

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran secara aktif yang dapat mengembangkan potensi diri seseorang untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan pengenalan diri. Pada hakikatnya pendidikan akan terus berubah dan berkembang sesuai pada masanya dan sesuai dengan tuntutan zaman, perkembangan pendidikan sangat banyak macamnya terutama pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena pendidikan ditujukan untuk zaman di masa yang akan datang. Untuk menghasilkan manusia yang berkualitas tergantung kualitas Pendidikan dalam memberikan tenaga pendidik dalam memahami peran dan tugasnya dalam mendidik.

Perkembangan Pendidikan di Indonesia sudah mengalami banyak perubahan ke arah lebih baik dari sebelumnya, dapat dilihat dari perubahan bagaimana cara mengajar guru yang sudah dapat memilih berbagai jenis metode, media, dan pendekatan pembelajaran yang harus dilakukan sesuai karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi dikelas dan adanya suatu intraksi antara siswa dengan guru. Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Pada awalnya guru adalah satu-satunya sumber untuk memperoleh Pelajaran. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan minat belajar

siswa agar informasi dapat diterima siswa dengan baik. Minat belajar sebagai suatu kondisi atau kecenderungan seseorang untuk secara sukarela memperoleh, mengeksplor, dan memperdalam pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru. Dorongan untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman mengarahkan minat belajar siswa, mendorong mereka untuk berusaha lebih gigih dalam proses pembelajaran (Amalia dkk., 2024:45). Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Meskipun begitu, pemanfaatan media dalam pembelajaran di beberapa sekolah, termasuk SD Negeri 7 Sintang belum optimal. Hasil praobservasi yang dilakukan pada tanggal 23 Januari 2025 menunjukkan bahwa guru cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan buku teks, yang belum mampu menarik minat siswa, kondisi tersebut siswa menjadi belum berminat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terbukti dari siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi di depan kelas, siswa sibuk berbicara dengan teman dilihat saat guru bertanya siswa lebih banyak diam dari pada menjawab, terlihat bahwa kemauan siswa dalam merespon materi yang dipelajari masih belum optimal. Siswa kesulitan membedakan makna seperti simbol Pancasila, dan tidak semua siswa dapat memahami materi secara mendalam Akibatnya, minat belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi tidak optimal pada kognitif siswa. Dari masalah yang ditemukan dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa belum tercapai dengan baik. Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk

keberhasilan belajar yang dimiliki siswa. Artinya, minat belajar muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Hal ini terjadi karena metode dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih konvensional seperti menjelaskan materi hanya menggunakan buku dan papan tulis, sehingga dalam proses pembelajaran peran guru lebih dominan dari pada siswa yang menyebabkan minat belajar siswa terhadap mata Pelajaran Pendidikan Pancasila belum maksimal. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, dikembangkanlah media pembelajaran berupa *Flash Card*, yaitu media berbentuk kartu permainan edukatif berwarna-warni yang berisi simbol dan nilai-nilai Pancasila, media *Flash Card* digunakan secara pribadi oleh masing-masing siswa, sehingga setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk memahami isi materi secara mandiri. *Flash Card* dikembangkan dari kondisi nyata dilapangan dari media hitam putih tanpa gambar menjadi media berwarna, bergambar, dan menyenangkan. Media *Flash Card* dirancang tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga membangun pemahaman siswa secara individu terhadap simbol-simbol Pancasila, melalui permainan kartu yang menarik, siswa diharapkan lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini sangat relevan digunakan karena memahami simbol dan Nilai-nilai Pancasila merupakan bagian penting bagi seluruh warga negara Indonesia. Pendidikan dasar menjadi pondasi yang tepat untuk

menanamkan nilai-nilai tersebut, sehingga media pembelajaran *Flash Card* diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dan menyenangkan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan paancasila.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran kepada siswa secara efektif dan efisien. Mengingat pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, peneliti berpendapat bahwa menggunakan media *Flash Card* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media *Flash Card* dapat berperan sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi penting dengan cara yang menyenangkan (Manga dkk.,2024:2). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengimplementasikan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *Flash Card* adalah media yang berisi gambar, tulisan, dan simbol yang digunakan guru sebagai alat dalam dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep atau mengingat informasi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal tersebut mengarah pada karakteristik siswa yang senang bermain, senang bergerak atau memperagakan secara langsung.

Dari uraian latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Simbol Pancasila Dan Nilai-nilai Pancasila Di SD Negeri 7 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Simbol Pancasila Dan Nilai-nilai Pancasila Di SD Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol Pancasila dan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Sintang?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol Pancasila dan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Sintang?

3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol Pancasila dan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Sintang?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol Pancasila dan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Sintang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Simbol Pancasila Dan Nilai-nilai Pancasila Di SD Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Tujuan Penelitian Khusus

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol Pancasila dan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Sintang

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol Pancasila dan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Sintang
3. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol Pancasila dan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Sintang
4. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol Pancasila dan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Sintang

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat berhasil dengan baik, yaitu dapat mencapai tujuan secara optimal, menghasilkan laporan yang sistematis dan dapat bermanfaat secara umum. Terdapat dua manfaat yang di harapkan dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dengan melakukan penelitian ini, penulis mengharapkan media pembelajaran *Flash Card* dapat digunakan untuk memperluas ilmu pengetahuan, khususnya dalam penerapan Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat lebih bermakna bagi guru dan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini mempermudah siswa dalam pembelajaran dan merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga ketrampilan dan keaktifan siswa dapat meningkat selain itu, materi yang disajikan dalam media *Flash Card* lebih menarik dan tidak membuat siswa bosan selama pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Guru

Dapat menyediakan media baru, menambahkan pengetahuan, wawasan dan dapat memberikan solusi bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran dengan *Flash Card* dalam mengembangkan media baru sehingga siswa merasa senang terhadap cara guru dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan keterampilan mengajar guru dengan menggunakan Media Pembelajaran *Flash Card*.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat untuk pengetahuan dan menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan

melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Flash Card*.

e. Bagi Program Studi PGSD

Bagi program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, diharapkan mampu mencetak mahasiswa yang unggul dan kompeten serta profesional sebagai calon Guru Pendidikan Sekolah Dasar.

f. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti serta memberikan gambaran pada peneliti selanjutnya terkait penelitian pengembangan.

E. Spesifik Produk Yang dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Flash Card*. Spesifikasi dari *Flash Card* yang akan dibuat yakni:

1. *Flash card* di print menggunakan kertas Sertifikat berwarna putih polos
2. *Flash card* berukuran 7 x 10
3. *Flash card* anti air dan tidak elastis.
4. Pengembangan produk diperoleh dari materi yang diajarkan pada kelas IV di sekolah dasar.
5. Media pembelajaran *Flash card* disesuaikan dengan buku paket kelas IV pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
6. Media Pembelajaran didesain dengan warna dan gambar yang menarik.
7. Menentukan gambar sesuai materi pada bab

F. Cara Menggunakan Media *Flash Card*

1. Guru membagikan kartu *Flash Card* ke semua siswa.
2. Setiap kartu *Flash Card* berisi materi simbol Pancasila dan nilai-nilai Pancasila. Namun ada beberapa didalam kartu tersebut tidak semua kartu berisi informasi yang benar.
3. Guru menyampaikan materi tentang Pancasila secara bertahap, misalnya dari sila pertama.
4. Pada saat guru menjelaskan suatu sila atau nilai yang terkandung didalamnya, siswa yang merasa kartu tersebut sesuai dengan materi diminta untuk maju kedepan.
5. Siswa yang maju kedepan meletakkan kartu mereka pada bagian yang sesuai, misalnya ditempat yang telah disediakan untuk sila pertama.
6. Setelah meletakkan kartu, siswa menjelaskan alasan mengapa kartu tersebut sesuai dengan sila yang sedang dibahas.
7. Guru mengonfirmasikan jawaban siswa benar atau salah.
8. Proses pembelajaran berlanjut sehingga semua sila dan nilai-nilai Pancasila selesai dibahas.

G. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

- 1) Beberapa Asumsi yang mendasari penelitian dan pengembangan ini dilakukan antara lain:
 - a. Media pembelajaran *Flash Card* untuk meningkatkan minat belajar siswa
 - b. Media *Flash Card* ini dapat memancing siswa lebih aktif.

- c. Penggunaan media *Flash Card* ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Keterbatasan yang mendasari dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain:

- a. Pengembangan media pembelajaran *Flash Card* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- b. Materi yang disampaikan pada Media *Flash Card* ini terbatas hanya menjelaskan pada satu bab saja.