

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I ini akan dibahas sepuluh sub bab, diantaranya: (1) latar belakang masalah; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan pengembangan; (6) manfaat hasil pengembangan; (7) spesifikasi produk yang diharapkan; (8) pentingnya pengembangan; (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan; dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang harus ditempuh oleh setiap manusia. Ki Hajar Dewantara menyatakan “Pendidikan merupakan prasyarat tumbuh kembang anak dalam kehidupan”. Dalam kata lain, pendidikan merupakan usaha untuk membimbing potensi alami yang dimiliki setiap anak. Pendidikan dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kehidupan mereka agar menjadi lebih baik dari apa yang telah dimiliki sekarang. Pendidikan juga diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan guna memberikan pengalaman belajar pada peserta didik (Muskania & MS Zulea, 2021). Pendidikan yang dilakukan manusya tidak terlepas dari usaha yang dilakukan bersama dalam dalam lembaga pada kelompok (Masyarakat Triyana, 2021). Melalui pendidikan, seseorang juga dapat mengembangkan potensi-potensi dan kehalian dalam diri mereka dengan lebih optimal. Proses pendidikan juga tidaklah mudah, harus melalui beberapa proses yang sudah ditentukan dan disepakati oleh pemerintah.

Pada jenjang sekolah dasar, banyak mata pelajaran yang harus diajarkan guru kepada siswa agar kemampuan dan pengetahuan siswa dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ada di sekolah, guru dituntut memberikan berbagai disiplin ilmu. Salah satu disiplin ilmu tersebut adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah salah satu muatan materi pembelajaran yang diberikan kepada semua jenjang pendidikan termasuk pendidikan jenjang pendidikan dasar. Pendidikan Pancasila adalah materi pembelajaran yang diberikan tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 dalam kehidupan sehari-hari sebagai warganegara Indonesia (Maulana, 2020). Pendidikan Pancasila menjadi suatu kebutuhan dalam dunia pendidikan sehingga dimasukkan dalam kurikulum dan pembelajaran formal (Parhan & Sukaenah, 2020). Pendidikan Pancasila diberikan kepada anak sekolah dasar karena memiliki peran penting dalam membantu penanaman nilai karakter dan cinta tanah air. Penanaman pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat juga perlu diberikan agar siswa lebih bisa memahami dan menghormati segala yang ada di lingkungan masyarakat. Dalam kegiatan pembelajaran materi Pendidikan Pancasila dapat diintegrasikan dengan pendekatan kontekstual dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Perkembangan teknologi diera digital saat ini sangatlah pesat tidak terkecuali di bidang pendidikan, kemajuan yang terjadi pada bidang teknologi sangat berdampak positif bagi dunia pendidikan, guru dalam hal ini bukanlah satu-satunya sumber belajar, guru juga sebagai fasilitator dimana guru mengarahkan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Perkembangan Teknologi dan Komunikasi yang pesat mempengaruhi penggunaan media yang ada. Dengan adanya teknologi informasi,

media pembelajaran sebaiknya dikembangkan oleh pendidik sesuai dengan perkembangan jaman dan diharapkan dapat mempengaruhi sistem pendidikan yang menyangkut semua aspek pedagogik dari sistem lama ke sistem baru atau modern mengikuti jaman (Heri, 2019). Hasil analisis menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep dan hasil belajar sangat ditingkatkan dengan adanya media elektronik (Mayasari, et al. 2022). Selain dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa, pengembangan model elektronik juga meningkatkan motivasi belajar siswa (Puspasari, 2019). Untuk itu pendidik seharunya mampu berinovasi menciptakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pada suatu proses pendidikan, pembelajaran merupakan kegiatan yang paling utama karena pembelajaran merupakan suatu proses bagaimana memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik agar mencapai hasil belajar yang diharapkan. Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan suatu proses (Wibowo, et al. 2021). Sejalan dengan pendapat Wibowo, Syahputra (2020), mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari adanya proses interaksi, proses belajar dan evaluasi belajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar dan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya orang yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Audie, 2019). Perubahan yang terjadi dalam diri individu baik itu perubahan sikap maupun kemampuan juga dapat dikatakan hasil belajar (Hilmiatussadiah, 2020). Hasil belajar siswa ditandai dengan skala nilai berupa huruf, simbol, serta angka. hasil belajar tidak hanya digunakan sebagai

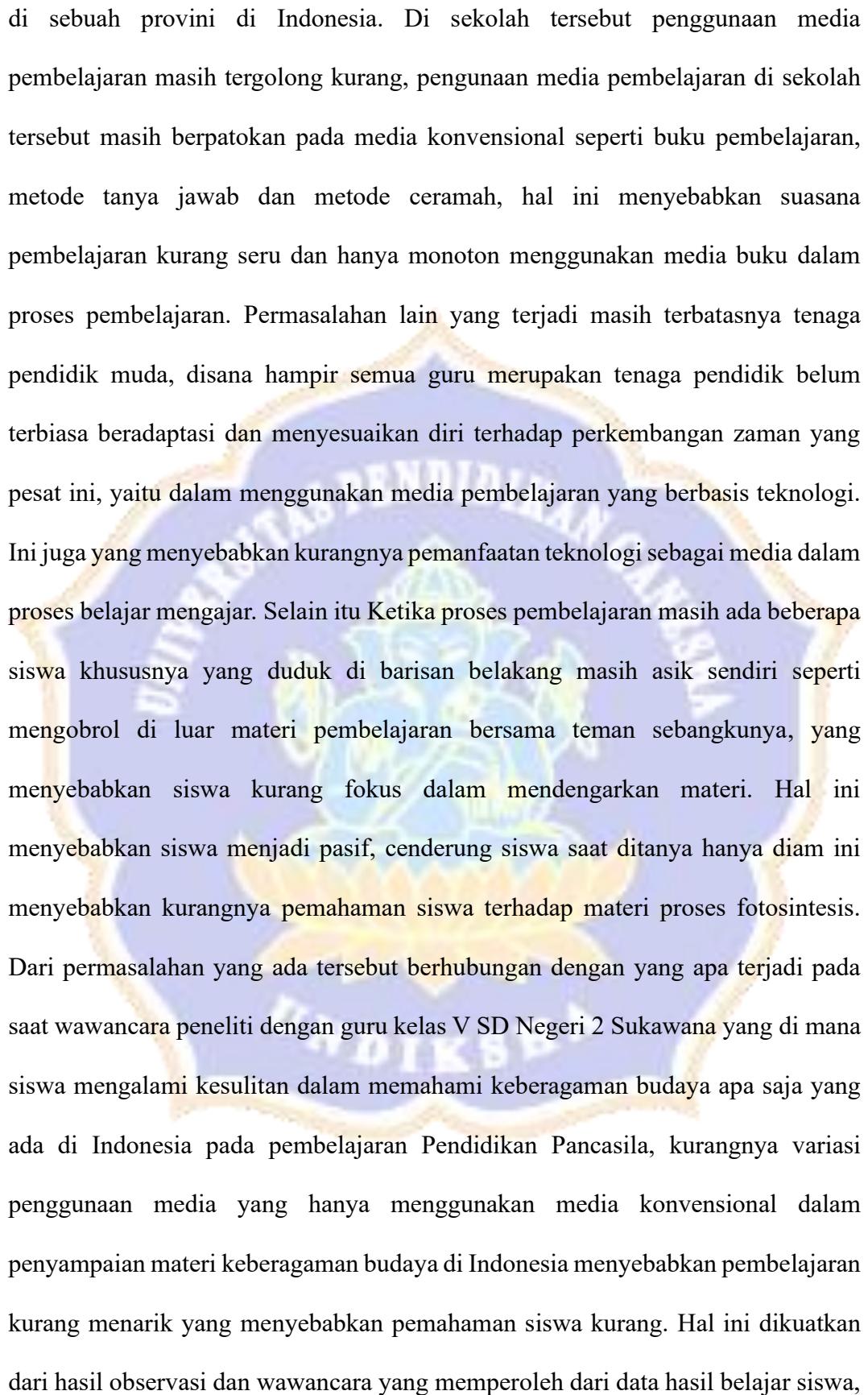
evaluasi seberapa dalam pengetahuan yang didapat oleh siswa tetapi juga pengalaman apa saja yang telah didapatkan setelah pembelajaran berlangsung. nilai bukanlah satu-satunya bentuk dari hasil belajar tiap individu, namun sikap dan ketrampilan yang ditunjukkan individu atau kelompok juga merupakan hasil dari belajar siswa (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Hasil belajar seseorang sering tidak langsung kelihatan tanpa orang itu melakukan sesuatu untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Tujuan yang dicapai dalam proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan evaluasi hasil belajar. Tujuan pembelajaran mengikuti hasil belajar yang dilakukan oleh Bloom, hasil belajar tersebut dapat dibagi menjadi tiga bagian antara lain yaitu: 1) ranah kognitif, 2)ranah psikomotorik, dan 3) ranah afaktif. Dari ranah yang sudah disebutkan di atas, sudah berurutan sesuai dengan tingkatnya mulai dari tingkah laku sederhana sampai dengan tingkah laku yang paling kompleks.

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik (Payon, et al. 2021). Pembelajaran yang baik merupakan suatu kunci yang paling utama untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang bersifat membangun sebab peserta didik tidak hanya menerima informasi terkait pembelajaran yang dijelaskan oleh guru saja namun peserta didik juga harus terlibat aktif di dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik sudah terlibat aktif di dalam proses pembelajaran maka mereka pun akan memahami konsep-konsep yang diajarkan secara lebih mendalam. Guru memiliki suatu peran penting dalam mengaktifkan peserta didik sebab aktivitas peserta didik dalam pembelajaran di kelas akan memberikan suatu dampak langsung pada pemahaman mereka terhadap mata pelajaran. Keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor

pendukung yaitu dari segi internal meliputi motivasi belajar, konsentrasi belajar, sikap terhadap belajar, dan juga rasa percaya diri serta kebiasaan belajar. Sedangkan dari segi eksternal meliputi cara guru mengatasi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, materi, fasilitas dan juga media pembelajarannya (Payon, et al. 2021). Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar adalah salah satu indikator adanya keinginan atau aktivitas siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki keaktifan dalam belajar di kelas ditandai dengan ciri yaitu sering bertanya terkait materi yang belum dipahami, aktif dalam diskusi dengan guru, senang maju ke depan kelas tanpa ditunjuk, dan juga lebih sering untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 1 oktober 2024 dengan kepala sekolah dan wali kelas 5 di Sd Negeri 2 Baturiti dilihat dari hasil observasi dan wawancara di sekolah terkait fasilitas yang ada disekolah untuk penunjang proses belajar mengajar bisa dikatakan cukup lengkap. Dimana di Sd Negeri 2 Batiriti ini dilengkapi dengan jaringan internet (wifi) yang memadai, sekolah juga memiliki *chrome book* yang berjumlah 10, *lcd* dan proyektor serta speaker, yang dimana fasilitas ini belum digunakan secara optimal oleh sekolah pada saat proses pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 2 Baturiti didapat permasalahan yang dihadapi di SD Negeri 2 Baturiti terkhusus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kususnya materi keberagaman budaya, masih ada beberapa siswa yang belum mengetahui keberagaman budaya apa saja yang ada pada sebuah provinsi di indonesia. Ini disebabkan karena terbatasnya media pembelajaran yang menyebabkan siswa sulit dalam memahami apa saja keberagaman budaya yang ada



di sebuah provinsi di Indonesia. Di sekolah tersebut penggunaan media pembelajaran masih tergolong kurang, penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih berpatokan pada media konvensional seperti buku pembelajaran, metode tanya jawab dan metode ceramah, hal ini menyebabkan suasana pembelajaran kurang seru dan hanya monoton menggunakan media buku dalam proses pembelajaran. Permasalahan lain yang terjadi masih terbatasnya tenaga pendidik muda, disana hampir semua guru merupakan tenaga pendidik belum terbiasa beradaptasi dan menyesuaikan diri terhadap perkembangan zaman yang pesat ini, yaitu dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Ini juga yang menyebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media dalam proses belajar mengajar. Selain itu Ketika proses pembelajaran masih ada beberapa siswa khususnya yang duduk di barisan belakang masih asik sendiri seperti mengobrol di luar materi pembelajaran bersama teman sebangkunya, yang menyebabkan siswa kurang fokus dalam mendengarkan materi. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif, cenderung siswa saat ditanya hanya diam ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi proses fotosintesis. Dari permasalahan yang ada tersebut berhubungan dengan yang apa terjadi pada saat wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 2 Sukawana yang di mana siswa mengalami kesulitan dalam memahami keberagaman budaya apa saja yang ada di Indonesia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, kurangnya variasi penggunaan media yang hanya menggunakan media konvensional dalam penyampaian materi keberagaman budaya di Indonesia menyebabkan pembelajaran kurang menarik yang menyebabkan pemahaman siswa kurang. Hal ini dikuatkan dari hasil observasi dan wawancara yang memperoleh dari data hasil belajar siswa,

diperoleh data ada beberapa siswa untuk nilai mata pembelajaran Pendidikan Pancasila belum mencapai nilai rata-rata atau KKTP. Dilihat dari observasi dokumen di sekolah kususnya kelas V, dari total 15 siswa kelas V ada sekitar 53,33% siswa memperoleh nilai di bawah KKTP serta hanya 46,67% siswa mendapatkan nilai diatas KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Dari 53,33% siswa di Sd Negeri 2 Baturiti tergolong masih sangat rendah, dimana masih ada siswa yang belum memahami materi keberagaman budaya di Indonesia. Mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan interaktif merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi keberagaman budaya di Indonesia yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa mengenai apasaja keberagaman budaya di Indonesia. Media pembelajaran digital *flashcard* merupakan salah satu media yang akan dikembangkan guna mempermudah siswa dalam memahami materi keberagaman budaya di Indonesia. Ini sejalan dengan Bektiningsih, n.d. (2025), Aspek visual dan teknologi augmented reality pada media *flashcard* mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini membuat pembelajaran Pancasila lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami karena siswa dapat melihat tampilan 3D melalui pemindaian *QR code*. Hasil penggunaan media pembelajaran *flashcard* pada penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah peroses pembelajaran. Media ini dinilai sangat layak oleh ahli media (93%) dan ahli materi (88%), sehingga efektif meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.Pancasila et al., (2024) menemukan bahwa media *flashcard* membantu siswa lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Permasalahan

yang didapat pada saat wawancara ke SD Negeri 2 Baturiti dimana siswa kelas V masih kesulitan dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya di Indonesia, hal ini sejalan dengan data yang diperoleh dimana 53,33% siswa masih sulit dalam memahami materi keberagaman budaya di Indonesia dikarenakan kurangnya media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V dijelaskan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa masih susah dalam memahami materi di karenakan kurang media dalam memvisualisasikan pembelajaran. Peneliti juga menanyakan materi Pendidikan Pancasila apa yang masih sulit dipahami siswa, materi keberagaman budaya di Indonesia. Permasalahan ini didasari masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berjudul "Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Sekolah dasar. Sehingga judul yang di gunakan dalam penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flashcard Berbasis Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 2 Baturiti". yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang sudah di temukan di lapangan, maka dari itu peneliti mengembangkan digital *flashcard* yang bermuatan materi keberagaman budaya di Indonesia, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa apa saja keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Media ini bertujuan melatih siswa berpikir kritis dalam mengenali dan memahami gambar pada digital flashcard. Setelah siswa mencocokkan gambar dengan keterangan yang benar, mereka dapat melihat penjelasan mengenai keberagaman budaya di Indonesia, seperti rumah adat, senjata tradisional, tarian

daerah, dan makanan khas. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk interaktif yang menarik, sehingga dapat merangsang minat belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi keberagaman budaya di Indonesia.

Media digital *flashcard* adalah kartu belajar berbentuk elektronik yang dirancang untuk membantu siswa dalam mempelajari dan mengingat pembelajaran secara interaktif serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Digital *flashcard* sama seperti kartu fisik, digital *flashcard* memiliki dua sisi yang dimana satu sisi berisi pertanyaan, istilah, atau konsep, sedangkan di sisi satunya lagi berisi jawaban atau penjelasan. Media pembelajaran digital *flashcard* ini disajikan secara visual atau digital yang dapat digunakan secara *flaksibel*. Media pembelajaran digital flashcard ini sangatlah praktis dan dapat digunakan di mana saja melalui berbagai media elektronik seperti handphone, laptop dan tablet. Media pembelajaran digital flashcard ini dirasa dapat digunakan dalam berbagai materi pembelajaran, termasuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media digital *flashcard* merupakan media pembelajaran yang gampang di akses oleh siswa, media ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang keberagaman budaya di Indonesia yang diikuti dengan permainan maka dengan penggunaan media ini pastinya pembelajaran menjadi seru dan siswa dapat mengetahui keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Pembuatan media ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan di SD Negeri 2 Baturiti, yang dimana Guru disana masih dominan menggunakan media konvensional dan kurang kreatif, menjadi lebih interaktif dan aktif dari sebelumnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan latar belakang di atas, maka dapat diuraikan identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Pembelajaran yang masih berpusat pada guru yang menyebabkan minimnya kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 1.2.2 Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- 1.2.3 Hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V masih tergolong rendah yang dilihat dari hasil belajar siswa.
- 1.2.4 Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan menarik masih jarang digunakan oleh guru sehingga kurang menarik minat belajar siswa dalam proses belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar mencakup permasalahan utama pada penelitian sehingga permasalahan tidak meluas dan harus diselesaikan serta memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 2 Baturiti dengan model penelitian ADDIE.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dipaparkan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancangan bangun pengembangan media pembelajaran digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 2 Baturiti?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 2 Baturiti?
- 1.4.3 Bagaimana efektivitas media pembelajaran digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 2 Baturiti.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan dilaksanakannya pengembangan sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancangan bangun pengembangan media pembelajaran digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 2 Baturiti.
- 1.5.2 Untuk menguji kelayakan media digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 2 Baturiti.

1.5.3 Untuk menguji bagaimana efektivitas media pembelajaran digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 2 Baturiti.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran digital *flashcard* ini dapat berguna dalam ilmu pengetahuan bidang pendidikan dan memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini berguna untuk memecahkan suatu permasalahan. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yaotu:

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran digital *flashcard* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mintat belajar siswa agar termotivasi dalam belajar. Sehingga siswa lebih mudah mengingat materi yang diberikan.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran digital *flashcard* diharapkan dapat memberikan refrensi bagi guru untuk membuat dan menggunakan media

pembelajaran yang lebih menarik kususnya pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila SD di Kelas V.

c. Bagi Kepala Sekolah

Media pembelajaran digital *flashcard* bermanfaat bagi kepala sekolah untuk dapat menambah jenis media pembelajaran yang dimiliki. Dengan adanya penambahan jenis media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat hasil penelitian bagi peneliti lain untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran serta mendapatkan pengalaman sebagai calon guru untuk menerapkan ilmu yang didapat dari bangku kuliah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran digital *flashcard* adalah salah satu media kartu digital yang dimana kartu ini berisi perintah atau pertanyaan dan sisi lainnya berisi jawaban. Dimana digital *flashcard* ini juga berisi kata-kata, kalimat dan juga gambar, yang dilengkapi dengan berbagai warna.

1.7.1 Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah digital *flashcard* berbasis kontekstual untuk meningkatkan minat belajar kognitif siswa pada muatan Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 2 Baturiti.

1.7.2 Digital *flashcard* dikembangkan dengan menggunakan pendekatan kontekstual dan model pengembangan ADDIE. Pada media pembelajaran ini materi yang akan disajikan yaitu materi menghargai keragaman di Indonesia.

1.7.3 Pengembangan digital *flashcard* dapat menuntun siswa membangun konsep yang dipelajari sendiri. Dimana siswa sebagai subjek dan guru sebagai fasilitator yang menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan materi.

1.7.4 Digital *flashcard* juga dapat membantu siswa dalam memahami materi melalui media elektronik yang dapat dipelajari secara mandiri dan fleksibel dalam penggunaannya.

1.7.5 Media pembelajaran digital *flaschard* juga dapat membantu meningkatkan motifasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7.6 Media pembelajaran yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan dijelaskan kepada peserta didik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan bersama kepala sekolah dan guru kelas V SD Negeri 2 Baturiti, masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran di kelas. Pada proses pembelajaran hanya menggunakan media yang sudah ada seperti video pembelajaran yang diambil dari *You Tube* dan juga menggunakan PPT untuk menjelaskan sebuah materi pembelajaran serta media konvensional seperti buku pembelajaran, metode tanya jawab dan metode ceramah. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran

berbasis teknologi. Pengembangan media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menurunkan semangat dan minat belajar siswa. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan dan jemu, yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran digital *flashcard*, diharapkan guru dapat termotivasi dalam mengembangkan dan menggunakan jenis media pembelajaran baru dalam proses pembelajaran di kelas. Selain hal itu, dengan adanya media pembelajaran digital *flashcard* diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran karena terdapat unsur gambar, warna dan pertanyaan yang memancing pemikiran kritis dari siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut:

- a. Siswa kelas V SD Negeri 2 Baturiti memiliki karakter gembar bermain dan memiliki rasa ketertarikan pada suatu hal yang baru.
- b. Siswa kelas V SD Negeri 2 Baturiti sudah menggunakan kurikulum merdeka, sehingga membutuhkan panduan model dan media pembelajaran.
- c. Media pembelajaran digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun secara mandiri oleh siswa untuk mempelajari materi mengenai menghargai keberagaman di Indonesia.

- d. Media pembelajaran digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dirancang dengan menarik guna untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa.
- e. Belum adanya pengembangan media pembelajaran digital *flashcard* yang memuat pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi menghargai keberagaman di Indonesia untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan produk berupa media pembelajaran digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.
- b. Pengembangan media pembelajaran digital *flashcard* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila bermuatan materi menghargai keberagaman di Indonesia untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk.

- 1.10.2 Media digital *flashcard* adalah sebuah media pembelajaran visual dengan format digital yang berisi perpaduan antara gambar dan pertanyaan yang membentuk sebuah permainan.
- 1.10.3 Pendekatan kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- 1.10.4 Hasil belajar kognitif kemampuan siswa dalam memahami konsep,mengingat dan berpikir secara intelektual setelah menerima pembelajaran.hasil belajar ini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pembelajaran.
- 1.10.5 Hasil belajar kognitif dapat diukur dengan tes tulis, tes lisan atau penugasan.
- 1.10.6 Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berfungsi untuk menanamkan, mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral budaya bangsa indondesia.
- 1.10.7 Model *ADDIE* merupakan model yang terdapat 5 tahapan yaitu: analisis (*analysis*), pengembangan produk (*design*), pengembangan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluasion*).