

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Terjadi banyak perubahan selama revolusi industri 4.0 ini yang berdampak di berbagai bidang, diantaranya bidang ekonomi, sosial, budaya, bahkan di bidang pendidikan. Salah satu bidang diantaranya yang ikut berdampak dan berubah adalah dunia Pendidikan. Perubahan yang terjadi di bidang pendidikan antara lain, proses dalam belajar mengajar dan lingkungan pendidikan. Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan di lingkungan sekolah yang di dalamnya terjadi proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Kemudian terdapat perubahan pada peserta didik baik perubahan dari tingkat pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan ataupun sikap. Melalui belajar seseorang akan dapat menerima ilmu pengetahuan dan pengalaman di hidupnya.

Berdasarkan UUD 1945 Pasal 28C Ayat 1 dapat disimpulkan bahwa setiap orang memiliki hak untuk mengembangkan dirinya dan memperoleh manfaat ilmu pengetahuan demi meningkatkan kualitas hidupnya. Terdapat banyak ilmu pengetahuan yang dapat dipelajari demi meningkatkan kualitas hidup seseorang, salah satunya melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pembelajaran PPKn turut memiliki peranan penting untuk menggali potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang cerdas secara intelektual, emosional, sosial dan spiritual terutama dalam memasuki abad 21. Supaya anak tidak secara terus menerus dihadapkan pada efek negatif dari terjadinya revolusi industri 4.0 dengan segala resiko yang ada.<sup>1</sup> Maka penting bagi peserta didik untuk belajar PPKn dan memahaminya. Sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menanamkannya yaitu melalui penerapan Profil Pelajar Pancasila yang bertujuan membantu untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman di era

---

<sup>1</sup> Otib Satibi Hidayat, *Pendidikan Karakter Anak: Sesuai Pembelajaran Abad ke-21*, (Jakarta: Edura UNJ, 2020), h. 39.

global serta dapat menanamkan penguatan pendidikan karakter pada setiap diri peserta didik.

Hal ini didukung dengan Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 mengenai Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 yang menjelaskan mengenai Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.<sup>2</sup> Berdasarkan pemaparan tersebut maka Profil Pelajar Pancasila dinilai sangat penting. Profil Pelajar Pancasila sudah dapat dimulai penerapannya melalui tingkat sekolah dasar. Profil Pelajar Pancasila ini juga berkaitan erat dengan pembelajaran PPKn di sekolah diantaranya dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Dalam mengambil sebuah peluang untuk memanfaatkan kemajuan dan kemudahan teknologi pada media pembelajaran maka perlunya pengembangan yang bertujuan sebagai penunjang keberhasilan penguatan pendidikan karakter melalui pengamalan nilai-nilai Pancasila serta mewujudkan Pelajar Pancasila pada setiap diri peserta didik.

Pada kenyataannya yang terjadi di lapangan, saat Pertemuan Tatap Muka Terbatas (PTM-T) dilaksanakan, selama peneliti melakukan observasi ketika pembelajaran di kelas ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran terjadi beberapa kesenjangan yang berasal dari beberapa faktor seperti penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal dikarenakan belum adanya media yang menarik, kemudian selama proses pembelajaran peserta didik cenderung hanya menggunakan buku tema saja. Interaksi yang terjadi inilah selama proses belajar akan

---

<sup>2</sup> Juliani dan Bastian, Pendidikan Karakter sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 2021, Pages: 257–265. <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5621/4871>

berpengaruh kepada peserta didik sebagai pembelajar sehingga menjadi merasa cepat bosan dan monoton. Dengan begitu, perlunya pendekatan yang menyeluruh, dimana semua pihak dilibatkan dan cara penyajiannya menggunakan berbagai cara yang dapat saling menunjang yaitu melalui pembelajaran holistik integratif. Model ini merupakan model yang mengaplikasikan prinsip-prinsip perkembangan anak melalui kegiatan bermain sekaligus merupakan proses belajar bagi peserta didik. Proses pembelajarannya menekankan pada aktifitas pembelajaran berpusat pada anak.

Pada saat peneliti melakukan pengamatan selama melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) dari segi hal penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga masih kurang. Hal itu dapat dilihat dari jarangya penggunaan Lab. Komputer untuk belajar. Penggunaan Lab. Komputer hanya digunakan untuk keperluan ketika ujian saja. Selain itu, penggunaan kurikulum di SDN Kramat Pela 07 masih menggunakan kurikulum 2013. Hanya saja untuk kelas 1 dan 4 sudah mulai beralih menggunakan kurikulum merdeka, karena masih dalam proses bertahap tingkatan untuk kurikulum yang digunakannya. Melalui wawancara guru wali kelas di kelas V terdapat beberapa materi PPKn yang dianggap sulit yaitu pada materi hak dan kewajiban warga negara, penerapan/pengamalan nilai-nilai Pancasila, dan materi yang berkaitan dengan sejarah.

Sesuai dengan Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 mengenai profil pelajar pancasila. Profil pelajar pancasila dapat diwujudkan melalui pembelajaran PPKn dengan bantuan media sebagai perantara. Ditambah tuntutan teknologi yang semakin berkembang. Anak zaman sekarang sudah memiliki telepon genggam atau *Handphone*. Saat melakukan wawancara dengan wali kelas V SDN Kramat Pela 07 peneliti mendapatkan informasi bahwa belum adanya media yang menarik menyesuaikan peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn yang menjadikan peserta didik kurang aktif

dan cenderung monoton selama pembelajaran berlangsung. Kemudian dari segi materi pembelajaran peserta didik masih mengalami kesulitan pada pengamalan nilai-nilai Pancasila yang masih sering tertukar dan terjadi kesalahan dalam mengartikannya. Melihat konsep pembelajaran yang disampaikan pun masih dalam bentuk verbal, sehingga peserta didik merasa cepat bosan dan kurang untuk memahami pembelajaran yang disampaikan.

Dalam teori gestalt berpandangan bahwa pembelajaran merupakan suatu fenomena kognitif yang melibatkan persepsi terhadap suatu benda, orang, peristiwa dalam cara yang berbeda-beda.<sup>3</sup> Dengan begitu dalam kurikulum 2013 yang mengutamakan makna bagi peserta didik, yakni dapat membuat ilmu yang diperoleh menjadi selalu teringat. Menurut teori Gestalt, kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima materi. Proses pembelajaran secara terus-menerus dapat memperkuat jejak ingatan peserta didik, pembelajaran yang tidak hanya tentang rangsangan dan respon, namun juga pemahaman bagi peserta didik akan suatu masalah. Oleh karena itu, melalui adanya media penunjang yang dapat membantu mempermudah proses pembelajaran dengan prinsip-prinsip yang ada untuk memperkuat, memperkaya, dan mengingatkan secara berulang-ulang kepada peserta didik mengenai konsep dalam pembelajaran khususnya materi PPKn yang diperuntukkan di luar atau di dalam kelas.

Selanjutnya dari hasil wawancara peneliti dengan peserta didik di kelas V, rata-rata setiap anak sudah memiliki *handphone* sendiri dan peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila peserta didik merasa kurang paham dan cepat bosan sebab belum adanya media yang secara aktif membantu peserta didik

---

<sup>3</sup> Sabilla Irwina Safitri, dkk., Teori Gestalt (Meningkatkan Pembelajaran Melalui Proses Pemahaman). *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 2021, Volume 5 Nomor 1, Pages: 24-28.  
[https://www.researchgate.net/publication/354384037\\_Teori\\_Gestalt\\_Meningkatkan\\_Pembelajaran\\_Melalui\\_Proses\\_Pemahaman](https://www.researchgate.net/publication/354384037_Teori_Gestalt_Meningkatkan_Pembelajaran_Melalui_Proses_Pemahaman)

untuk tertarik belajar dalam memahami dari materi tersebut. Berdasarkan analisis kebutuhan yang terjadi dilapangan dan jika dikaitkan melalui wawancara bersama guru kelas bahwa pentingnya sebuah media penunjang yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas bagi peserta didik, selanjutnya melalui pemahaman peserta didik pada saat materi pengamalan nilai-nilai pancasila dirasa masih kurang karena pembelajaran hanya melalui buku siswa dan dengan adanya buku PR tema semacam LKS yang didalamnya hanya berupa tulisan-tulisan saja. Dengan demikian untuk mengatasi hal tersebut diperlukan sebuah media sebagai penunjang bagi peserta didik agar dapat menerapkan nilai-nilai pancasila yang sesuai perkembangan peserta didik didalam kehidupan sehari-hari. Adanya media penunjang diharapkan sebagai suatu solusi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran serta dalam penerapan di kehidupan sehari-hari.

Dengan penggunaan media pembelajaran didasarkan pada pemilihan yang tepat, sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih kongkrit dan menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna. Media pembelajaran dapat berupa gambar, bagan, model, film, video, komputer dan sebagainya. Sekarang ini media telah menjadi bagian dari kehidupan, media telah mempengaruhi hampir sepanjang hidup seseorang. Dalam dunia pendidikan dan pengajaran, peran media juga sangat diperlukan. Media pembelajaran tersebut bisa berupa media elektronik maupun non-elektronik, media sederhana maupun media yang cukup kompleks.

Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik serta mudah dalam penggunaannya dapat menjadi solusi alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang

ada. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media gambar. Media gambar merupakan suatu media pembelajaran yang menyajikan informasi secara visual. Ada beberapa alasan yang mendasari untuk pemilihan menggunakan media visual dalam pembelajaran PPKn. Pertama, melalui media gambar mampu mengilustrasikan fakta atau peristiwa yang berkaitan dengan pembelajaran PPKn. Kedua, penggunaan media gambar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ketiga, belajar dengan diberi stimulus visual menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dalam mengerjakan tugas-tugas seperti mengingat, menghubungkan fakta dan konsep serta pengenalan daripada belajar hanya dengan stimulus verbal saja, sehingga dapat mempermudah pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media kartu bergambar dapat dijadikan sebagai suatu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media kartu bergambar diharapkan guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya oleh Rosidah yang mengemukakan bahwa media menggunakan kartu bergambar yang diperlihatkan pada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>4</sup> Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan media kartu bergambar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran tentu terdapat faktor pendukung. Dalam *National Education Association* (NEA) menjelaskan di abad 21 ini terdapat 4 kecapakan yang disebut dengan "*Four Cs* (4C) diantaranya terdiri dari (1) *critical thinking*, (2) *communication*, (3)

---

<sup>4</sup> Rosidah, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA TEMA BENDA DI SEKITARKU DI KELAS III SDN 38 MATARAM", Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021, h. 9.

*collaburation*, dan (4) *creativity*.<sup>5</sup> Sesuai dengan abad 21, seorang guru dituntut untuk pandai dalam memilih media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tentunya menggunakan media yang lebih bervariasi, kreatif dan menarik, seperti halnya media berupa gambar atau video yang mudah diakses oleh peserta didik. Sehingga berdasarkan masalah tersebut diperlukan sebuah solusi agar dapat mengatasi permasalahan yang salah satunya yaitu menggunakan media kartu bergambar elektronik. Media ini dapat menjadi sebuah solusi alternatif karena berbasis teknologi berisikan materi konsep nilai-nilai Pancasila dan disajikan juga gambar sebagai media visual yang mendukung. Kemudian kartu bergambar elektronik ini juga memuat beberapa video pembelajaran dan permainan berbentuk kartu yang berkaitan dengan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Media kartu bergambar elektronik bertujuan untuk memberikan materi pengetahuan dan terdapat soal atau *quiz* interaktif sebagai evaluasi pendalaman pemahaman dari materi pengamalan nilai-nilai Pancasila, sehingga menjadikan peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Media kartu bergambar elektronik ini merupakan sebuah media penunjang dalam pembelajaran berbentuk kartu yang berisikan gambar dan deskripsinya, serta di desain dengan warna yang menarik agar menjadi daya tarik dan minat peserta didik untuk belajar sehingga pembelajaran *meaningful*. Penggunaan media kartu bergambar elektronik dapat menumbuhkan semangat dan mengaktifkan belajar sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena bahan materi pelajaran untuk peserta didik mudah dipahami, serta metode dari pengajarpun akan bervariasi yang menjadikan peserta didik tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran PPKn tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila. Kemudian peserta didik juga dapat mempraktikkan pengamalan tersebut baik di lingkungan rumah, sekolah,

---

<sup>5</sup> Roekel, D. Van. Preparing 21st Century Students for a Global Society An Educator's Guide to the "Four Cs" *National Education Association*, 2019, h.2

maupun masyarakat sekitar. Dengan begitu, jika peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai Pancasila maka akan menjadikan karakter dan kebiasaan yang sangat baik dalam kehidupannya kelak.

Media kartu bergambar elektronik ini dalam pembuatannya menggunakan aplikasi *Unity* dan *Adobe Flash Player* yang akan dikembangkan kedalam bentuk aplikasi yang termasuk teknologi elektronik digital dengan di *design* terdapat konsep materi serta *game* berbentuk kartu. Terdapat gambar burung garuda Pancasila dan bendera merah putih, agar menumbuhkan semangat nasionalisme dan keberanian dalam belajar. Dengan memiliki beberapa keunggulan diantaranya media kartu bergambar elektronik ini juga dapat diakses melalui *link google drive* yang didalamnya memuat gambar, serta video dan dikembangkan sehingga bisa dalam bentuk *link* yang memudahkan bagi peserta didik hanya dengan meng-klik *link* tersebut untuk mengaksesnya kemudian men-*download*nya melalui laptop atau menggunakan komputer. Media kartu bergambar elektronik juga dibuat dengan tampilan yang menarik dan interaktif serta dapat diakses oleh peserta didik dimana dan kapan saja berada sehingga diharapkan bisa digunakan untuk media belajar sesuai kondisi pembelajaran saat ini.

Hasil penelitian sebelumnya dilakukan oleh Bagas Probo Sunu dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan IPS Di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2”. Dari pengembangan tersebut disimpulkan bahwa penelitian media kartu bergambar layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi Rumah Adat Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang.<sup>6</sup> Dalam penelitian ini, peneliti juga memberikan saran agar media kartu bergambar dapat dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media kartu bergambar ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

---

<sup>6</sup> Sunu, B. P. Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan IPS Di Kelas IV SD Negeri Sekaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2019, h. 7. [http://lib.unnes.ac.id/33398/1/1401414228\\_Optimized.pdf](http://lib.unnes.ac.id/33398/1/1401414228_Optimized.pdf)

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sofy Nur Haninda dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila untuk membantu Siswa SD Memahami Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari” Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengasilkan produk berupa media KARGO (Kartu Bingo) Pancasila yang memuat materi nilai Pancasila untuk pembelajaran tatap muka. Berdasarkan aspek kevalidan, kemudahan penggunaan, kemenarikan media, dan efektivitas media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media KARGO Pancasila ini layak diterapkan dan sangat disarankan untuk digunakan dalam membantu siswa kelas V SD memahami materi nilai Pancasila dalam pembelajaran di kelas.<sup>7</sup>

Setelah mendapatkan referensi dari penelitian terdahulu, peneliti melakukan keterbaruan baru yaitu Media Kartu Bergambar elektronik dilengkapi dengan tampilan kartu yang di *design* dengan menarik dan interaktif. Kartu bergambar elektronik berisikan materi pembelajaran dengan soal evaluasi yang dikemas dalam bentuk video, gambar, dan suara serta lebih mudah untuk diakses karena menggunakan bantuan alat elektronik yang disambungkan pada sebuah aplikasi. Aplikasi dapat diakses melalui laptop dan komputer yang tidak harus terhubung dengan internet. Berdasarkan fenomenologi yang peneliti temukan ketika PKM maka materi yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam tema 1 subtema 1 pada muatan pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar. Selain itu keterbaruan produk ini juga terletak dalam kemasan media kartu bergambar itu sendiri karena nantinya produk ini akan dikemas dalam tampilan elektronik atau digital dengan berbentuk aplikasi. Dalam pengembangan media kartu bergambar elektronik peneliti menggunakan *software Adobe Flash Player* agar media yang dikembangkan berbentuk aplikasi. Penggunaan *software* ini dapat membuat aplikasi yang dikembangkan ditampilkan melalui perangkat elektronik seperti laptop

---

<sup>7</sup> Sofy Nur Haninda, Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila untuk membantu Siswa SD Memahami Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari, Universitas Negeri Surabaya, 2022, *JPGSD*. Volume 10 Nomor 4, Pages: 761 – 770.

dan komputer. Hal tersebut dilakukan oleh peneliti sebagai salah satu upaya bagi peserta didik untuk turut andil dalam kemajuan teknologi. Pemanfaatan teknologi di dalam dunia pendidikan dapat sangat mendukung usaha pengembangan keterampilan pembelajaran abad ke-21 yaitu pada aspek keterampilan informasi, media, dan teknologi serta pada aspek literasi teknologi, informasi, dan komunikasi (ICT).<sup>8</sup> Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk digital yang memanfaatkan penggunaan teknologi juga dapat mendorong kemandirian peserta didik. Hal tersebut diungkapkan pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, dan Setyaningsih yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat melatih kemandirian peserta didik karena peserta didik tidak bergantung kepada orang lain, dan bertindak sesuai inisiatif diri sendiri.<sup>9</sup>

Adapun pembeda dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bagas Probo Sunu dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan IPS Di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2” adalah dari bidang muatan pelajaran dan basis yang digunakan, peneliti sebelumnya memilih muatan pembelajaran IPS materi Rumah Adat Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang. Sedangkan peneliti menggunakan basis elektronik dan bidang studi yang dipilih yaitu PPKn pada kelas V. Dalam penelitian ini, peneliti juga memberikan saran agar media kartu bergambar dapat dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media kartu bergambar ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Soffy dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila untuk membantu

---

<sup>8</sup> I Wayan Redhana, “Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 2019. Volume 13, no.1.

<sup>9</sup> Laili Etika Rahmawati et al., “Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Students’ Independent Learning in the Online Learning for Bahasa Indonesia Subject)” 2021. Volume 7, no. 2, Pages: 353–365.  
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara>.

Siswa SD Memahami Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari". Dilihat dari penelitian sebelumnya, peneliti memposisikan pengembangan ini sama pada media kartu namun terdapat perbedaan antara lain dari segi kartu yang bergambar dan dalam pembuatannya peneliti menggunakan bantuan elektronik yaitu melalui aplikasi mengingat dengan perkembangan zaman teknologi semakin berkembang pesat dan inovasi terus maju. Kemudian terdapat perbedaan dari pada tingkat kelas yang peneliti lakukan yaitu di kelas tinggi.

Sehubungan dengan tindak lanjut dari permasalahan yang dihadapi dan didukung oleh penelitian terdahulu, maka peneliti memutuskan untuk mencari solusi dengan mengembangkan kartu bergambar elektronik bagi kelas V Sekolah dasar. Dengan pembelajaran menggunakan kartu bergambar elektronik yang dapat diakses melalui aplikasi berisi materi, video animasi serta terdapat kartu evaluasi dan kuis tebak kartu. Pengembangan media kartu bergambar dalam tampilan elektronik dengan bentuk aplikasi akan membuat suasana belajar berbeda. Nantinya guru dan peserta didik dapat memanfaatkan keberadaan Laboratorium Komputer milik sekolah karena berdasarkan pengamatan selama PKM di SDN Kramat Pela 07 ruang laboratorium komputer jarang digunakan kecuali bila ada ujian yang berbasis komputer.

Media kartu bergambar elektronik merupakan sebuah hal baru yang bisa membawa ketertarikan peserta didik dalam belajar. Sebab kartu bergambar elektronik dapat dijadikan sebagai media penunjang yang interaktif dalam pembelajaran. Ditambah dengan materi yang tidak kalah pentingnya yaitu pengamalan nilai-nilai Pancasila dapat memberikan pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi kehidupan. Jika dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari maka akan menjadi karakter serta kebiasaan yang sangat baik sehingga bisa menjadi cerminan diri. Dengan demikian media kartu bergambar elektronik ini diharapkan dapat menjadi produk yang bermanfaat dan memiliki inovasi khususnya untuk kegiatan belajar mengajar PPKn di SD kelas V.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan media dengan memanfaatkan IPTEK perlu dikembangkan dalam rangka mengikuti perkembangan zaman.
2. Banyak materi hafalan yang harus dipelajari sehingga peserta didik merasa bosan, jenuh, dan kurang minat terhadap muatan Pembelajaran PPKn.
3. Pada saat proses pembelajaran PPKn ditemukan bahwa peserta didik masih sering tertukar dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila terutama antara sila kedua dengan sila kelima.
4. Penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran belum maksimal, selama proses pembelajaran peserta didik cenderung hanya menggunakan buku siswa dan buku PR tema saja.
5. Keterbatasan sarana sekolah dalam pengadaan media pembelajaran.
6. Pemanfaatan laboratorium komputer di sekolah kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran PPKn.
7. Perlunya media penunjang kartu bergambar elektronik untuk pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar.

## **C. PEMBATASAN MASALAH**

Berdasarkan uraian masalah diatas maka peneliti perlu memberikan pembatasan masalah. Hal ini dikarenakan untuk memperjelas masalah yang hendak diteliti, dan lebih fokus terhadap masalah yang ada. Peneliti memfokuskan penelitian pada identifikasi masalah yaitu perlunya pengembangan media kartu bergambar elektronik pada Pembelajaran PPKn materi pengamalan nilai-nilai Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

#### **D. PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan sebuah rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media penunjang kartu bergambar elektronik pada Pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar?
2. Apakah media kartu bergambar elektronik pada Pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar layak untuk digunakan?

#### **E. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN**

Kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, antara lain:

##### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran PPKn yang menarik, kreatif, inovatif, serta menyenangkan. Disamping ini penelitian diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar elektronik dengan perkembangan peserta didik, menyesuaikan zaman dan kurikulum.

##### **2. Kegunaan Secara Praktis**

###### **a. Bagi Peserta didik**

Hasil dikembangkan dalam bentuk kartu bergambar elektronik, dapat digunakan oleh peserta didik sebagai referensi dalam mempelajari pengamalan nilai-nilai Pancasila kelas V sekolah dasar. Sebagai upaya aktif untuk mengembangkan proses belajar yang fleksibel yang memungkinkan peserta didik agar belajar kapanpun dan dimanapun.

###### **b. Bagi Guru**

Hasil yang dikembangkan berupa produk media kartu bergambar elektronik dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu saat mengajar pengamalan nilai-nilai Pancasila kelas V sekolah dasar agar menjadi aktif dan kreatif dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran alternatif yang tepat untuk memotivasi guru dalam perkembangan zaman.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media alternatif yang menarik, kreatif, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik, memperkaya pengetahuan pengembangan media pembelajaran dengan baik. Penelitian ini dapat membantu sekolah melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dalam menambah wawasan pengetahuan dan dapat memberi informasi kepada peserta didik pada media yang dikembangkan. Semoga dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan media yang lainnya.

e. Peneliti selanjutnya

Hasil pengembangan media kartu bergambar elektronik untuk mejadi inspirasi dan referensi selanjutnya, sehingga dapat menciptakan produk yang lebih baik lagi dan bermanfaat untuk peneliti selanjutnya.