

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses fundamental dalam kehidupan manusia yang berlangsung sepanjang hayat dan menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan intelektual, emosional, sosial, serta spiritual seseorang. Melalui proses belajar, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami perubahan dalam sikap, keterampilan, dan cara berpikir sebagai hasil dari pengalaman serta interaksi dengan lingkungan. Menurut Slameto (2017), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pandangan ini menegaskan bahwa hasil belajar mencakup perubahan menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Sejalan dengan itu, Hamalik (2018) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui pengalaman dan latihan yang menghasilkan kemampuan baru dalam diri seseorang. Proses tersebut tidak terjadi secara instan, tetapi memerlukan waktu dan keterlibatan aktif individu. Hal ini diperkuat oleh Dimiyati dan Mudjiono (2019) yang menjelaskan bahwa belajar adalah tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, yang melibatkan interaksi antara stimulus dan respons serta menghasilkan perubahan yang bersifat relatif permanen.

Menurut Mardicko (2022), belajar merupakan proses perubahan perilaku yang mencakup aktivitas fisik dan mental yang terjadi karena interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan tersebut bersifat menetap dan terarah menuju peningkatan kemampuan berpikir, bertindak, serta beradaptasi terhadap lingkungan. Pendapat ini menunjukkan bahwa belajar tidak hanya berkaitan

dengan penerimaan informasi secara pasif, tetapi juga dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami dan menginternalisasi pengalaman baru.

Lebih lanjut, Faizah dan Kamal (2023) menjelaskan bahwa belajar adalah proses aktif yang menuntut interaksi antara individu dengan lingkungan untuk menghasilkan perubahan perilaku yang berkelanjutan dan bermakna. Belajar mencakup kegiatan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan modern, belajar tidak hanya dipahami sebagai kegiatan akademik, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter dan keterampilan abad ke-21.

Sementara itu, Sari dan Putra (2020) memandang belajar sebagai proses transformasi diri yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dimiliki individu. Proses ini terjadi melalui pengalaman langsung, pembelajaran kolaboratif, maupun melalui penggunaan media pembelajaran yang mendorong eksplorasi ide-ide baru. Pandangan ini sejalan dengan prinsip *student-centered learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Menurut Susanto (2021), belajar juga merupakan proses adaptasi dan penyesuaian perilaku yang dilakukan seseorang terhadap lingkungan untuk mencapai keseimbangan dan pemahaman baru. Dengan demikian, belajar memiliki dimensi yang luas, meliputi pengembangan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan reflektif.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses aktif, berkesinambungan, dan terarah yang terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya, menghasilkan perubahan perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bersifat positif dan relatif permanen. Proses ini menjadi dasar penting dalam pengembangan potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan kehidupan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang terencana dan sistematis yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi tertentu melalui interaksi aktif antara guru, siswa, dan sumber belajar. Menurut Pratama (2021), pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan secara sadar dan terencana antara pendidik dengan peserta didik untuk mengembangkan potensi, pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui kegiatan belajar yang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bukan hanya penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan proses pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis.

Menurut Sanjaya (2019), pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah di mana guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator, sementara siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Dengan demikian, pembelajaran harus bersifat partisipatif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*) agar tercipta pengalaman belajar yang bermakna.

Sejalan dengan hal tersebut, Rahmawati dan Nurhayati (2022) menyatakan bahwa pembelajaran adalah sistem yang terdiri atas beberapa komponen yang saling berhubungan, seperti tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Semua komponen tersebut bekerja secara terpadu untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pembelajaran yang efektif ditandai oleh adanya keterlibatan aktif siswa, peningkatan motivasi belajar, dan tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Menurut Lestari dan Mulyono (2023), pembelajaran juga dapat dipahami sebagai proses komunikasi edukatif antara guru dan siswa yang dilakukan secara terarah untuk mencapai perubahan perilaku. Dalam pembelajaran, guru berperan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyediakan sumber belajar yang relevan, serta mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan reflektif. Pandangan ini sejalan dengan paradigma Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya kemandirian dan kreativitas peserta didik.

Selain itu, Arifin (2018) menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang

memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar secara aktif, sehingga terjadi perubahan perilaku yang relatif permanen. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotor.

Menurut Rosyid dan Hidayati (2020), pembelajaran modern juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai sumber belajar, termasuk media digital dan interaktif. Dengan demikian, pembelajaran yang inovatif menuntut kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaktif, sistematis, dan terarah yang melibatkan hubungan timbal balik antara guru, siswa, dan sumber belajar untuk mencapai perubahan pengetahuan, sikap, serta keterampilan secara efektif dan bermakna. Pembelajaran yang baik tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan salah satu aktivitas utama dalam proses pendidikan yang memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan, pengetahuan, dan kepribadian peserta didik. Secara umum, mengajar dapat diartikan sebagai proses penyampaian pengetahuan, nilai, dan keterampilan dari guru kepada siswa melalui interaksi yang terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Slameto (2018), mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru untuk membantu siswa belajar, yaitu menciptakan kondisi agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan efektif.

Menurut Sanjaya (2019), mengajar bukan sekadar menyampaikan materi pelajaran, tetapi merupakan proses mengatur lingkungan belajar agar siswa termotivasi untuk belajar secara aktif. Guru dalam hal ini berperan sebagai

fasilitator, motivator, sekaligus pembimbing dalam proses pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Dengan demikian, kegiatan mengajar harus mampu menumbuhkan partisipasi dan kemandirian belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Nugraha dan Sari (2021) menyatakan bahwa mengajar adalah proses membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya melalui kegiatan yang terarah, terencana, dan bermakna. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga memahami karakteristik siswa agar metode yang digunakan dapat sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing individu.

Menurut Hidayat (2020), mengajar merupakan suatu proses interaksi edukatif antara guru dan siswa yang melibatkan penggunaan strategi, media, serta pendekatan tertentu agar pesan pembelajaran dapat diterima secara efektif. Mengajar yang efektif ditandai oleh adanya komunikasi dua arah, partisipasi aktif siswa, serta pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Selain itu, Rahmi dan Yusuf (2022) menjelaskan bahwa mengajar dalam konteks pendidikan modern menuntut peran guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu siswa menemukan pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar langsung. Menurut Lestari dan Mulyadi (2023), mengajar dapat dipandang sebagai kegiatan profesional yang memerlukan kemampuan pedagogik, sosial, dan kepribadian untuk mengarahkan siswa mencapai perubahan perilaku. Guru harus mampu mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran agar tercipta proses belajar yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses profesional yang dilakukan guru untuk merancang, mengelola, dan memfasilitasi kegiatan belajar agar peserta didik mengalami perubahan perilaku, peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif secara sadar dan terarah. Mengajar yang baik tidak hanya berfokus pada penyampaian materi,

tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis, kemandirian, dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

2.1.4 Model Pembelajaran Discovery Learning

Model pembelajaran Discovery Learning merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan sendiri konsep, prinsip, atau pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Menurut Bruner dalam Hosnan (2016), Discovery Learning adalah model pembelajaran yang menuntun siswa untuk memahami konsep dan prinsip melalui proses penemuan, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Dengan demikian, siswa berperan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman dan observasi yang dilakukan.

Menurut Sani (2019), Discovery Learning merupakan suatu proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan baru dengan menemukan sendiri berdasarkan data atau informasi yang diperoleh melalui observasi, eksperimen, dan analisis. Melalui model ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis, logis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi selama pembelajaran.

Lebih lanjut, Rahmawati dan Hidayah (2021) menjelaskan bahwa Discovery Learning berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) karena siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pencarian dan pembuktian konsep. Guru dalam hal ini bertindak sebagai fasilitator yang memberi bimbingan dan arahan agar siswa mampu menemukan konsep secara mandiri. Menurut Astuti dan Kurniawan (2020), penerapan Discovery Learning melibatkan beberapa tahapan pembelajaran yang sistematis, yaitu:

- a) Stimulation (Pemberian Rangsangan) — Guru memberikan stimulus atau rangsangan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu permasalahan. Stimulus dapat berupa gambar, video, pertanyaan, atau media flashcard yang menampilkan situasi nyata yang relevan dengan topik pembelajaran.

- b) Problem Statement (Identifikasi Masalah) — Siswa merumuskan masalah atau pertanyaan yang ingin diselidiki dengan bimbingan guru. Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk menyusun hipotesis sementara terkait materi yang akan dipelajari.
- c) Data Collection (Pengumpulan Data) — Siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, seperti buku, observasi, diskusi, atau media pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dalam menemukan dan memilih data yang relevan.
- d) Data Processing (Pengolahan Data) — Informasi yang telah diperoleh kemudian diolah, diklasifikasikan, dan dianalisis untuk menemukan hubungan antar-konsep. Misalnya, siswa dapat mengelompokkan flashcard sesuai jenis norma dalam kehidupan masyarakat.
- e) Verification (Pembuktian atau Verifikasi) — Siswa membuktikan dan memeriksa kembali hasil analisis yang telah dilakukan untuk memastikan kebenaran konsep atau prinsip yang ditemukan. Guru memberikan klarifikasi terhadap temuan siswa agar pemahaman menjadi lebih mendalam.
- f) Generalization (Menarik Kesimpulan) — Tahap terakhir adalah menarik kesimpulan umum dari hasil proses penemuan. Siswa bersama guru menyimpulkan konsep yang telah dipelajari dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Suryani dan Rahayu (2022), tahapan tersebut tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga melatih kemampuan berpikir ilmiah, seperti mengamati, mengelompokkan, menganalisis, dan menyimpulkan. Dengan dukungan media pembelajaran seperti flashcard, setiap tahap Discovery Learning menjadi lebih konkret dan menarik karena siswa dapat melihat representasi visual dari konsep yang dipelajari.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, Lestari dan Putra (2023) menegaskan bahwa Discovery Learning sangat relevan diterapkan karena sejalan dengan prinsip student-centered learning, pembelajaran berbasis proyek, serta penguatan kompetensi berpikir kritis dan kreatif. Model ini mendorong siswa untuk aktif

menemukan keterkaitan antara teori dan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Discovery Learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa didorong untuk menemukan pengetahuan secara mandiri melalui proses berpikir ilmiah dengan bimbingan guru sebagai fasilitator. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kemandirian belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penerapan langkah-langkah Discovery Learning yang disertai media pembelajaran yang menarik, seperti flashcard, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pendidikan, karena menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai setelah siswa mengikuti kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2017), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar bukan hanya menunjukkan seberapa banyak informasi yang dikuasai siswa, tetapi juga sejauh mana mereka mampu menerapkan dan menginternalisasi nilai-nilai dari proses pembelajaran.

Dimiyati dan Mudjiono (2019) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan tersebut terjadi pada tiga ranah, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dengan demikian, hasil belajar tidak terbatas pada kemampuan intelektual, tetapi juga mencerminkan perkembangan kepribadian dan sosial siswa.

Dalam revisi taksonomi Bloom, Anderson dan Krathwohl (2016) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam enam kategori proses berpikir, yaitu *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (mengevaluasi), dan *creating* (mencipta).

Klasifikasi ini membantu guru dalam merancang indikator hasil belajar yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Menurut Hidayat dan Ramadhani (2021), hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat, kondisi fisik, dan kemampuan intelektual siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, metode mengajar, media pembelajaran, serta dukungan sosial dari keluarga dan teman sebaya. Oleh karena itu, keberhasilan hasil belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan siswa, tetapi juga pada bagaimana guru merancang proses pembelajaran yang efektif.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, Sani (2019) menegaskan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur dari penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran harus diarahkan pada pengembangan kompetensi yang relevan dengan tantangan global. Sementara itu, Wulandari dan Setiawan (2023) menambahkan bahwa hasil belajar yang optimal mencerminkan keseimbangan antara kemampuan akademik dan pembentukan karakter melalui pembelajaran aktif dan kontekstual.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang aktif, terarah, dan bermakna. Hasil belajar berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan guru dalam mengajar sekaligus efektivitas model pembelajaran yang digunakan. Dalam konteks ini, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *flashcard* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami materi norma secara lebih mendalam dan menyenangkan.

2.1.6 Mata Pelajaran PKN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sebagai warga negara yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

(Kemendikbud, 2017), PPKn adalah mata pelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewarganegaraan peserta didik agar menjadi warga negara yang cerdas, berkepribadian, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Menurut Sapriya (2017), PPKn tidak hanya mengajarkan teori tentang kenegaraan, tetapi juga membentuk kepribadian dan karakter bangsa melalui penghayatan nilai-nilai dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. PPKn memiliki peran penting dalam mengembangkan kecerdasan spiritual, sosial, dan moral peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Winataputra (2018) menjelaskan bahwa tujuan utama pembelajaran PPKn adalah membina peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki kecerdasan kewarganegaraan (*civic intelligence*), tanggung jawab kewarganegaraan (*civic responsibility*), dan partisipasi kewarganegaraan (*civic participation*). Dengan kata lain, PPKn diharapkan mampu membentuk generasi yang memahami nilai-nilai demokrasi, menghargai keberagaman, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Selain itu, Suyadi dan Hendri (2020) menambahkan bahwa PPKn di sekolah dasar berfungsi menanamkan dasar-dasar moral dan etika sosial sejak dini. Melalui pembelajaran yang kontekstual, siswa dapat memahami makna norma, aturan, dan nilai-nilai kemanusiaan yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan makna nilai-nilai Pancasila secara nyata dalam kehidupan.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022) menegaskan bahwa pembelajaran PPKn diarahkan untuk mengembangkan *Profil Pelajar Pancasila*, yaitu peserta didik yang beriman, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global. PPKn menjadi wadah bagi peserta

didik untuk memahami serta menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan melalui pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan berbasis masalah kehidupan nyata.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PPKn adalah sarana pendidikan karakter dan kebangsaan yang berfokus pada pembentukan warga negara yang cerdas, berakhlak, serta memiliki kesadaran dan tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pembelajaran PPKn, siswa diharapkan mampu memahami nilai-nilai Pancasila, norma, hukum, dan hak serta kewajiban sebagai warga negara Indonesia.

2.1.7 Pengertian Media

Media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara yang membantu menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik. Menurut **Arsyad (2019)**, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Media membantu menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dan pemahaman konkret siswa melalui visualisasi dan pengalaman langsung.

Menurut **Heinich, Molenda, dan Russell (2017)**, media adalah sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, seperti buku, film, gambar, dan komputer. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sumber belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi secara mandiri dalam memperoleh pengetahuan. Sementara itu, **Sadiman et al. (2020)** menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, terutama pada konsep yang sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata.

Munadi (2018) menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan

penggunaan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa **media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan guna mempermudah proses belajar dan meningkatkan pemahaman siswa**. Media memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, karena mampu menghubungkan antara pengalaman nyata dengan konsep yang dipelajari di kelas.

2.1.8 Media Pembelajaran FLASHCARD

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa secara efektif dan menarik. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar agar proses komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung lebih efisien. Melalui media, materi pelajaran dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang diajarkan.

Sanjaya (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Dengan kata lain, media berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media juga membantu guru menyajikan materi dengan variasi yang menarik, menghindari kebosanan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Rahmadani dan Fauziah (2023), media pembelajaran merupakan alat bantu yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan bermakna, terutama di era digital yang menuntut inovasi dan kreativitas guru. Pemanfaatan media yang tepat dapat memperkuat pemahaman siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta memperdalam makna pembelajaran. Selanjutnya, Wibowo (2022) menambahkan bahwa media

pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media juga dapat membantu guru dalam menjembatani konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami melalui tampilan visual atau simulasi.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, atau teknologi yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar secara efektif, menarik, dan bermakna. Media berperan sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa, membantu memperjelas konsep yang diajarkan, serta menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

2.1.8.1 Media Pembelajaran FLASHCARD

1. Pengertian Media Flashcard

Media flashcard merupakan salah satu media pembelajaran visual berbentuk kartu bergambar atau bertuliskan kata-kata yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi secara konkret dan menarik. Menurut Arsyad (2019), flashcard adalah kartu berukuran kecil yang berisi gambar, simbol, atau kata yang mewakili suatu konsep atau ide, berfungsi untuk memperjelas pesan pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa.

Sadiman et al. (2020) menyebutkan bahwa flashcard termasuk media visual dua dimensi yang mampu merangsang pikiran dan perhatian siswa melalui kombinasi gambar dan tulisan. Penggunaan flashcard dalam pembelajaran dapat memperkuat daya ingat siswa karena memanfaatkan hubungan antara representasi visual dan verbal.

Selain itu, Suryani dan Agung (2019) menegaskan bahwa flashcard merupakan media yang efektif untuk membantu siswa mengingat informasi, mengenal konsep, serta menumbuhkan motivasi belajar karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media flashcard dapat digunakan sebagai alat bantu yang sederhana namun efektif dalam mendukung proses

pembelajaran aktif dan bermakna. Berikut contoh ilustrasi media flashcard dapat dilihat pada gambar 2.1.

Gambar 2.1 Media Flashcard



NORMA

norma agama



norma hukum



norma kesopanan



norma kesusilaan



2. Alat dan Bahan Pembuatan Flashcard

Menurut Sanjaya (2019), pembuatan media flashcard membutuhkan alat dan bahan sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Adapun alat dan bahan yang digunakan antara lain:

- 1) Gunting atau cutter untuk memotong kartu sesuai ukuran.
- 2) Spidol warna, pensil warna, atau printer untuk menulis dan mencetak gambar.
- 3) Gambar atau ilustrasi yang relevan dengan materi pelajaran.
- 4) Lem, penggaris, dan plastik laminasi untuk melindungi kartu agar lebih awet.

Pemilihan bahan yang menarik dan tahan lama sangat penting agar flashcard dapat digunakan berulang kali dalam kegiatan pembelajaran.

3. Langkah-langkah Pembuatan Flashcard

Menurut Wibowo (2022), pembuatan media flashcard dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

- a. Menentukan tema atau materi yang akan disajikan dalam bentuk kartu.
- b. Mendesain kartu dengan ukuran proporsional (misalnya 10x15 cm).
- c. Menentukan kata kunci, gambar, atau simbol yang relevan dengan materi.
- d. Menulis atau mencetak gambar di atas kartu dengan desain menarik.
- e. Melaminasi kartu agar lebih tahan lama dan mudah digunakan.
- f. Melakukan pengecekan ulang agar isi dan tampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Langkah-langkah Penggunaan Flashcard dalam Pembelajaran

Menurut Arsyad (2019) dan Suryani & Agung (2019), penggunaan flashcard dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a. Persiapan: Guru menyiapkan set kartu yang sesuai dengan topik pelajaran.
- b. Pengenalan: Guru memperlihatkan flashcard satu per satu kepada siswa sambil menjelaskan isi atau makna gambar.
- c. Interaksi: Siswa diminta menebak, menyebutkan, atau menjelaskan isi kartu secara lisan.

- d. Permainan edukatif: Flashcard dapat digunakan dalam bentuk permainan seperti matching game atau quiz competition agar suasana belajar lebih menyenangkan.
- e. Evaluasi: Guru memberikan umpan balik terhadap pemahaman siswa berdasarkan kegiatan yang dilakukan.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media

a. Kelebihan Media Flashcard

Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (2017) serta Arsyad (2019), media flashcard memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- 1) Menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Membantu memperkuat daya ingat melalui visualisasi yang menarik.
- 3) Mudah dibuat, digunakan, dan dibawa ke mana-mana.
- 4) Dapat digunakan dalam berbagai aktivitas seperti kuis, diskusi, dan permainan.
- 5) Cocok untuk siswa usia sekolah dasar karena bersifat visual dan interaktif.

b. Kekurangan Media Flashcard

Namun demikian, menurut Sanjaya (2019) dan Wibowo (2022), media flashcard juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- 1) Tidak efektif untuk menjelaskan materi yang kompleks atau abstrak.
- 2) Membutuhkan waktu dan keterampilan khusus untuk membuatnya.
- 3) Mudah rusak jika tidak dilaminasi atau disimpan dengan baik.
- 4) Kurang efisien digunakan pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak tanpa strategi pengelompokan.
- 5) Meskipun memiliki keterbatasan, media flashcard tetap menjadi pilihan tepat dalam pembelajaran yang menekankan aktivitas visual, interaktif, dan partisipatif.

Meskipun media flashcard memiliki berbagai kelebihan, media ini juga tidak terlepas dari beberapa kekurangan. Namun demikian, kekurangan tersebut dapat diminimalisir melalui berbagai strategi yang tepat agar penggunaannya tetap efektif dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan

flashcard dalam menyampaikan materi yang bersifat kompleks atau abstrak. Untuk mengatasinya, guru dapat mengombinasikan flashcard dengan media lain seperti video pembelajaran, presentasi digital, atau demonstrasi langsung agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh. Selain itu, pembuatan flashcard secara manual seringkali memakan waktu dan tenaga. Solusinya, guru dapat memanfaatkan aplikasi digital seperti *Canva*, *Quizlet*, atau *Flippity* yang menyediakan berbagai template flashcard menarik dan mudah digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Masalah lain yang sering muncul adalah daya tahan flashcard yang rendah karena umumnya terbuat dari kertas. Hal ini dapat diatasi dengan melaminasi kartu atau mencetaknya menggunakan bahan tebal seperti art paper atau PVC agar lebih awet dan tahan lama. Dalam kelas besar, penggunaan flashcard secara individu juga sering kali kurang efektif. Untuk mengatasinya, guru dapat membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan menyediakan satu set flashcard untuk setiap kelompok sehingga seluruh siswa tetap aktif berpartisipasi. Selain itu, untuk mencegah kejenuhan dalam pembelajaran, guru dapat mengembangkan variasi aktivitas menggunakan flashcard, seperti permainan *matching card*, *memory game*, atau *guess the picture*. Melalui berbagai solusi tersebut, kekurangan media flashcard dapat diminimalisir, sehingga media ini tetap menjadi sarana yang menarik, efektif, dan menyenangkan dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar.

2.2 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, berpikir kritis, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya pada topik *norma* yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, di mana guru lebih berperan sebagai sumber informasi tunggal dan siswa cenderung pasif dalam proses belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, salah satunya yaitu model pembelajaran Discovery Learning. Model ini menekankan pada proses menemukan konsep melalui kegiatan eksplorasi, pengamatan, dan penalaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Bruner (dalam Hosnan, 2016), Discovery Learning mampu meningkatkan rasa ingin tahu, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa.

Agar proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, model Discovery Learning dapat dikombinasikan dengan media flashcard. Flashcard sebagai media visual berisi gambar dan tulisan singkat dapat membantu siswa memahami materi abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, penggunaan flashcard dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya bersifat interaktif dan menyenangkan (Arsyad, 2020).

Melalui kombinasi antara model Discovery Learning dan media flashcard, diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, menemukan sendiri konsep tentang norma, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses penemuan ini memungkinkan siswa memahami materi secara mendalam dan bertahan lama dalam ingatan.

Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media flashcard berpengaruh positif terhadap pemahaman materi norma pada siswa kelas V SDN 060972 Medan Johor. Semakin baik penerapan model dan media tersebut, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

2.3 Definisi Operasional

Agar penelitian ini lebih terarah dan mudah dipahami, beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian perlu dijelaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Discovery Learning

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pendekatan belajar yang

menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan sendiri konsep, prinsip, atau pengetahuan baru melalui proses pengamatan, eksplorasi, dan penalaran. Dalam penelitian ini, model *Discovery Learning* diterapkan melalui enam tahapan, yaitu: *stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement* (identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (menarik kesimpulan). Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa secara aktif menemukan konsep tentang norma melalui kegiatan belajar yang terstruktur dan menyenangkan.

2. Media Flashcard

Media flashcard merupakan alat bantu pembelajaran berupa kartu bergambar dan bertuliskan informasi singkat yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep secara konkret dan menarik. Dalam penelitian ini, flashcard digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran PPKn materi *norma*, dengan desain visual berwarna, disertai contoh perilaku sesuai dan tidak sesuai norma dalam kehidupan sehari-hari. Media ini berfungsi untuk menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi belajar.

3. Pemahaman Materi Norma

Pemahaman materi norma dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa dalam mengenal, menjelaskan, dan menerapkan nilai-nilai norma yang berlaku di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Indikator pemahaman mencakup tiga aspek, yaitu:

- (a) Kognitif, meliputi kemampuan memahami pengertian dan jenis-jenis norma;
- (b) Afektif, mencerminkan sikap menghargai dan menaati norma; dan
- (c) Psikomotorik, terlihat dari perilaku nyata siswa dalam menerapkan norma di lingkungan sekitarnya.

Pemahaman siswa diukur melalui hasil tes yang diberikan setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media flashcard.

4. Siswa Kelas V SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026. Siswa tersebut menjadi objek penelitian karena telah mempelajari materi norma dalam mata pelajaran PPKn dan berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, yang sesuai dengan karakteristik model *Discovery Learning* dan penggunaan media visual seperti flashcard.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan melalui data empiris di lapangan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0):

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media flashcard terhadap pemahaman materi norma pada siswa kelas V SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026.

2. Hipotesis Alternatif (H_1):

Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media flashcard terhadap pemahaman materi norma pada siswa kelas V SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026.