dapat mencatat kesulitan atau respons peserta didik untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Evaluasi ini sangat penting untuk menilai efektivitas media. Prosedur pembelajaran dengan *flashcard* menjadi siklus yang reflektif dan berkelanjutan.

Dengan prosedur yang sistematis, penggunaan *flashcard* tidak hanya menjadi media bantu, tetapi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran itu sendiri. Pendidik yang memahami langkah-langkah ini akan lebih mudah menyesuaikan strategi dengan kebutuhan peserta didik. *Flashcard* dapat digunakan dalam berbagai tema pembelajaran seperti kewarganegaraan, sains, bahasa, dan matematika. Dalam pembelajaran tematik, *flashcard* membantu menyatukan berbagai konsep lintas mata pelajaran. Oleh karena itu, perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan evaluasi harus menjadi satu kesatuan dalam prosedur penggunaannya. Ini akan menjamin efektivitas *flashcard* sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar.

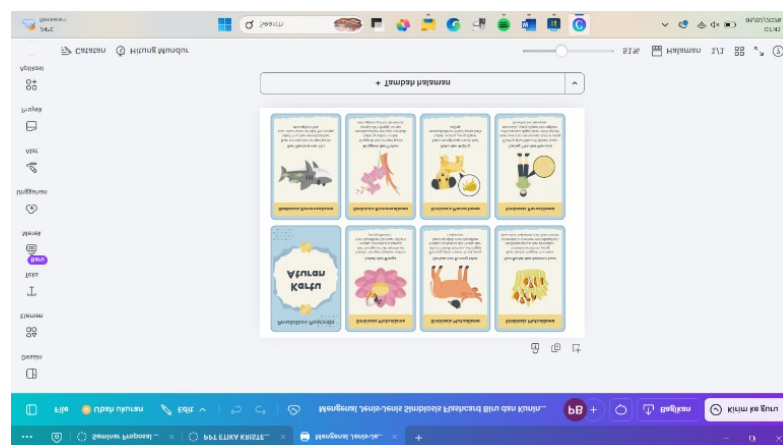
Media pembelajaran berupa *flashcard* ini dirancang dan dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi desain grafis berbasis web, yaitu Canva. Pemilihan platform ini didasarkan pada ketersediaan fitur dan elemen visual yang variatif, sehingga mampu menghasilkan tampilan media yang menarik serta sesuai dengan karakteristik kognitif peserta didik sekolah dasar. Proses desain dilakukan mulai dari pengaturan tata letak, pemilihan ilustrasi yang relevan dengan materi Pancasila, hingga penyesuaian ukuran kartu

agar fungsional saat digunakan dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah detail pembuatannya adalah sebagai berikut.

- a. Buka browser atau aplikasi canva di handpone atau laptop



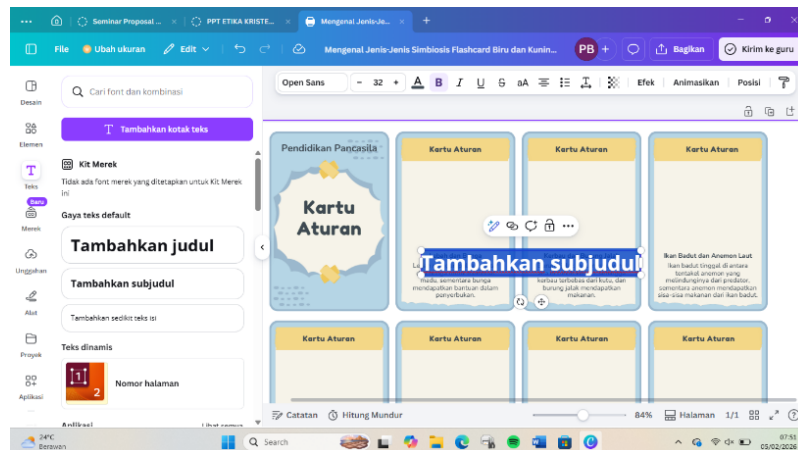
- b. Setelah tampilan anva terbuka, pilih menu desain atau cari template desain Flashcard



- c. Setelah menemukan desain rancangannya, siapkan gambar gambar yang akan diunggah, dengan menggunakan fitur berikut ini



- d. Gambar yang diunggah nantinya akan muncul pada fitur tersebut dan secara otomatis tersimpan di aplikasi canva
- e. Untuk memasukkan teks, gunakan fitur teks yang berada pada kiri tampilan aplikasi canva



- f. Untuk memasukkan gambar pada rancangan desain flashcard, gunakan bingkai yang bisa ditemukan pada menu elemen bagian kiri tampilan aplikasi canva



- g. Setelah bingkai terpasang, barulah dapat digunakan sebagai wadah gambar yang sebelumnya telah diupload pada aplikasi canva, dengan mengklik menu unggahan, pilih gambar yang akan dimasukkan



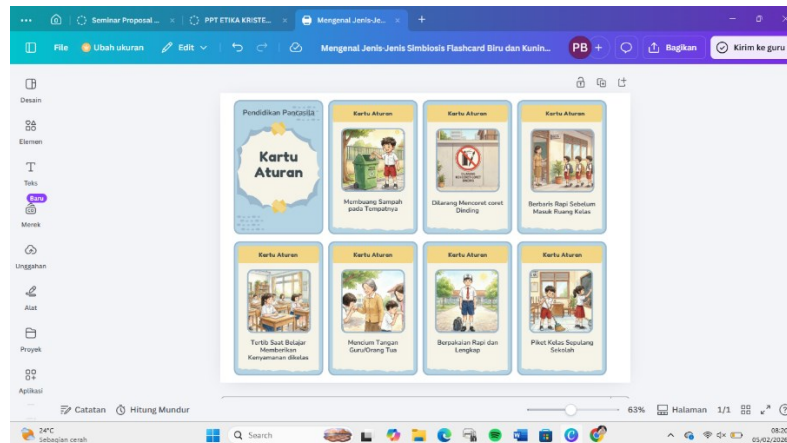
- h. Gambar yang telah dipilih tadi, tarik kedalam bingkai yang sudah terpasang pada desain flashcard



- i. Jika semua gambar telah terpasang, kembali bisa membuat teks tulisan yang diletakkan dibawah gambar, dengan menggunakan fitur teks



- j. Setelah semua selesai bisa ditambahkan elemen pemanis sebagai hiasan pada menu elemen. Dan Flashcard yang akan saya gunakan dalam penelian telah selesai dan bisa digunakan



4. Perbedaan Menggunakan Media *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari media pembelajaran lain seperti poster, video, atau slideshow. Kelebihannya terletak pada fleksibilitas penggunaannya yang tidak memerlukan alat tambahan seperti listrik atau proyektor. Menurut Astuti dkk., (2022), media *flashcard* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran langsung dan spontan, khususnya untuk peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan konkret. Berbeda dengan media digital yang cenderung bersifat pasif, *flashcard* mengajak peserta didik untuk memanipulasi objek secara langsung. Interaksi ini memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. *Flashcard* juga lebih mudah dipersonalisasi sesuai dengan karakter kelas.

Jika dibandingkan dengan media visual seperti poster atau infografik, *flashcard* menawarkan kesempatan belajar yang lebih interaktif. Poster bersifat statis dan hanya berfungsi sebagai informasi satu arah, sedangkan *flashcard* memungkinkan kegiatan seperti kuis, tanya

jawab, dan permainan. Media seperti video memang menawarkan konten yang lebih luas dan menarik, tetapi tidak selalu memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dan materi. Menurut Simatupang dkk., (2024), *flashcard* memiliki keunggulan dalam membangun pemahaman konseptual melalui latihan berulang dan kontekstual. Ini membuat *flashcard* ideal untuk kegiatan penguatan materi. Kepraktisannya juga memudahkan integrasi ke dalam berbagai strategi pembelajaran.

Media digital seperti aplikasi pembelajaran interaktif memiliki daya tarik teknologi tinggi, tetapi memerlukan perangkat dan koneksi internet yang stabil. Tidak semua sekolah dasar memiliki sarana tersebut secara merata. *Flashcard*, dengan desain fisik sederhana, lebih dapat dijangkau oleh pendidik dan peserta didik di berbagai kondisi. Selain itu, *flashcard* dapat digunakan dalam situasi darurat atau pembelajaran luar kelas, karena tidak memerlukan alat bantu tambahan. Keunggulan ini menjadikan *flashcard* media yang inklusif dan adaptif. Ketersediaannya yang mudah juga mendukung prinsip kesetaraan dalam pendidikan. Walaupun begitu, media *flashcard* tetap memiliki keterbatasan dibanding media lain dalam menyampaikan materi yang kompleks. *Flashcard* kurang cocok untuk materi yang memerlukan ilustrasi bergerak, suara, atau simulasi.

Dalam hal ini, video atau simulasi komputer menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, menurut D. P. Rahmawati dan Wardani, (2023), pendidik perlu memahami kapan *flashcard* paling efektif digunakan dan kapan perlu digantikan oleh media lain yang lebih sesuai. Perpaduan media sangat dianjurkan agar pembelajaran tidak monoton. Dengan demikian, *flashcard* tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran multimodal.

Dengan mengenali perbedaan media *flashcard* dibandingkan media lainnya, pendidik dapat membuat keputusan pedagogis yang lebih baik. Pemilihan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Tidak ada satu media yang cocok untuk semua konteks, sehingga pendidik perlu bersikap fleksibel dan inovatif. *Flashcard* tetap menjadi media unggulan dalam pembelajaran dasar karena kemudahannya dalam menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Penggunaan yang tepat akan memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, media *flashcard* memiliki posisi penting dalam pendidikan abad 21

F Penelitian Relevan

1. Linda E M Simatupang (2024)

Penelitian ini relevan dengan topik penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis telah dilakukan oleh, Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dikombinasikan dengan media *flashcard* pada peserta didik kelas II SD. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dari 18% menjadi 86% dalam dua siklus. Penelitian ini membuktikan bahwa *flashcard* mampu membantu peserta didik memahami materi nilai-nilai Pancasila dengan lebih analitis. Hal ini relevan dengan fokus penelitian saya yang juga mengintegrasikan media *flashcard* dan pembelajaran PPKn. Metode PTK yang digunakan menunjukkan efektivitas media ini dalam situasi kelas nyata.

2. Sutrami dan Amrullah (2023)

Melakukan penelitian pengembangan (RdanD) terhadap media *flashcard* berbasis PBL dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas I SD dan bertujuan untuk mengetahui validitas dan

efektivitas media. Hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa media *flashcard* layak digunakan dan sangat praktis. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan *flashcard* menjadi bukti efektivitasnya. Walaupun berbeda kelas, substansi media dan konteks mata pelajaran sama dengan penelitian saya. Penelitian ini memperkuat pentingnya desain media yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

3. D. P. Rahmawati dan Wardani (2023)

Penelitian ini menunjukkan efektivitas penggunaan *flashcard* berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD, dan metode yang digunakan adalah tindakan kelas. Peningkatan skor berpikir kritis dari 58,7 menjadi 77 menunjukkan hasil yang signifikan. Mereka menekankan pentingnya desain visual menarik dan aktivitas reflektif. *Flashcard* bukan hanya media bantu, tetapi juga stimulus berpikir. Ini sejalan dengan upaya penelitian saya dalam menciptakan pembelajaran aktif dan kontekstual.

4. Pangestu dkk., (2024)

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Kurikulum Merdeka Pada Peserta Didik Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut berdasarkan data hasil penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang menggunakan model inkuiri memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,44 dengan kategori "sedang", sedangkan kelompok kontrol mendapatkan nilai N-Gain 0,26 dengan kategori "rendah".

5. Labibah *dkk.*, (2024)

Penelitian ini mengembangkan instrumen HOTS untuk mengukur berpikir kritis dalam mata pelajaran PPKn. Meskipun fokusnya pada instrumen, bukan media, penelitian ini sangat relevan dalam konteks pengukuran. Validasi instrumen menggunakan model ADDIE menghasilkan alat ukur yang sahih dan reliabel. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam menyusun instrumen pengumpulan data. Dalam penelitian saya, dimensi HOTS menjadi indikator penting dalam menilai kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan menggunakan kerangka dari penelitian ini, instrumen yang saya gunakan menjadi lebih sistematis dan akurat.

6. Azzahra *dkk.*, (2025)

Penelitian ini berjudul "Pengaruh LKPD Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis proyek terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Galih pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut berdasarkan data hasil penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan nilai rata-rata antara kelompok eksperimen yang menggunakan LKPD berbasis proyek dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 55,4 pada saat *pretest* menjadi 83,2 pada saat *posttest*, sementara kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 61,5 menjadi 71,0.

7. Dicky Dermawan dan Maulana (2023)

Penelitian ini menyoroti peran pendidik dalam membentuk kemampuan berpikir kritis peserta didik SD melalui pembelajaran PPKn. Fokus penelitian ini pada strategi pendidik dan metode penyampaian nilai yang

mendorong pemikiran reflektif. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dan partisipatif meningkatkan kualitas berpikir peserta didik. Penelitian ini sangat relevan karena sejalan dengan pendekatan yang saya gunakan, yaitu menggabungkan media dan peran aktif pendidik. *Flashcard* digunakan bukan hanya untuk menampilkan informasi, tetapi juga untuk memfasilitasi dialog. Ini menempatkan pendidik sebagai fasilitator utama dalam membentuk keterampilan berpikir.

8. Anatasya dan Dewi (2021)

Penelitian ini membahas kontribusi Pendidikan Kewarganegaraan dalam membentuk karakter dan berpikir kritis peserta didik SD. Meskipun fokus utamanya adalah pada pendidikan karakter, keterkaitan antara nilai dan nalar sangat jelas. Nilai-nilai seperti keadilan, kejujuran, dan tanggung jawab hanya dapat dipahami secara mendalam jika dikaji secara kritis. *Flashcard* menjadi media yang membantu peserta didik mengenali dan mengaitkan nilai tersebut dengan situasi nyata. Dengan pendekatan ini, berpikir kritis dan karakter berkembang secara simultan. Penelitian ini memberikan dasar filosofis pada integrasi nilai dan nalar dalam pembelajaran.

9. Pangestu dkk., (2025)

Penelitian ini berjudul "Metode Tanya Jawab Berbasis Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas III di Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode tanya jawab berbasis media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III di SD Negeri 8 Metro. Hal tersebut berdasarkan data hasil penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*). Nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,6 meningkat menjadi 70,6 pada saat *posttest*. Selain itu, jumlah

peserta didik yang tuntas belajar juga meningkat dari 4 orang saat *pretest* menjadi 21 orang saat *posttest*

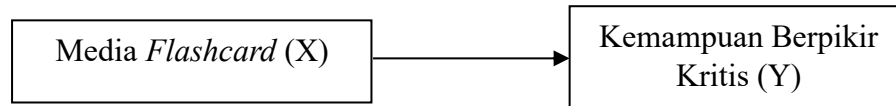
Seluruh penelitian yang telah diuraikan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti *flashcard* memiliki dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Baik melalui pendekatan RdnD, PTK, maupun eksperimen, kesamaan hasil menunjukkan bahwa media visual konkret mendukung proses berpikir tingkat tinggi. Dalam konteks pembelajaran PPKn di SD, media *flashcard* dapat digunakan untuk menumbuhkan kemampuan menganalisis, menyimpulkan, dan menilai nilai-nilai kebangsaan. Selain itu, penelitian-penelitian ini memperkuat posisi penting pendidik sebagai fasilitator pembelajaran reflektif. Oleh karena itu, penelitian saya tidak hanya didasarkan pada kesenjangan, tetapi juga memiliki akar yang kuat dalam penelitian terdahulu. Integrasi antara media, pendekatan, dan indikator HOTS menjadi kunci keberhasilan pembelajaran yang kritis dan bermakna.

G Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian merupakan landasan pemikiran dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk memahami alur logika dan sistematika penelitian tersebut. Jadi dengan kerangka pikir ini akan memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *flashcard* sedangkan variabel terikatnya adalah berpikir kritis Pendidikan Pancasila peserta didik.

Peneliti memilih menggunakan media *flashcard* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap berpikir kritis peserta didik. Terdapat 2 kelompok yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan soal *pretest* dan soal *posttest* yang digunakan untuk mengukur ada tidaknya pengaruh terhadap berpikir kritis Pendidikan Pancasila peserta

didik. Kerangka pikir pada penelitian ini dapat digambarkan seperti dibawah ini.



Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X : Penggunaan media pembelajaran flascard

Y : Kemampuan berpikir kritis

→ : Pengaruh

H Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir penelitian yang telah diuraikai diatas, maka hipotesis penelitian ini yaitu sebagai berikut.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis Pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur tahun ajaran 2025/2026.

H_o = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis Pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur tahun ajaran 2025/2026.

III. METODE PENELITIAN

A Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi-Experimental Desain*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara terukur dan objektif. Pendekatan ini sesuai untuk menganalisis hubungan antar variabel dengan menggunakan data numerik, serta menguji hipotesis melalui uji statistik. Penelitian kuantitatif bertumpu pada logika deduktif dan pengujian hipotesis, sehingga sangat tepat untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, seperti efektivitas penggunaan media *flashcard* dan perbedaan hasil berpikir kritis antara kelompok yang akan diteliti.

Dalam konteks ini, pendekatan kuantitatif dapat memberikan data empiris yang mendukung pengambilan keputusan berbasis bukti (*evidence-based practice*) dalam proses pembelajaran. Metode eksperimen semu digunakan karena peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap semua variabel dan tidak melakukan randomisasi terhadap penentuan subjek dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Kelas-kelas yang digunakan sebagai subjek penelitian sudah terbentuk secara alami di lingkungan sekolah dan tidak dapat diacak ulang, sehingga eksperimen semu menjadi metode yang paling sesuai. Relevan dengan, Sugiono (2019) desain eksperimen semu tetap

memungkinkan adanya perlakuan (treatment) dan pengukuran hasil sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga validitas internal tetap dapat dijaga.

Alasan utama penggunaan metode ini adalah karena tujuan penelitian berfokus pada pengukuran pengaruh dari media pembelajaran visual terhadap indikator berpikir kritis peserta didik. Selain itu, jenis penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran inovatif di sekolah dasar, yang saat ini masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan hafalan Dicky Dermawan dan Arrahim (2023); Afriansyah *dkk.*, (2020) Dengan demikian, penggunaan metode kuantitatif eksperimen semu tidak hanya membantu dalam mencapai tujuan penelitian secara sistematis dan ilmiah, tetapi juga mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dasar, pembelajaran visual, dan penguatan keterampilan abad 21, khususnya dalam konteks Profil Pelajar Pancasila.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah *non-equivalent control group design*, yang termasuk dalam jenis quasi-experimental design. Desain ini dipilih karena dalam praktiknya, peneliti tidak dapat melakukan pengacakan (randomisasi) terhadap subjek penelitian, mengingat kelas-kelas yang digunakan sudah terbentuk secara alami di sekolah. Meskipun demikian, desain ini tetap memungkinkan untuk membandingkan dua kelompok yang memiliki karakteristik relatif serupa, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol Sugiono (2019).

Pada desain ini, penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk

mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum perlakuan dilakukan. *Pretest* tersebut akan menghasilkan nilai awal pada kelas eksperimen yang ditandai sebagai O_1 , dan nilai awal pada kelas kontrol yang ditandai sebagai O_3 . Selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *flashcard* (X), sedangkan kelompok kontrol akan tetap menerima pembelajaran dengan model konvensional (C), yaitu ceramah dan hafalan yang umum diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Setelah proses perlakuan berlangsung selama beberapa pertemuan, *posttest* diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur perubahan atau peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan. Hasil *posttest* pada kelompok eksperimen ditandai dengan O_2 , sementara hasil *posttest* pada kelompok kontrol ditandai dengan O_4 . Dengan demikian, desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

O_1	X	O_2
O_3	C	O_4

Gambar 2 Desain Penelitian

Keterangan:

- O_1 = *Pretest* pada kelas eksperimen
- O_2 = *Posttest* pada kelas eksperimen
- O_3 = *Pretest* pada kelas kontrol
- O_4 = *Posttest* pada kelas kontrol
- X = Perlakuan menggunakan media Flash Card (treatment)

Melalui desain ini, peneliti dapat melakukan perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok, sekaligus membandingkan hasil akhir antara kedua kelompok untuk mengetahui

efektivitas penggunaan *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Desain ini dianggap tepat karena dapat menunjukkan perubahan yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan, tanpa harus mengorbankan struktur kelas yang telah ada. Dengan begitu, validitas internal tetap terjaga, dan hasil penelitian dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Penggunaan desain ini juga didasarkan pada pertimbangan etika dan praktikalitas di lingkungan sekolah, di mana pengacakan subjek atau pembentukan kelompok baru seringkali sulit dilakukan. Walaupun tidak sepenuhnya mengontrol semua variabel luar, desain ini tetap memberikan tingkat validitas yang memadai dan telah banyak digunakan dalam penelitian pendidikan Sugiono (2019). Dengan demikian, desain nonequivalent control group ini relevan digunakan untuk mengukur secara objektif apakah media pembelajaran *flashcard* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Temuan dari desain ini akan mendukung tercapainya tujuan penelitian dan memberikan sumbangsih terhadap perbaikan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif.

B Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Metro Timur, Lampung. Dengan mengambil sampel pada kelas IV A dan IV B.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan mulai dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026 dengan sudah memberikan surat penelitian serta kesepakatan dengan

pihak sekolah. Rangkaian waktu ini dipilih agar seluruh proses penelitian, mulai dari pengumpulan data hingga analisis hasil, dapat berjalan secara sistematis dan tidak mengganggu aktivitas pembelajaran di sekolah.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A dan IV B pada Sekolah Dasar yang telah ditentukan sebagai lokasi penelitian. Kelas IV A yang terdiri dari 22 peserta didik dipilih sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas IV B yang terdiri dari 21 peserta didik ditetapkan sebagai kelompok control.

C Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh saat melaksanakan penelitian. Prosedur penelitian yang ditempuh dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a) Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan.
- b) Peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan di SDN 6 Metro Timur, yaitu melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang dijadikan subjek penelitian, metode pengajaran pendidik dan permasalahan yang dialami pada proses pembelajaran.
- c) Peneliti memilih subjek penelitian yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas IV SDN 6 Metro Timur yang berjumlah 43 peserta didik.
- d) Peneliti menetapkan pemetaan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), serta pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian.

- e) Peneliti menyusun modul ajar yang digunakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f) Peneliti menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Melaksanakan uji coba instrumen.
- b) Menganalisis data hasil uji coba instrumen dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda soal dan tingkat kesukaran soal
- c) Melaksanakan *pretest* dikelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d) Melaksanakan penelitian di kelas eksperimen. Proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media *flashcard* dalam proses pembelajarannya dan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- e) Melaksanakan pembelajaran dikelas kontrol yang dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- f) Melaksanakan *posttest* di akhir penelitian pada kelas eskperimen dan kelas kontrol.
- g) Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- h) Menyusun laporan hasil penelitian yang diperoleh.
- i) Menyimpulkan hasil penelitian yang diperoleh.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan tahapan akhir dari proses penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok, lalu merekapitulasi dan menganalisisnya menggunakan uji. Analisis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peneliti kemudian menarik

kesimpulan berdasarkan hasil analisis data dan menyusun laporan akhir penelitian. Hasil ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar.

D Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiono (2019) berpendapat bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian menarik kesimpulan. Sejalan dengan pendapat Suriani dan Jailani (2023) populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang harus diteliti dan diambil kesimpulan. Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek dalam penelitian yang dapat digeneralisasikan untuk memperoleh data dan dapat ditarik kesimpulan.

Populasi mencakup seluruh data yang diperhatikan oleh peneliti dalam satu ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Populasi dalam dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Tabel 3 Data jumlah Peserta Didik SDN 6 Metro Timur

No	Kelas	Jumlah
1.	IV A	22
2.	IV B	21
Jumlah		43

(Sumber: Data Pendidik SDN 6 Metro Timur)

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan jenis *Sampling Jenuh*.

Menurut Sugiono (2019), sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang memperhatikan nilai kejenuhan. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV A dan B yang berjumlah IV A 22 peserta didik dan kelas IV B yang berjumlah 21 peserta didik. Pertimbangan utama pemilihan sampel ini didasarkan pada kesesuaian materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan relevansi karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik di jenjang kelas IV.

Adapun penetapan fungsi kelas dilakukan dengan menunjuk kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pemilihan ini didasarkan pada data pra-penelitian yang menunjukkan bahwa capaian kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas IV A cenderung lebih rendah dibandingkan kelas IV B, sehingga kelas tersebut diprioritaskan untuk menerima perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran *flashcard* guna mengukur peningkatan yang terjadi secara optimal.

E Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian, yang menunjukkan hubungan sebab-akibat antar gejala yang diamati. Dalam penelitian kuantitatif, variabel dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*) Sugiono (2019). Penelitian ini memiliki dua variabel utama, yaitu:

1. Variabel Bebas (Independen)

Menurut Sugiono (2019), variabel independent adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau timbulnya variabel terikat atau dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *flashcard* mempengaruhi

kemampuan berpikir kritis peserta didik. Media *flashcard* merupakan alat bantu belajar visual berbentuk kartu yang berisi gambar dan informasi ringkas yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pemahaman konsep secara konkret, terutama pada peserta didik sekolah dasar. *Flashcard* berperan sebagai perlakuan (treatment) yang diberikan kepada kelompok eksperimen untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis.

2. Variabel Terikat (Dependen)

Menurut Sugiono (2019), mengatakan variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh media pembelajaran *flashcard*. Kemampuan berpikir kritis yang dimaksud mencakup keterampilan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, memberikan alasan, dan mengambil keputusan secara logis berdasarkan materi yang diajarkan.

F Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Variabel X

Berdasarkan pemahaman peneliti terhadap berbagai literatur, media pembelajaran *flashcard* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai alat bantu visual berbentuk kartu bergambar dan bertuliskan kata kunci yang dirancang khusus untuk menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga, melainkan sebagai stimulus interaktif. Mengacu pada pandangan N. L. Maghfiroh dan Bahrodin (2022), peneliti

memaknai media ini sebagai sarana untuk mengubah materi Pendidikan Pancasila yang padat teks menjadi sajian visual yang ringkas dan menyenangkan. Tujuannya adalah untuk menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif melalui permainan edukatif.

b. Variabel Y

Secara konseptual, kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini dimaknai sebagai proses kognitif tingkat tinggi di mana peserta didik tidak sekadar menghafal sila atau nilai Pancasila, tetapi mampu memproses informasi tersebut secara mendalam. Berpikir kritis di sini adalah keterampilan peserta didik dalam menelaah kebenaran informasi, memilah fakta dari opini, serta mampu memberikan argumen logis terhadap suatu fenomena sosial. Ini merupakan kompetensi vital dalam Profil Pelajar Pancasila, di mana peserta didik diharapkan memiliki kemandirian intelektual untuk mengambil keputusan yang bijak dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan hasil analisis yang objektif.

2. Definisi Operasional

a. Variabel X

Secara operasional, variabel ini adalah perlakuan (treatment) pembelajaran yang diterapkan peneliti pada kelompok eksperimen selama tiga kali pertemuan. Media *flashcard* yang digunakan adalah kartu visual yang didesain khusus memuat ilustrasi dan kata kunci materi Pendidikan Pancasila

kelas IV. Aktivitas operasionalnya meliputi penggunaan kartu tersebut oleh pendidik untuk memantik rasa ingin tahu peserta didik, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab interaktif untuk merangsang respon peserta didik. Indikator keterlaksanaan penggunaan media ini diukur menggunakan lembar observasi yang mencatat seberapa efektif media tersebut mendorong keterlibatan, keaktifan, dan respons visual peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, yang pada akhirnya diharapkan menstimulus kemampuan berpikir kritis mereka.

b. Variabel Y

Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini didefinisikan sebagai keterampilan kognitif peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur dalam memproses informasi, melakukan penalaran logis, dan mengambil keputusan yang tepat untuk menyelesaikan masalah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kemampuan ini bukan sekadar hafalan, melainkan proses reflektif yang diberdayakan melalui penggunaan media flashcard dalam model Problem Based Learning. Secara operasional, kemampuan berpikir kritis ini diukur berdasarkan perolehan skor tes (pretest dan posttest) yang mencakup empat indikator utama yang diadaptasi dari teori Facione (2011), yaitu:

1. Analisis (Analysis): Kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi hubungan antara pernyataan, pertanyaan, konsep, atau deskripsi yang terdapat pada media flashcard untuk mengekspresikan keyakinan atau pemikiran.
2. Evaluasi (Evaluation): Kemampuan peserta didik dalam menilai kredibilitas atau kebenaran dari pernyataan

maupun representasi visual yang disajikan dalam pembelajaran untuk menentukan kekuatan argumen.

3. Inferensi (Inference): Kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan memilih elemen-elemen yang diperlukan untuk membentuk kesimpulan yang logis dan masuk akal dari data atau situasi yang ada.
4. Eksplanasi (Explanation): Kemampuan peserta didik dalam menyajikan hasil penalaran secara jelas, memberikan justifikasi (alasan) yang kuat, dan menjelaskan prosedur yang digunakan dalam mengambil keputusan.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik dinyatakan dalam bentuk skor angka yang diperoleh dari hasil pengerjaan instrumen soal pilihan jamak/uraian yang telah divalidasi, di mana tingkat peningkatannya dianalisis menggunakan rumus N-Gain.

G Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*pretest* dan *posttest*). Tes yang digunakan adalah soal esai ranah C4-C6 yang dikembangkan sesuai dengan indikator berpikir kritis menurut Facione (2020), Analisis, Evaluasi, Inferensi, dan Eksplanasi. Instrumen ini disusun berdasarkan kisi-kisi dan telah divalidasi serta diuji coba terbatas untuk mengukur tingkat kesulitan, daya pembeda, dan validitas butir soal. Skor dari tes dianalisis menggunakan skala ordinal dan menjadi data utama dalam uji hipotesis penelitian ini. Teknik tes ini dipilih karena mampu mengukur hasil belajar secara objektif dan

terukur, serta memungkinkan perbandingan yang adil antara kelompok eksperimen dan kontrol.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada kelompok eksperimen yang menggunakan media *flashcard*. Pada saat ini peneliti memberikan secara langsung pengajaran dengan penerapan media *flashcard* kepada peserta didik. Observasi ini bertujuan untuk mencatat keaktifan peserta didik, keterlibatan dalam diskusi, dan respon terhadap penggunaan media.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa data nilai peserta didik, profil kelas, Modul Ajar, dan foto kegiatan pembelajaran. Dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat bukti bahwa perlakuan telah dilaksanakan sesuai rencana dan memberikan gambaran nyata terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Dokumentasi juga membantu dalam penyusunan laporan serta pendeskripsian latar penelitian.

H Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan terbagi menjadi dua jenis, yaitu instrumen tes untuk mengukur hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik dan instrumen non-tes untuk mengukur keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media *Flashcard*.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengukur variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik. Bentuk tes yang digunakan adalah soal uraian (*essay*) yang menuntut peserta didik untuk memberikan jawaban disertai alasan yang logis. Penyusunan instrumen tes ini mengacu pada indikator berpikir kritis menurut Facione yang telah diselaraskan dengan Taksonomi Bloom (C4, C5, C6), meliputi aspek Analisis (*Analysis*), Evaluasi (*Evaluation*), Inferensi (*Inference*), dan Eksplanasi (*Explanation*).

Tabel 4 Kisi Kisi Instrumen Tes Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila

No	Capaian Pembelajaran	Materi Pokok	Indikator Berpikir Kritis (Facione, 2011)	Level Kognitif	Indikator Soal	Nomor Soal
1	Peserta didik mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru.	Aturan di Rumah dan Sekolah	Analisis (<i>Analysis</i>): Mengidentifikasi hubungan konsep dan mengurai masalah.	C4 (Menganalisis)	Disajikan berbagai ilustrasi kasus tentang aturan di rumah dan sekolah, peserta didik mampu menguraikan tujuan, dampak, dan hubungan sebab-akibat dari aturan tersebut.	1, 2, 3, 4,5
2	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.	Hak dan Kewajiban	Evaluasi (<i>Evaluation</i>): Menilai kredibilitas pernyataan atau argumen.	C5 (Mengevaluasi)	Disajikan pernyataan atau situasi dilematis terkait pelaksanaan hak dan kewajiban, peserta didik mampu menilai (benar/salah atau setuju/tidak) serta memberikan evaluasi logis atas penilaian tersebut.	5, 6, 7, 8, 9, 10
3	Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.	Penerapan dan Solusi Masalah	Inferensi (<i>Inference</i>): Menarik kesimpulan dan merumuskan solusi alternatif.	C6 (Mencipta)	Disajikan permasalahan kontekstual terkait lingkungan dan interaksi sosial, peserta didik mampu merumuskan ide, gagasan baru, atau solusi alternatif untuk memecahkan masalah tersebut.	11, 12, 13, 14, 15
4	Peserta didik mampu menyampaikan pendapat secara runtut dan jelas.	Musyawarah dan Argumentasi	Eksplanasi (<i>Explanation</i>): Mengutarakan hasil pemikiran/argumen secara meyakinkan.	C6 (Mencipta)	Diminta untuk bermain peran atau menuliskan pendapat, peserta didik mampu menyusun penjelasan atau argumen yang runtut, lengkap, dan meyakinkan orang lain.	16, 17, 18, 19, 20

Sumber: Nasrah dan Muafiah dalam Octavia, (2023) diadaptasi dengan peneliti 2026

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non-tes berupa lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peneliti (pendidik) dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media Flashcard. Observasi dilakukan oleh observer (kolaborator) dengan memberikan tanda ceklis pada kolom yang tersedia. Lembar Observasi Aktivitas Peneliti, instrumen ini bertujuan untuk memantau apakah peneliti telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar dan sintaks penggunaan media *Flashcard*. Dan lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik yang digunakan untuk mengukur keaktifan peserta didik selama pembelajaran, khususnya respon mereka terhadap media *Flashcard* dan kemunculan perilaku berpikir kritis.

Tabel 5 Kisi Kisi Observasi Aktivitas Peneliti

No	Aspek yang Diamati	Indikator Aktivitas Peneliti	No. Butir	Jumlah
1	Kegiatan Pendahuluan	a. Melakukan pembukaan (Salam, Doa, Presensi).	1	3
		b. Melakukan apersepsi materi Pancasila.	2	
		c. Menyampaikan tujuan dan motivasi belajar.	3	
2	Kegiatan Inti	a. Menjelaskan materi secara garis besar.	4	8
		b. Sosialisasi media <i>Flashcard</i> dan aturan main.	5	
		c. Pembentukan kelompok belajar.	6	
		d. Membimbing penggunaan <i>Flashcard</i> .	7	
		e. Memfasilitasi analisis isi kartu.	8	

		f. Mengelola diskusi dan tanya jawab.	9	
		g. Membimbing presentasi hasil diskusi.	10	
		h. Memberikan penguatan/apresiasi (<i>reward</i>).	11	
3	Kegiatan Penutup	a. Membimbing penyimpulan materi.	12	3
		b. Melakukan refleksi/evaluasi pembelajaran.	13	
		c. Menutup pembelajaran (Doa dan Salam).	14	
Total				14

Sumber: Peneliti

Tabel 6 Kisi Kisi observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	Indikator Aktivitas Peserta Didik	No. Butir	Jumlah
1	Perhatian dan Minat	a. Fokus menyimak penjelasan guru.	1	2
		b. Antusiasme terhadap media <i>Flashcard</i> .	2	
2	Keterlibatan Fisik	a. Aktif memegang/memainkan kartu.	3	2
		b. Kerjasama dalam kelompok.	4	
3	Berpikir Kritis	a. Menganalisis masalah pada kartu.	5	4
		b. Mengevaluasi kasus (Benar/Salah).	6	
		c. Menarik kesimpulan (Inferensi).	7	
		d. Menjelaskan alasan jawaban (Eksplanasi).	8	
4	Komunikasi	a. Keaktifan bertanya.	9	2
		b. Menghargai pendapat teman.	10	
Total				10

Sumber: Peneliti

I Uji Coba Instrumen

Sebelum melaksanakan uji coba instrumen, instrumen yang telah disusun terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli. Hal ini dilakukan untuk menjamin instrumen yang disusun telah tersusun dengan baik. Uji coba instrumen ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Timur dengan jumlah 26 peserta didik di kelas IV. Hasil dari uji coba instrumen ini kemudian dilakukan analisis data untuk mengetahui validitas, reliabilitas, dan homogenitas.

1. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen merupakan pengujian valid atau tidaknya suatu instrumen yang digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut pendapat Sugiyono (2015), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengukur atau mendapat data itu valid. Peneliti dalam penelitian ini menguji validitas menggunakan rumus korelasi product moment dengan rumus person sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien antara variabel X dengan variabel Y

X = skor item soal

Y = skor total

N = jumlah sampel yang diteliti

Distribusi atau tabel r untuk $\alpha = 0,05$ dengan kriteria keputusan:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau drop out.

Sumber : Muncarno (2017)

Validitas soal tes berupa soal essai yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 26 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 20 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti menganalisis validitas soal essai menggunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan program SPSS versi 31 untuk pengolahan data statistik. Dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Validitas Soal

No	Keterangan	Nomor Soal	Jumlah
1.	Valid	1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20	15
2.	Tidak Valid	3, 8, 11, 18, 19	5

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen 2026

Berdasarkan data pada tabel, 7 terdapat 25 butir soal uraian dimana 20 soal dinyatakan valid yaitu pada soal 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, dan 20. Sementara itu, terdapat 5 soal yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 3, 8, 11, 18, dan 19. Hasil perhitungan validitas secara lebih rinci dapat dilihat pada Lampiran 28, halaman 182.

b. Uji Reabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen ini dilakukan karena instrumen yang valid belum tentu instrumen tersebut reliabel. Menurut Sugiyono (2015), instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek

yang sama akan menghasilkan data yang sama. Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas dengan rumus alpha cronbach yaitu sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyaknya butir soal

$\sum \sigma^2$ = jumlah varians butir

σ^2 = varians total

Tabel 8 Klasifikasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,81 – 1,00	Sangat kuat
0,61 – 0,80	Kuat
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Sebanyak 20 butir soal yang telah dilakukan diuji validitas dan dinyatakan valid sebanyak 15 butir soal. Selanjutnya dilakukan perhitungan uji reliabilitas soal. Reliabilitas soal tes dihitung menggunakan rumus Alpha Cronbach's dengan bantuan SPSS versi 31. Hasil perhitungan menunjukkan nilai sebesar 0,971 (lihat Lampiran 29, halaman 189), yang mengindikasikan bahwa butir soal tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang sangat kuat serta layak digunakan dalam penelitian ini.

c. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah indeks yang digunakan untuk menunjukkan perbedaan antara kelompok peserta didik yang

memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Berdasarkan Arikunto (2018), daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan yang memiliki kemampuan rendah. Rumus menghitung daya pembeda soal adalah sebagai berikut.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA - PB$$

Keterangan :

D = daya pembeda

B_A = jumlah peserta didik yang menjawab benar dari kelompok atas

J_A = jumlah peserta didik dari kelompok atas

B_B = jumlah peserta didik yang menjawab benar dari kelompok bawah

J_B = jumlah peserta didik dari kelompok atas

$PA \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 9 klasifikasi daya pembeda soal

Indeks Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek
<0,00	Jelek Sekali

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan tabel 9 perhitungan uji daya beda yang telah dilakukan oleh peneliti dengan bantuan SPSS versi 31 diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut.

Tabel 10 hasil analisis daya pembeda soal

No	Keterangan	Kategori
1.	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	Baik Sekali
2.	6	Baik

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen 2026

Berdasarkan tabel, butir butir soal menunjukkan 14 butir soal dengan kategori baik sekali, dan 1 butir soal dengan kategori baik. Sehingga keseluruhan butir soal telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini (Lampiran 30, halaman 189).

d. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah ukuran untuk menilai sejauh mana soal tersebut sulit atau mudah untuk dijawab oleh peserta didik. Menghitung tingkat kesukaran soal menurut Arikunto (2018), menggunakan rumus sebagai berikut.

$$TK = \frac{Mean}{Skor Maksimum}$$

Keterangan:

TK = Tingkat Kesukaran soal uraian

Mean = Rata Rata skor Peserta Didik

Skor Maks = Skor maksimum yang ada pada pedoman Penskoran

Tabel 11 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan tabel 11, perhitungan uji kesukaran yang telah dilakukan, dengan berbantuan *Microsoft Excel 2021* diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut.

Tabel 12 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

No	Butir Soal	Interpretasi
1.	10, 14	Sukar
2.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15	Sedang

Sumber: Hasil Pengolahan data uji coba instrument 2026

Berdasarkan tabel 12, hasil perhitungan tingkat kesukaran, diketahui terdapat 13 butir soal dengan kategori sedang dan 2 butir soal kategori sukar. Perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada (lampiran 31 halaman 191).

J Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik kuantitatif untuk mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD. Pengolahan data dilakukan untuk memastikan keakuratan dan keterpercayaan hasil analisis, menggunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta seluruh prosedur statistik dilakukan sesuai kaidah statistik parametrik

a. Nilai Pemahaman Berpikir Kritis

Nilai pemahaman peserta didik dapat diukur dengan individual menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor per indikator

N = Skor maksimum per indikator

100 = Bilangan tetap

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 13 Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis

Nilai Berpikir Kritis	Keterangan
81 – 100	Sangat tinggi
66 – 80%	Tinggi
56 – 65%	Sedang
41 – 55%	Rendah
0 – 40%	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013)

b. Uji Normal Gain (N-Gain)

Analisis data rekapitulasi hasil pre tes dan post test kemudian dianalisis peningkatan kemampuan berpikir kritisnya baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Rumus yang digunakan untuk menghitung N-Gain sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretes}}$$

Tabel 14 Klasifikasi N-Gain

N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} > 0,7$	Tinggi

Sumber: Hakse dalam Wahab (2021)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat statistik untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dasar uji parametrik, yaitu distribusi data yang normal dan varians antar kelompok yang homogen.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Data dari hasil instrument tes kelas eksperimen dan control diuji menggunakan uji Shapiro Wilk dengan berbantuan SPSS. Jika nilai output pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0.05$), data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$), data tersebut tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, mengingat jumlah sampel data yang kurang dari 50.

Keputusan ini didasarkan pada pandangan Aditya (2021), yang menyatakan bahwa uji Shapiro-Wilk tidak hanya efektif untuk ukuran sampel kecil (<50), tetapi juga menawarkan tingkat konsistensi yang lebih unggul dibandingkan metode uji normalitas lainnya

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah sama atau tidak atau memperlihatkan jika kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang sama dalam variansinya. Uji homogenitas pada penelitian ini dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi (α) pada based on mean $> \alpha = 5\%$ atau lebih besar dari 0,05 maka data yang digunakan bersifat homogen. Sebaliknya jika hasil nilai signifikansi (α) pada based on mean $< \alpha = 5\%$ atau lebih kecil dari 0,005 maka dapat dikatakan data tidak bersifat homogen. Langkah-langkah dalam melakukan uji homogenitas sebagai berikut.

1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

H_0 : variasi pada tiap kelompok sama (homogen)

H_a : variasi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikan adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sumber: (Muncarno., 2017)

3. Uji Hipotesis Penelitian

Setelah data dinyatakan normal dan homogen melalui uji prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah. Teknik statistik yang digunakan adalah uji t, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan membandingkan nilai posttest kelompok eksperimen dan

kontrol, uji ini akan menentukan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Pengolahan data untuk uji t ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 31 menggunakan tingkat signifikansi (α) sebesar 5% atau 0,05. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

t = Uji t yang dicari

$\bar{x}_1$ = Rata Rata kelompok 1

$\bar{x}_2$ = Rata Rata Kelompok 2

n_1 = Jumlah responden kelompok 1

n_2 = Jumlah responden kelompok 2

s_1^2 = Varian kelompok 1

s_2^2 = Varian kelompok 2

Kriteria Uji:

Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $> 0,05$ atau nilai T-hitung $<$ T-tabel, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$ atau nilai T-hitung $>$ T-tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Rumusan Hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *flashcard* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Timur pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media *flashcard* terbukti efektif dalam menstimulasi keaktifan peserta didik, sehingga mereka lebih proaktif dalam bertanya, menganalisis permasalahan, hingga merumuskan kesimpulan logis di kelas. Karakteristik *flashcard* yang menyajikan informasi visual secara tajam, ringkas, dan padat (*bite-sized*) sangat membantu dalam mengonkretkan konsep materi yang abstrak serta memantik rasa ingin tahu anak. Secara keseluruhan, media *flashcard* ini menjadikan proses pembelajaran jauh lebih interaktif, terarah, dan terhindar dari beban kognitif yang berlebihan bagi peserta didik.

B Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan manfaat yang telah diuraikan, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media *flashcard*, khususnya bagi peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran melalui kemudahan asosiasi visual dari media *flashcard*.

Dengan penerapan model ini, peserta didik disarankan untuk terus melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritisnya, sehingga mampu memecahkan masalah secara lebih analitis dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi pendidik

Pendidik diharapkan dapat menggunakan dan menerapkan media flashcard dengan bantuan model PBL sebagai pedoman strategi pembelajaran visual yang interaktif. Penerapan inovasi ini sangat disarankan agar proses penyampaian materi Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik, sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Bagi kepala sekolah Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh kepada pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengadopsi metode ini sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis visual. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas sekolah yang memadai, serta menjadikan penelitian ini sebagai dasar pengembangan kurikulum sekolah yang lebih adaptif terhadap kebutuhan belajar peserta didik di era digital.

4. Bagi pembuat kebijakan pendidikan Pembuat kebijakan pendidikan diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan kebijakan terkait metode pembelajaran interaktif berbasis visual di tingkat sekolah dasar. Selain itu, diharapkan adanya kebijakan lanjutan yang mendorong pemanfaatan teknologi, seperti integrasi flashcard digital ke dalam sistem pembelajaran e-learning.

5. Bagi peneliti selanjutnya Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat memperkaya literatur dan menjadi inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini dapat dijadikan gambaran, informasi, serta masukan mengenai pengaruh model Problem Based Learning berbantuan flashcard terhadap kemampuan berpikir kritis, serta sangat disarankan untuk diteliti lebih lanjut dengan cakupan materi, permasalahan, dan lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, H., Herman, T., Jarnawi, D., & Dahlan, J. A. 2020. Mendesain soal berbasis masalah untuk kemampuan berpikir kritis matematis calon pendidik. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 239–250.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.607>
- Anatasya, E., dan Anggareni D. 2021. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* (Vol. 9, Issue 2).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Anatasya, E., dan Dewi, D. A. 2021. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i2.34133>
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi 3). Jakarta: Bumi Aksara..
- Astuti, M. D. P., Awaliyah, S., dan Suhartono, E. 2022. Pengembangan media *flashcard* kombinasi dalam mata pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 12–19.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jippk/article/view/19252>
- Azzahra, N., Perdana, D. R., & Habibi, R. K. 2025. Pengaruh LKPD berbasis proyek terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32495>
- BAKIR, S., dan ŞİMŞEK, A. 2022. 8th Grade Students' Success in Visual Reading and Logical Reasoning Test Items. *Journal of Education and Future*, 21, 55–67.
<https://doi.org/10.30786/jef.899633>
- Bhughe, K. I. 2022. Peran pendidik pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1–9. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn>
- Damayanti, M. 2020. Inovasi pembelajaran anak usia dini berbasis gaya belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 75–84.
<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI>

- Debby, A. Y., Nurfajriyah, S., dan Mulyani, H. 2022. Pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis Canva pada materi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7880–7889. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4452>
- Dicky Dermawan, D., dan Arrahim. 2023. Pengembangan Asesmen Hots Multiple Choice Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1335–1345. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6022>
- Dicky Dermawan, D., dan Maulana, P. 2023. Analisis Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1671–1579. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7153>
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Dwi, E., Lika, L., Maldin, A., & Burhan, A. 2021. Pengaruh media pembelajaran flashcard terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelas 1 SD Negeri 01 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 112–121. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1098>.
- Facione, P. A. 2011. *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Millbrae, CA: California Academic Press.
- Facione, P. A. 2020. *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Hermosa Beach, CA: Measured Reasons LLC.
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jawa Tengah: Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fridanianti, A., Purwati, H., & Murtianto, Y. H. 2018. Analisis kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal aljabar kelas VII SMP N 2 Pangkah ditinjau dari gaya kognitif reflektif dan kognitif impulsif. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2221>
- Handayani, S., & Sumantri, M. S. 2022. Konsep belajar dalam penguatan kompetensi kognitif peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 44–53. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd>
- Hartati, S. 2019. Pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan kemampuan sosial peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–92. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI>.
- Hasibuan, M. A. 2020. Strategi pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1272–1281. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.

- Irianto, H. 2019. Perubahan perilaku dalam proses belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 1–10. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka>
- Kurniawan, R. D., & Sanoto, A. R. 2024. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV melalui model pembelajaran PBL dalam mata pelajaran PPKn. *Jurnal Edukasi Dasar*, 10(1), 67–75. <https://ejournal.upi.edu>.
- Kusumastuti, S. Y. , N. N. , F. A. , R. D. H. , dan H. H. 2024. Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Lengkap Penelitian untuk Karya Ilmiah Terbaik. *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*.
- Labibah, F., Faizah, S., dan Mardhatillah. 2024. Pengembangan instrumen tes HOTS untuk mata pelajaran PPKn. *Jurnal Pendas*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20263>
- Linda E. M. Simatupang, R. S., & Siboro, I. P. 2024. Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDN 064971 Medan Tembung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP*, 10(3). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3750>
- Ma'a, S. 2018. Telaah teoritis: Apa itu belajar? *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31–46. <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>.
- Maghfiroh, N. L., dan Bahrodin, A. 2022. Nur Laili Maghfiroh, Ariga Bahrodin- Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal UPI*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Maulida Anggraina Saputri. 2020. Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk>
- Maylia, E. C., Amelia, A. P., dan Suwarna, D. M. 2024. Strategi pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(1), 32–41. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n1.p32-41>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Murphy, E. 2004. An instrument to support thinking critically about critical thinking in online asynchronous discussions. *Australasian Journal of Educational Technology*, 20(3), 295–315. <https://doi.org/10.14742/ajet.1349>

- Nurhasanah, N., & Sobandi, A. 2016. Minat belajar dan motivasi peserta didik terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- Pangestu, D., Lestari, Y. D., dan Destini, F. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ips Kurikulum Merdeka Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Biocephy: Journal Of Science Education*, 4(2), 853–860. <https://doi.org/10.52562/Biocephy.V4i2.1322>
- Pangestu, D., Nabila, H., Yuliana, C., dan Nuraini, S. 2025. Metode Tanya Jawab Berbasis Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Iii Di Sekolah Dasar. *Biocephy: Journal of Science Education*, 5(1), 315–321.
<https://doi.org/10.52562/biocephy.v5i1.1487>
- Parwati, N. N. , S. I. P. P. , dan A. R. A. 2023. Belajar dan pembelajaran. Depok: PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers. *Depok: PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers*.
- Permatasari, L., & Wulandari, A. 2023. Implementasi kurikulum merdeka dalam membentuk profil pelajar pancasila. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 112–124.
<https://jip.john.org>.
- Rahmawati, D. P., dan Wardani, N. K. 2023. Efektivitas media *flashcard* berbasis aplikasi Canva terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 12(1), 101–111.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/57013>
- Rahmawati, N., & Widodo, S. A. 2021. Belajar bermakna dalam pendidikan dasar: Kajian konstruktivistik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 65–74.
<https://journal.unj.ac.id>.
- Ramadanti, E., Arifin, Z., Sultan, U., dan Riau, S. K. 2021. Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.
<https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12245>
- Rohmah, Z. A. 2021. Teori - Teori Belajar dan Pembelajaran. Semarang: UIN Walisongo. *Semarang: UIN Walisongo*.
- Siahaan, A. M. 2019. Tujuan belajar dalam perspektif pedagogis. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran*, 4(1), 55–64. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jtppips>.
- Simatupang, L. E. M., Pratiwi, I., dan Siboro, R. 2024. Penerapan PBL dengan media *flashcard* dalam pembelajaran PPKn kelas II SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3750>

- Siregar, Z., & Hasanah, N. 2022. Pengembangan media flashcard materi pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1442–1450. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>.
- Slameto. 2015. Implementasi penelitian tindakan kelas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(3), 47–58. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p47-58>.
- Sugihartono. 2020. Teori belajar dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 8(1), 22–30. <https://journal.student.uny.ac.id>.
- Sugiono. 2019. Kualitatif, Kuantitatif, RdanD. *ALFABETA BANDUNG*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RdanD*. Bandung.
- Suryani, E., & Asmara, R. 2020. Pembelajaran humanistik dalam peningkatan kepercayaan diri peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 202–213. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka>.
- Sutrami, K. F., dan Amrullah, M. 2023. Pengembangan media *flashcard* berbasis PBL pada pembelajaran PPKn. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(1), 97–107. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.922>
- Uu No 20. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia*.
- Wahab, A. , J. dan A. M. 2021. Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wulandari, S., & Sulastri, R. 2021. Mengembangkan sikap kritis peserta didik melalui pembelajaran kontekstual. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 50–58. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka>
- Yuliana, D. 2019. Pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran kontekstual. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 89–96. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd>.