

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek yang sangat krusial yang harus dimiliki oleh setiap individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengoptimalkan dan mengarahkan pengembangan kemampuan serta potensi yang dimilikinya. Saat ini, pendidikan mengalami kemajuan yang pesat, yang ditandai dengan berbagai inovasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dengan adanya kemajuan IPTEK, manusia dituntut untuk mengejar pendidikan yang setinggi-tingginya. Pendidikan berfungsi sebagai proses pembudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta sebagai sarana pemberdayaan dan pembentukan karakter bangsa, yang memiliki peranan fundamental dalam meningkatkan kualitas dan martabat suatu bangsa. Sebagai bagian dari kehidupan manusia, pendidikan merupakan kebutuhan yang esensial dan seharusnya tidak hanya berfokus pada isu-isu masa lalu dan saat ini, tetapi juga harus mempersiapkan dan membahas masa depan. Pendidikan menjadi kebutuhan yang keberadaannya terus berkembang dan beradaptasi dengan tuntutan zaman, sehingga individu selalu dituntut untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka, baik secara fisik maupun spiritual, berdasarkan nilai-nilai kebenaran yang diakui oleh masyarakat (Muafiah Nur, 2023).

Sejalan dengan tujuan pendidikan yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1, yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menunjukkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Berdasarkan penjelasan tersebut, setiap individu berhak mendapatkan pendidikan

yang layak untuk mengembangkan potensi dan keterampilan dalam diri mereka. Salah satu fasilitator pendidikan adalah guru, yang memiliki peran penting dalam perkembangan dan kemajuan peserta didik. Guru diharapkan dapat melaksanakan tugasnya secara profesional agar kompetensi dan kebutuhan peserta didik dapat tercapai. Oleh karena itu, keberhasilan atau kegagalan pendidikan di suatu negara sangat dipengaruhi oleh peran guru.

Untuk mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan, guru harus mampu merancang pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Dalam hal ini, guru dihadapkan pada tantangan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang dapat mencakup semua karakteristik siswa. Dengan demikian, sudah menjadi kewajiban guru untuk meningkatkan kualitasnya sebagai tenaga pendidik, termasuk di dalamnya kemampuan untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Menurut Suprihatiningrum (2016: 319), media diartikan sebagai pengantar atau perantara, yang juga dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pendidikan dan pembelajaran, media berfungsi sebagai alat dan bahan yang menyampaikan informasi atau materi pelajaran dengan tujuan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran PKN, dapat mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal. PKN adalah mata pelajaran yang memerlukan media dalam proses pembelajarannya, karena pada dasarnya pembelajaran PKN berkaitan dengan nilai, norma, serta kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hal-hal tersebut bersifat abstrak dan tidak selalu dapat diamati secara langsung oleh siswa, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang memadai untuk membantu mereka memahami materi dengan lebih konkret dan menarik.

Namun, kenyataannya, hal ini tidak sejalan dengan kondisi yang terjadi di beberapa lembaga pendidikan di Indonesia, khususnya di UPT SDN 066656

Medan Selayang. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di UPT SDN 066656 Medan Selayang, melalui wawancara dengan wali kelas IV A dan IV B, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran belum maksimal, yang terlihat dari kurangnya variasi dalam penggunaan media selama proses belajar mengajar. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh data hasil nilai ulangan mata pelajaran PKN (Tabel 1.1), di mana masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV-A dan IV-B UPT SDN 066656 Medan Selayang, hasil belajar siswa belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal Pembelajaran (KKTP) yang berlaku. Pembelajaran yang dilakukan di kelas umumnya masih berfokus pada penyampaian materi oleh guru dengan cara menghafal nama-nama suku bangsa dan kebudayaan di Indonesia tanpa melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, guru belum memanfaatkan media pembelajaran atau metode inovatif yang dapat membantu siswa memahami keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Tabel 1.1 Data Hasil Nilai Ulangan Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 066656 Medan Selayang T.A 2025/2026

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas (≥ 70)	% Tuntas	Belum Tuntas (≤ 70)	% Belum Tuntas	Rata-rata Nilai
A	18	6	33,33%	12	66,67%	64,5
B	18	8	44,44%	10	55,56%	65,8
Total	36	14	38,89%	22	61,11%	65,1

Sumber : Guru Kelas IV UPT SD Negeri 066656 Medan Selayang T.A 2025/2026

Oleh karena itu, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif agar siswa dapat lebih aktif dan hasil belajar meningkat sehingga memenuhi atau melampaui KKTP yang telah ditentukan. Masalah lain yang ditemukan adalah bahwa guru cenderung menerapkan metode pembelajaran konvensional dengan hanya memberikan ceramah, sehingga pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Meskipun siswa tampak tenang dan fokus pada penjelasan guru, materi yang disampaikan tidak dapat dipahami secara maksimal karena penyampaiannya kurang menarik dan membosankan. Guru juga menggunakan metode diskusi, tetapi tidak semua siswa berpartisipasi secara aktif dalam diskusi tersebut, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa tentang materi dan menyebabkan rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru, selain menerapkan metode yang menarik bagi siswa, adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk membangkitkan minat siswa dalam mata pelajaran PKN. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flashcard*. Menurut Arsyad dalam Satriana (2013), "*flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu." Penggunaan media *flashcard* dalam proses belajar mengajar di SD akan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran PKN.

Oleh karena itu Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah diidentifikasi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Dengan Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV UPT SDN 066656 Medan Selayang"

1.2 Identifikasi Masalah

Agar permasalahan penelitian lebih jelas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan Media Pembelajaran Yang Belum Optimal

Guru masih terbatas dalam memanfaatkan variasi media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PKN, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton.

2. Metode Pembelajaran Yang Konvensional

Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan diskusi yang bersifat *teacher centered*, sehingga kurang mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa.

3. Belum Adanya Pemanfaatan Media Pembelajaran Alternatif Yang Sesuai

Guru belum menggunakan media inovatif, seperti *flashcard*, yang berpotensi meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah maka perlu peneliti membatasi hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini di batasi hanya penggunaan media *Flashcard* pada sekolah UPT SDN 066656 Medan Selayang kelas IV pada mata pelajaran PKN dengan materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia, sehingga penelitian ini tidak mencakup mata pelajaran lain maupun jenjang kelas yang berbeda.

2. Penelitian membatasi pada penggunaan media pembelajaran *flashcard* sebagai alternatif inovasi guru dalam proses pembelajaran, tanpa membandingkan dengan media pembelajaran lain.

3. Hasil penelitian difokuskan untuk melihat pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa, dengan mengacu pada pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, serta memperhatikan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana hasil belajar PKN pada materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia siswa kelas IV UPT SDN 066656 Medan Selayang pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana hasil belajar PKN pada materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia siswa kelas IV UPT SDN 066656 Medan Selayang pada kelas eksperimen yang menggunakan media *flashcard*?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dengan materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa kelas IV UPT SDN 066656 Medan Selayang?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui hasil belajar PKN pada materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV UPT SDN 066656 Medan Selayang pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional
2. Untuk mengetahui hasil belajar PKN pada materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV UPT SDN 066656 Medan Selayang pada kelas eksperimen yang menggunakan media *flashcard*
3. Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar PKN pada materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV UPT SDN 066656 Medan Selayang

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan memberikan wawasan mengenai dampak media *flashcard*. Hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan studi di bidang yang serupa.
2. Memperkenalkan alternatif penggunaan media pembelajaran *flashcard* yang diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar PKN.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, dengan kegunaan sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi panduan dalam melaksanakan pembelajaran PKN dengan memanfaatkan media *flashcard*. dan di jadikan referensi bagi guru serta diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar PKN. Selain itu, guru juga akan memperoleh sumber media baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PKN

2. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media *flashcard*, diharapkan dapat meningkatkan minat, perhatian, motivasi, serta hasil belajar siswa. Siswa juga akan mendapatkan pengalaman yang berarti dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran secara keseluruhan.