

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar memiliki peranan strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian anak. Khususnya pada kelas 1 dan 2 SD, siswa berada dalam tahap perkembangan konkret-operasional, di mana pembelajaran perlu disajikan secara sederhana, menarik, dan menyenangkan agar anak merasa senang belajar dan mampu menyerap nilai-nilai moral yang diajarkan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan di berbagai sekolah dasar, termasuk di SDN 2 Batukandik, pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman nyata dan media yang menarik menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis pengalaman nyata sesuai dengan kemampuan serta minat siswa di masing-masing fase perkembangan (Aulia dkk., 2023). Kurikulum ini menuntut guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator kreatif yang mampu mengelola pembelajaran berbasis konteks nyata dan menyenangkan.

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan perangkat ajar dan strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah masing-masing.

Salah satu kebijakan esensialnya adalah penekanan pada pembentukan profil pelajar Pancasila yang berkarakter, kreatif, mandiri, dan memiliki kepekaan sosial sejak dini. Pendidikan Pancasila di kelas 2 SD diarahkan untuk membangun pemahaman sederhana tentang nilai-nilai luhur Pancasila melalui aktivitas yang menyenangkan dan media yang sesuai perkembangan usia anak.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik melalui penanaman nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila tidak hanya memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam sikap dan perilaku. Izzah dkk. (2024) menyatakan bahwa penerapan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar dapat dilakukan melalui pembiasaan berbagai aktivitas peserta didik yang berpedoman pada nilai-nilai Pancasila. Pembiasaan tersebut berperan dalam membentuk karakter dan moralitas peserta didik sehingga sesuai dengan nilai luhur Pancasila., Sejalan dengan pendapat tersebut, Pendidikan Pancasila juga berperan dalam mengembangkan sikap positif peserta didik, seperti tanggung jawab, kejujuran, toleransi, gotong royong, serta rasa cinta terhadap tanah air. Penelitian yang dilakukan oleh Fierna dkk. (2023) menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki peranan dalam membentuk karakter peserta didik melalui proses pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, Lestari dkk. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan berorientasi pada pembentukan karakter, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses

pembelajaran. menurut Magdalena dkk. (2023) Pendidikan Pancasila dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang menjelaskan tentang tatanan kehidupan warga bernegara sehari-hari yang menjunjung nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, sehingga dengan mempelajari Pendidikan Pancasila siswa mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menanggapi masalah kehidupan.

Resmana & Dewi (2021), Pancasila sebagai landasan negara menunjukkan bahwa pancasila adalah panduan kita dalam bersikap. Pancasila juga memiliki fungsi sebagai posisi tertinggi dan sebagai sumber utama dari semua hukum yang berlaku di indonesia. Pancasila sebagai ciri khas nasional bermakna bahwa pancasila merupakan identitas bangsa, yang bisa menjadi pedoman kita dalam hidup supaya tetap berada di jalur yang semestinya dan tidak terjerumus dalam arus globalisasi serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan sarana penting dalam membentuk karakter siswa melalui penanaman nilai, moral, dan sikap bernegara. Pancasila merupakan dasar negara sekaligus pandangan hidup bangsa Indonesia yang memuat nilai dan norma sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Frindiyan dkk., 2023).Pancasila memiliki kandungan norma yang penting yaitu norma Ketuhanan, norma Kemanusiaan, norma Persatuan, norma Kerakyatan dan norma Keadilan. Implementasi norma Pancasila dalam kehidupan sebagai mahasiswa diupayakan agar tidak mengakibatkan kerugian bagi orang lain maupun negara Indonesia (Nani Femilasari dkk., 2024).

Pancasila mempunyai 5 nilai inti dan 5 sifat unggul. Prinsip dan ciri tersebut dijadikan pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia. Pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip dan sifat-sifat luhur Pancasila sangatlah penting karena melalui asas-asas dan sifat-sifat luhur itulah Indonesia yang majemuk dapat bersatu. Kecuali jika tidak ada negara bersama maka negara juga tidak mempunyai arah, misi, dan tujuan yang jelas. Berkat Pancasila, negara kesatuan NKRI masih kokoh seperti saat ini (Fadhila & Najicha, 2021). Dalam membentuk jiwa nasionalisme perlu pemahaman dan penerapan Pancasila pada generasi muda sejak dini. Dalam perspektif kehidupan berbangsa, masyarakat Indonesia menjadikan Pancasila sebagai norma bertindak dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada dasarnya Pancasila merupakan nilai adat, budaya, dan agama yang melekat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Namun saat ini Pancasila diabaikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia. Masyarakat Indonesia khususnya generasi muda melupakan nilai-nilai Pancasila.

Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dari Sila ke I sampai Sila ke V yang harus diaplikasikan atau dijabarkan dalam setiap kegiatan pengelolaan lingkungan hidup adalah sebagai berikut: Dalam Sila Ketuhanan Yang Maha Esa terkandung nilai religious antara lain: Kepercayaan terhadap adanya Tuhan Yang Maha Esa sebagai pencipta segala sesuatu dengan sifat-sifat yang sempurna dan suci seperti Maha Kuasa, Maha Pengasih, Maha Adil, Maha Bijaksana dan sebagainya; Contohnya: Menyayangi tumbuh-tumbuhan dan merawatnya; selalu menjaga kebersihan dan sebagainya (Anggraeni, 2021).

Pada kurikulum merdeka acuan untuk menentukan keberhasilan pembelajaran secara individu adalah nilai yang dibuat oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). Siswa dikatakan berhasil dalam suatu proses pembelajaran apabila nilai hasil belajar sudah mencapai rentang nilai yang ditentukan oleh BSKAP yakni 86-100. Menurut Agung dkk. (2022) siswa telah mencapai keberhasilan pembelajaran dilihat dari nilai rata-rata hasil belajarnya telah mencapai Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang dapat dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Presentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
(1)	(2)	(3)	(4)
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
00-39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung dkk., 2022)

Berdasarkan PAP skala 5 siswa dinyatakan berhasil mencapai ketuntasan pembelajaran apabila minimal memiliki rata-rata penguasaan 80-89 dengan predikat “baik”.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa capaian nilai siswa masih berada di bawah standar yang ditetapkan. Permasalahan ini terjadi di SD N 2 Batukandik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru wali kelas II SD N 2 Batukandik, pada tanggal 21 Maret 2025, dalam penyelenggaraan muatan Pancasila khususnya pada materi Mengenal Lambang dan Makna Pancasila adalah kurangnya media pembelajaran yang memadai menjadi salah satu faktor utama dalam rendahnya minat belajar siswa terhadap materi yang

diajarkan. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa Sebagian besar belum mencapai standar kompetensi yang ditetapkan oleh BSKAP. Rata-rata nilai ulangan harian siswa pada materi Mengenal Lambang dan Makna Pancasila hanya sebesar 50, sedangkan rentang nilai interval BSKAP adalah 86-100. Dari total 9 siswa, sebanyak 4 orang telah mencapai nilai di atas standar, dan 5 siswa lainnya masih belum mencapai nilai yang ditentukan. Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan efektivitas pembelajaran agar siswa mampu mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan secara nasional. Pembelajaran masih berpatokan pada buku dan ceramah, sementara media berupa *flashcard* masih sangat terbatas. Pemahaman siswa terhadap materi lambang dan Makna Pancasila belum berkembang secara optimal. Salah satu penyebabnya adalah penyampaian materi yang belum didukung oleh media pembelajaran yang menarik. Kurangnya variasi media yang digunakan membuat siswa kurang tertarik dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, partisipasi siswa menurun dan minat belajar pada materi lambang dan Makna Pancasila menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan yang melibatkan wali kelas 2 dengan bapak I Nyoman Papaastrawan menyatakan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan lisan. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket dan papan tulis tanpa melibatkan media visual interaktif. Dengan metode yang monoton siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga minat belajar siswa tersebut menjadi rendah. Minat belajar adalah perasaan ketertarikan dan kesenangan terhadap suatu hal atau kegiatan tanpa adanya paksaan, serta

didorong oleh keinginan sendiri. Hal ini biasanya membuat seseorang lebih memfokuskan perhatiannya pada aktivitas yang diminatinya (Mutiar, 2022). Siswa yang merasakan minat tersebut, artinya mereka merasa senang dan tidak keberatan dalam menjalani berbagai aktivitas belajar di sekolah (Raja & Muhsam, 2023). Menurut Situmorang (2020), minat belajar dapat diukur melalui beberapa aspek yaitu: 1) Rasa senang, di mana seorang siswa tidak merasa terpaksa untuk belajar jika ia menyukai pelajaran tertentu. 2) Ketertarikan atau keinginan siswa terhadap orang, objek, kegiatan, atau pengalaman yang dipicu oleh aktivitas itu sendiri. 3) Perhatian siswa dalam belajar, yang ditunjukkan dengan konsentrasi dalam mengamati dan memahami suatu objek. 4) Keterlibatan dengan objek yang membuat siswa merasa senang dan bersemangat untuk melakukan kegiatan yang terkait dengan objek tersebut. Ada empat indikator yang mencakup minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan.

Minat belajar siswa dapat diindikasikan melalui pernyataan yang menunjukkan ketertarikan dan kesenangan terhadap pembelajaran: jika siswa menyukai dan tertarik pada suatu mata pelajaran, mereka akan belajar dengan antusias tanpa paksaan, sehingga memudahkan dalam memahami materi yang diajarkan (Achmad & Pramudiani, 2022). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa senang, ketertarikan, dan perhatian yang muncul dari dalam diri siswa tanpa adanya paksaan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Minat belajar mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, antusias, dan fokus dalam proses belajar sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi yang dipelajari. Siswa yang memiliki minat

belajar tinggi akan menunjukkan perasaan senang terhadap pembelajaran, memberikan perhatian yang baik, memiliki ketertarikan terhadap materi, serta aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, minat belajar memiliki peranan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Shela dan Mustika (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan didukung metode pembelajaran yang bervariasi memiliki keterkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran penting dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta tujuan yang hendak dicapai. Azzahra dan Prasetyo (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi siswa karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa agar peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi, mengeksplorasi pengetahuan, serta mengembangkan rasa ingin tahu dan minat belajarnya. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang

lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna. Di era perkembangan teknologi dan inovasi pendidikan saat ini, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah media kongkret. Media kongkret adalah media pembelajaran yang berupa benda nyata atau objek asli yang dapat dilihat, disentuh, dipegang, dan diamati secara langsung oleh siswa sehingga membantu mereka memahami konsep pembelajaran secara lebih nyata. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran menjadi komponen penting yang berfungsi untuk mendukung penyampaian materi secara lebih menarik, inovatif, dan atraktif. Dengan dukungan media pembelajaran, guru dapat menciptakan media pembelajaran kongkret yang tidak hanya mempermudah pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, seorang guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa dapat merasakan bahwa proses belajar di sekolah bukanlah sesuatu yang memberatkan, melainkan menyenangkan (Sari dkk., 2023).

Siswa kelas 2 cenderung suka belajar sambil bermain, oleh karena itu dibutuhkan strategi yang baik, salah satunya penggunaan media ajar yang baru dan menarik. Pembelajaran akan terasa lebih bermakna jika menggunakan media yang kongkret, karena siswa dapat langsung melihat, menyentuh, dan berinteraksi dengan media tersebut sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Salah satu media yang sesuai untuk karakteristik tersebut adalah *flashcard*, yang tidak hanya menyajikan informasi secara visual tetapi juga memungkinkan siswa

belajar secara aktif dan menyenangkan. Sekolah dasar di wilayah rural seperti SDN 2 Batukandik yang memiliki keterbatasan akses media digital perlu mengoptimalkan media sederhana berbasis visual manual. Media *flashcard* sangat cocok diterapkan di sekolah ini karena bahan pembuatannya mudah didapat dan penggunaannya tidak memerlukan fasilitas teknologi canggih. Pakha dkk. (2024) dalam studinya menegaskan bahwa pemanfaatan media *flashcard* di sekolah dasar wilayah pedesaan efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di berbagai mata pelajaran.

Pengembangan media *flashcard* khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 SDN 2 Batukandik sangat diperlukan. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa sekaligus membangun pemahaman nilai-nilai dasar Pancasila secara sederhana dan menyenangkan. Upaya ini juga sejalan dengan arahan Kurikulum Merdeka yang mendorong penguatan budaya sekolah dan pendidikan karakter melalui pembelajaran kontekstual berbasis nilai.

Media *Flashcard* pembelajaran ini nantinya akan berfokus pada penyajian materi Mengenal makna dan lambang, menggunakan pendekatan yang menarik yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media *Flashcard* ini akan dirancang dengan jelas mengenai Arti, makna, serta Contoh di kehidupan sehari-hari dari lambang pancasila tersebut. Media *Flashcard* juga dilengkapi dengan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa diharapkan dapat memahami lambang dan makna pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan media *flashcard* disesuaikan dengan karakteristik siswa, media *flashcard* mampu menggabungkan unsur warna, gambar, dan teks yang dapat membantu

menyampaikan materi dengan lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media *flashcard* membantu siswa memahami makna pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai kebaruan dalam penelitian ini, media *flashcard* yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa, yang belum pernah dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran dalam penelitian sebelumnya. Berdasarkan pemaparan diatas, maka dikembangkan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 2 SDN 2 Batukandik”** yang diharapkan pada pembelajaran Pendidikan, khususnya materi mengenal lambang dan makna Pancasila, tidak lagi membosankan, tetapi menjadi pengalaman yang menarik, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Batukandik, khususnya pada kelas 2 SD adalah sebagai berikut.

1. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik siswa di kelas 2. Namun kenyataannya, guru di SDN 2 Batukandik masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang variatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan kognitif siswa kelas 2.
2. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 masih didominasi metode ceramah konvensional, yang bersifat satu arah dan

minim interaksi. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan, kurang antusias, dan kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak jika disampaikan tanpa media yang menarik dan konkret.

3. Pemanfaatan media pembelajaran di SDN 2 Batukandik masih terbatas, khususnya media yang dapat menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa usia dini. Guru hanya mengandalkan buku paket dan papan tulis, sementara media seperti *flashcard* belum dimanfaatkan secara maksimal.
4. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif siswa saat pembelajaran berlangsung, serta kesulitan siswa dalam memahami konsep nilai moral seperti kejujuran, toleransi, dan tanggung jawab, yang seharusnya mulai ditanamkan sejak dini melalui media belajar yang sesuai.
5. Guru masih menghadapi kendala dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media *flashcard* menjadi salah satu alternatif yang potensial, namun belum dikembangkan khusus untuk materi ini di SDN 2 Batukandik.
6. Belum adanya media pembelajaran berbentuk *flashcard* yang dirancang khusus untuk materi Pendidikan Pancasila di kelas 2 SDN 2 Batukandik, padahal media ini dapat memfasilitasi siswa untuk memahami konsep abstrak melalui gambar yang menarik dan interaktif, serta mendorong peningkatan minat belajar dan pemahaman nilai-nilai Pancasila secara

sederhana dan menyenangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi serta keterbatasan dalam hal biaya, waktu, sumber daya, dan ruang lingkup penelitian, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar fokus penelitian lebih terarah dan efektif. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa 4 dari 9 siswa kelas II belum memenuhi standar kelulusan yang ditetapkan oleh BSKAP, dengan rata-rata hasil belajar sebesar 50 dan dikategorikan “kurang” berdasarkan PAP skala 5 pada materi Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *Flashcard* pembelajaran mata pelajaran Pendidikan pancasila, khususnya pada materi mengenal lambang dan makna pancasila. *Flashcard* ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui media yang menarik, dan relevan.

Fokus penelitian ini juga terbatas pada penggunaan media *flashcard* sebagai penunjang proses pembelajaran Pancasila di tingkat sekolah dasar, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap materi mengenal lambang dan makna pancasila.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatas masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila

di kelas 2 SDN 2 Batukandik?

2. Bagaimana kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas 2 SDN 2 Batukandik?
3. Bagaimana kepraktisan media *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas 2 SDN 2 Batukandik?
4. Bagaimana efektivitas media *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas 2 SDN 2 Batukandik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 SDN 2 Batukandik.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas 2 SDN 2 Batukandik.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas 2 SDN 2 Batukandik.
4. Untuk mengetahui efektivitas media *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas 2 SDN 2 Batukandik.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yang dijelaskan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual sederhana seperti *flashcard*. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan teoritis tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan karakteristik siswa di kelas 2 dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan manfaat teoretis, maka adapun beberapa manfaat praktis hasil dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran inovatif berupa *flashcard* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Guru diharapkan memperoleh inspirasi dan wawasan baru dalam merancang pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat serta partisipasi siswa di kelas, khususnya dalam memahami nilai-nilai Pancasila.

2) Bagi Siswa

Penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Media ini diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, sederhana, dan mudah dipahami, serta membantu siswa dalam memahami nilai-nilai moral secara konkret dan menyenangkan sesuai dengan perkembangan usia mereka.

3) Bagi Kepala Sekolah

Temuan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber rujukan dan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam membimbing serta mendukung guru-guru dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, kepala sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam menyusun kebijakan serta strategi pembelajaran yang inovatif untuk menunjang pelaksanaan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran awal dan informasi penting bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian sejenis, baik terkait pengembangan media pembelajaran *flashcard* maupun media visual lain yang relevan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan mata pelajaran lain di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan perbandingan serta dasar dalam melakukan penelitian lanjutan di bidang pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai salah solusi untuk meningkatkan minat belajar pada materi mengenal lambang dan makna pancasila. Adapun spesifikasi produk media pembelajaran pada muatan Pancasila materi Mengenal lamang dan makna pancasila kelas II SD adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran pada muatan Pendidikan Pancasila materi materi mengenal lambang dan makna pancasila untuk meningkatkan Minat belajar siswa kelas II Sekolah Dasar.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan ini mengangkat tema Mengenal lambang dan makna pancasila, sehingga dapat membantu siswa mengenal dan memahami Lambang- lambang dan makna pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Media pembelajaran ini dirancang untuk dapat digunakan dalam pembelajaran luring di sekolah, sehingga dapat disentuh secara mandiri oleh siswa sekolah dasar.
- 4) Media Pembelajaran dikemas secara menarik dengan kombinasi warna, gambar, dan teks yang mudah di pahami, sehingga dapat menghasilkan minat belajar siswa.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran pada muatan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar pada materi mengenal lambang dan makna pancasila kelas II SD N 2

batukandik. Ini didasari pada asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Media *flashcard* yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas 2 SD yang masih berada pada tahap berpikir konkret.
- 2) Guru memiliki kemampuan dan kemauan untuk menggunakan media *flashcard* sebagai variasi pembelajaran di kelas.
- 3) Siswa memiliki minat dan motivasi untuk menggunakan media *flashcard* secara aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- 4) Materi nilai-nilai Pancasila dapat divisualisasikan secara sederhana melalui gambar ilustrasi pada *flashcard*.
- 5) Lingkungan belajar mendukung penggunaan media, seperti ruang kelas yang kondusif dan sarana pendukung.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Media *flashcard* hanya mengakomodasi materi Pendidikan Pancasila kelas 2 SD sesuai kurikulum yang berlaku, sehingga penggunaannya terbatas pada tema/kompetensi dasar tertentu.
- 2) Penggunaan *flashcard* lebih optimal pada pembelajaran tatap muka; efektivitasnya dapat berkurang bila pembelajaran dilakukan secara daring.
- 3) Desain visual *flashcard* bergantung pada kemampuan guru atau pengembang dalam membuat ilustrasi yang menarik dan mudah

dipahami.

- 4) Jumlah dan variasi gambar mungkin terbatas oleh waktu, biaya, dan ketersediaan sumber daya cetak.
- 5) Penggunaan *flashcard* tidak dapat sepenuhnya menggantikan metode belajar lain, tetapi hanya sebagai media pendukung untuk menarik minat belajar siswa.
- 6) Hasil uji coba produk mungkin terbatas pada satu sekolah atau satu kelas saja, sehingga generalisasi ke sekolah lain perlu kajian lanjutan.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sangat penting untuk mendefinisikannya. Adapun definisi dari kata-kata tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang difokuskan untuk menciptakan, memperluas, dan meneliti lebih lanjut suatu produk yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini, dan terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
- 3) Media *flashcard* adalah kartu belajar bergambar dan bertulisan yang digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
- 4) Minat belajar adalah rasa ketertarikan dan keinginan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menimbulkan semangat dan perhatian pada materi yang dipelajari.

- 5) Siswa kelas 2 SDN 2 Batukandik adalah siswa pada jenjang Sekolah Dasar Negeri 2 Batukandik yang menjadi subjek dalam kegiatan pengembangan dan penerapan media *flashcard*.

