

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada kegiatan belajar berlangsung perlu terencana dalam mengembangkan potensi untuk siswa. Pendidikan dapat direalisasikan melalui suasana belajar dan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif agar pembelajaran menjadi efektif. Sesuai pada Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, sangat penting pada penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Pada peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu dalam terciptanya kegiatan belajar didalam kelas dengan suasana yang berbeda. Hal ini, tentu disesuaikan dengan kurikulum yang ditetapkan di sekolah, kurikulum merdeka menjadi acuan kegiatan belajar dalam penggunaan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dalam menerapkan media ini tentu mencakup, teori pembelajaran kognitif untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis visual (Aziz & Zakir, 2022), teori pembelajaran konstruktivisme meningkatkan pengetahuan atau hal baru dengan interaksi siswa dengan temannya (Ulya, 2024), teori belajar berbasis aktivitas siswa dapat efektif dalam melakukan kegiatan didalam kelas dengan berbagai gaya belajar yang diterapkan oleh guru (Researches, 2024). Pada teori Jean Piaget perkembangan kognitif itu tentu sangat penting dalam penggunaan media yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa, tahap sosial dengan penggunaan alat bantu dapat meningkatkan kegiatan belajar, adanya motivasi yakni media pembelajaran tentu menjadi motivasi siswa melalui penggunaan media, warna, gambar, desain yang menarik dan tata letak elemen (Syafawani & Safari, 2024).

Adanya proses pembelajaran mampu membuat siswa menjadi berpikir kritis, memiliki kepribadian berakhlak, serta menjadikan siswa memiliki

pengetahuan, dan pemahaman menurut (A. K. Saputra, 2021). Dalam dunia pendidikan karakter siswa dapat dibentuk dengan pemahaman proses pembelajaran, hal ini guru dapat mendidik di sekolah sedangkan orang tua menjadi pendidik pertama di rumah menurut (Maulidin et al., 2025). Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik bagi siswa sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar. Dengan menyiapkan perangkat ajar dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut (Professionalism 2025), seorang pendidik dapat menjalankan tugas dengan baik, dan sesuai pada kebijakan yang ditetapkan, sehingga guru dapat mampu menciptakan lingkungan belajar di sekolah dengan baik, kondusif, sehingga siswa sekolah dasar dapat mengikuti kegiatan belajar dengan optimal.

Setiap kegiatan di sekolah menjadi tempat untuk meningkatkan minat dan motivasi bagi siswa. Kegiatan proses belajar menjadi salah satu guru, dan siswa melakukan interaksi komunikasi di dalam kelas. Dengan melakukan pembelajaran guru dapat menjelaskan mengenai materi yang sesuai pada konteks pelajaran. Dalam menyampaikan informasi kepada siswa memerlukan media konkret, agar siswa menerima informasi dengan baik. Setiap sekolah dalam menggunakan media pembelajaran sangat beragam, begitu dengan guru yang hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah saja. Menjadi sebuah tantangan utama pendidik di sekolah dasar karena belum menggunakan media pembelajaran yang optimal, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar yang menjadikan siswa lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dapat mendorong motivasi bagi siswa sekolah dasar. Media pembelajaran menjadi keterampilan bagi siswa baik kognitif serta sosialnya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan guru, dan siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran tercapai tidak hanya pada tujuan pembelajaran saja, tetapi dengan memberikan pemahaman pada siswa, meningkatkan pengetahuan, mendorong semangat belajar, memberi

kesempatan untuk aktif, dan meningkatkan pada mutu pembelajaran menurut (Kurniawan, 2022).

Media pembelajaran dapat menjadi alternatif bagi siswa agar lebih giat belajar, serta memahami materi yang disampaikan oleh guru, Sebagian siswa tidak semua memiliki pemahaman yang sama, ada yang langsung memahami dan ada yang tidak. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar berlangsung di kelas.

Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, mengenai sistem Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dapat mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sehingga berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan nasional yang komponennya pendidikan terkait terpadu pencapaian tujuan pendidikan nasional (Rahim, 2024). Oleh karena itu, setiap pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru, dan siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran atau benda konkret yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, untuk menyampaikan materi saat guru dan siswa melakukan kegiatan belajar berlangsung di kelas (Saleh, 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran ketika di kelas kegiatan belajar dapat menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran sebuah komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran di sekolah (Meilina, 2021). Media pembelajaran sebuah alat yang digunakan untuk membantu proses keberlangsungan pembelajaran, sehingga makna pesan yang disampaikan dapat menjadi jelas dan efektif sesuai pada tujuan pembelajaran.

Adanya media pembelajaran menjadikan pemantik siswa dalam kegiatan belajar, agar siswa dapat memperhatikan pembelajaran dengan baik.

Flashcard sebuah kartu kecil yang berisi gambar, atau simbol yang mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Saepuloh et al., 2024). Dengan media *flashcard* siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media *flashcard* sangat membantu siswa berpikir kritis dalam memahami gambar yang ada pada *flashcard*, dengan media *flashcard* siswa dapat mengetahui kekayaan suku bangsa. Media *flashcard* sebuah media yang dapat menyampaikan kontribusi yang konkret perihal gambar pada *flashcard*, sehingga dapat mempengaruhi masa perkembangan peserta didik yang berhubungan dengan visual (Lailusmi, 2022).

Pada proses pembelajaran yang menggunakan media *flashcard* dapat memudahkan siswa bereksplor, dan berpikir kritis dalam pemahaman materi kekayaan suku bangsa di sekolah dasar. Media *flashcard* dapat digunakan di lingkungan sekolah tidak hanya di kelas saja, karena bentuk kartu yang berukuran 8,56 x 5,39, atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. *Flashcard* tentunya mudah dibawa, dan dapat di aplikasikan di mana saja. Karena, sangat praktis, dan menyenangkan jika dilakukan dengan permainan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian belajar bagi siswa (Aziza & Yulia, 2022).

Dalam pendidikan kondisi pemahaman siswa perlu didaktik melalui pembelajaran yang maksimal. Dengan menggunakan media *flashcard* dapat menjadi pemantik bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman pada materi pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, media *flashcard* perlu digunakan untuk mengenalkan kepada siswa mengenai kebudayaan yang beragam di setiap daerah di Indonesia yang memiliki kekayaan alam, dan kebudayaan setempat. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas yang menandakan sebagai khas kota masing-masing daerah, mulai dari segi kebudayaan, kesenian, dan makanan khas (Senov et al., 2024).

Pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan setiap jenjang Pendidikan wajib memuat pada pelajaran yang terdiri dari Pendidikan Bahasa, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Sehingga dapat menunjukkan adanya pendidikan Kewarganegaraan yang memiliki peran penting pada pemahaman dan pembentuk karakter (Furnamasari et al., 2024).

Materi kekayaan suku bangsa kelas III sekolah dasar dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai keberagaman di Indonesia. Dengan memperkenalkan kebudayaan sejak sekolah, siswa dapat saling menghargai, dan menghormati, untuk memiliki pembentukan karakter, dan moralitas yang berdasarkan nilai-nilai menurut Pancasila (Aisyah 2024). Karakter berkaitan dengan kearifan lokal menjadi jembatan yang menghubungkan siswa dengan budaya. Dengan meningkatkan cinta tanah air pada negara kebangsaan (Dewi, 2021). Dengan kearifan lokal menjadi jembatan yang menghubungkan siswa dengan budaya, meningkatkan perasaan cinta untuk negara dan tanah air, dan memiliki rasa kebangsaan (Suryani, 2024).

Mengacu pada kegiatan guru dan siswa kelas III sekolah dasar di Kabupaten Indramayu, diketahui kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memfokuskan pada buku siswa, dan buku guru. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada buku menciptakan pengalaman belajar yang hanya ada dalam buku saja, sehingga suasana kelas menjadi kurang interaktif, siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Terlebih pada perkembangan intelektual operasional konkret menurut (Sukma 2024). Proses pembelajaran yang tidak menggunakan media dapat menjadi hambatan untuk belajar, sehingga tidak kondusif untuk pemahaman siswa yang kurang optimal, hal ini dalam pendidikan menggunakan cara belajar dengan media *flashcard* dapat memfasilitasi pemahaman pada materi yang guru sampaikan. Dengan media *flashcard* dapat membuat siswa tertarik karena adanya gambar dan sebuah kalimat pada *flashcard*. Media *flashcard* dapat dirancang pada aplikasi yang mendukung seperti Canva atau Quizlet kemudian dicetak. Dukungan dalam

pendidikan untuk guru dan siswa dengan adanya media pembelajaran. Tentu saja media *flashcard* dapat digunakan dengan fleksibilitas pada waktu yang berbeda.

Mengapa dalam pembelajaran berlangsung memerlukan media terutama pada media *flashcard*. Dengan memilih media *flashcard* yang tentu membantu siswa dalam penggunaan yang fleksibel, dapat mengingat informasi agar lebih cepat fokus pada materi, meningkatkan retensi atau pengulangan materi. Dengan menggunakan media *flashcard* siswa tentu dapat meningkatkan kemampuan belajar, mengingat informasi, dan menjadi motivasi bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas, dan potensi pengembangan sarana belajar dengan mempertimbangkan pemahaman siswa tentang kekayaan suku bangsa yang berfokus pada konsep pakaian adat, tarian, dan lagu di daerah tersebut. Sehingga dengan memberikan materi ini siswa dapat mengetahui keragaman di Indonesia. Peneliti sedang mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* untuk membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kekayaan Suku Bangsa, dan memastikan bahwa siswa sekolah dasar tidak mudah bosan, termotivasi untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dan mendapat pemahaman materi yang optimal, terutama pada materi kekayaan suku bangsa. Untuk itu, peneliti mengasung judul “Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Kekayaan Suku Bangsa Kelas III Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kekayaan Suku Bangsa di kelas III Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kekayaan Suku Bangsa di kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon pengguna guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kekayaan Suku Bangsa di kelas III Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kekayaan Suku Bangsa di kelas III Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kekayaan Suku Bangsa di kelas III Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respon pengguna guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kekayaan Suku Bangsa di kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan, terdapat beberapa manfaat penelitian, secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

Secara keseluruhan, penelitian ini bermanfaat sebagai memilih media pembelajaran untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran mengenai materi Kekayaan Suku Bangsa di kelas III Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Pancasila, terutama melalui inovasi dalam meningkatkan materi yang menggunakan media.

2. Manfaat secara Praktis

Berikut manfaat praktis yang diperoleh guru, siswa, sekolah, dan peneliti dari penelitian ini:

- a. Bagi Guru: penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan, memperluas wawasan, menyediakan referensi, pada penggunaan media untuk menyampaikan materi Kekayaan Suku Bangsa.
- b. Bagi Siswa: dapat memberikan pengalaman belajar baru dengan menggunakan media dalam konteks materi Kekayaan Suku Bangsa.
- c. Bagi Peneliti: dari hasil penelitian ini tidak hanya merupakan kontribusi pengetahuan, tetapi bagian dari pengabdian yang menjadi refleksi untuk dapat mengembangkan inovasi, pengalaman, dalam menggunakan atau mengaplikasikan media pembelajaran.
- d. Bagi Sekolah: penelitian ini dapat menjadi opsi dalam media pembelajaran alternatif pada pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam penyusunan skripsi dapat menjelaskan urutan dari penulisan sebagai berikut: BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Pustaka, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Temuan dan Pembahasan, BAB V Simpulan, dan Rekomendasi, Daftar Pustaka, dan lampiran-lampiran. Poin-poin yang dibahas pada struktur tersebut.

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Kajian Pustaka membahas mengenai kerangka penulisan landasan teori dasar pada penelitian, termasuk media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran pada *Flashcard*, pada pembelajaran materi Kekayaan Suku Bangsa pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

BAB III Metode Penelitian yang mencakup desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, instrumen penelitian, dan penarikan kesimpulan.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menguraikan hasil pengolahan data dan temuan yang sesuai dengan rumusan masalah. Pembahasan temuan penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan yang dirumuskan oleh peneliti.

BAB V Kesimpulan dan Saran menyajikan penafsiran terkait hasil analisis temuan penelitian, implikasi, dan rekomendasi.