

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pengembangan moral dan karakter positif setiap individu serta kemajuan masyarakat (Octavia & Dewi, 2022). Karakter dan moralitas adalah dua elemen fundamental dalam pembentukan kepribadian seseorang. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat relevan dalam konteks ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter dan moral siswa. Pendidikan berfungsi sebagai elemen krusial dalam perkembangan individu dan masyarakat. Ini tidak hanya mencakup penyampaian pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga penanaman karakter dan moral yang baik. Karakter yang kuat dan moral yang tinggi membantu individu menjadi warga negara yang bertanggung jawab, yang pada gilirannya memberikan kontribusi positif terhadap pembangunan masyarakat. Saat ini, Indonesia, seperti banyak negara lainnya, menghadapi berbagai tantangan sosial, budaya, dan politik yang berdampak signifikan pada kehidupan masyarakat dan pemerintahan (Natalia et al., 2023).

Seiring dengan perkembangan zaman, tantangan dalam dunia pendidikan juga semakin kompleks, terutama dengan adanya perkembangan teknologi digital. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi. Perangkat mobile, komputer, dan akses internet telah menciptakan peluang baru sekaligus tantangan dalam pendidikan dasar. Saat ini, siswa memiliki akses ke berbagai sumber pembelajaran online, tetapi mereka juga harus menghadapi resiko gangguan dan ketidakpastian dalam penggunaan teknologi tersebut (Sakti, 2023). Oleh karena itu, pendidikan perlu mampu memanfaatkan perkembangan teknologi secara positif sekaligus tetap memperkuat pembentukan karakter peserta didik.

Dalam hal ini, Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat penting sebagai Lembaga Pendidikan yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk menyampaikan pengetahuan akademis, tetapi juga sebagai lembaga penting dalam membentuk karakter anak-anak. Karakter Pancasila, yang mencakup nilai-nilai moral, etika, dan sosial, merupakan elemen krusial dalam pendidikan di

Indonesia. Transformasi digital dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memperkuat karakter Pancasila ini (Pratama et al., 2023).

Berdasarkan hasil dari wawancara pada tanggal 15 Maret 2025 di SDN 3 Mertapada Kulon, bapak Gunarto menyatakan bahwa untuk pembelajaran PPKN itu masih menggunakan metode yang lama seperti tahun-tahun sebelumnya yaitu mengandalkan buku paket, tapi terkadang juga siswa diberi kesempatan untuk mengeksplor lingkungan sekitar. Untuk minat siswa dalam PPKN itu sangat tinggi karena dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Lalu untuk kendalanya yaitu hanya di buku paket atau di materinya karena kebanyakan dibuku itu materi kewarganegaraan dibandingkan materi pancasilanya. sedangkan siswa tidak terlalu paham dengan materi Pancasila dan ketika di ujian materi Pancasila itu pasti keluar. Kemudian untuk solusinya itu menurut bapak Gunarto, siswa itu diberi kebebasan untuk mencari materinya di media sosial, guru hanya memberikan clue materi untuk pemecahan masalah dan siswa yang mencari sendiri di media sosial.

Selain itu, bapak Gunarto juga menjelaskan bahwa sebelumnya guru pernah menggunakan media pembelajaran berupa flash card sederhana dalam kegiatan pembelajaran. Flash card tersebut berisi gambar dan tulisan singkat yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Namun, flash card yang digunakan masih bersifat konvensional dan terbatas pada gambar cetak tanpa adanya unsur interaktif. Penggunaan flash card tersebut dinilai cukup membantu siswa dalam mengenal konsep dasar materi, tetapi belum mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai pancasila secara lebih menarik dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa flash card berbantuan teknologi *augmented reality* (AR).

Teknologi Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi visual yang mengintegrasikan objek atau dunia virtual ke dalam tampilan dunia nyata secara langsung. AR telah diterapkan di berbagai bidang, termasuk militer, kedokteran, pendidikan, teknik, industri, dan hiburan. Hal ini disebabkan oleh keunggulan AR yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan cara yang lebih alami melalui gerakan tubuh mereka. Kamera berfungsi sebagai 'mata' dari teknologi AR, yang secara terus-menerus mengambil gambar dari marker, memprosesnya, dan kemudian menciptakan interaksi virtual yang muncul di tampilan dunia nyata, baik di layar maupun pada perangkat head mounted display (HMD). Kombinasi antara dunia virtual dan nyata ini diharapkan dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Beragam media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan memudahkan guru sekaligus menghadirkan tantangan untuk terus berinovasi dalam pengembangan media tersebut. Salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran adalah Flashcard, yang menekankan pentingnya metode sederhana ini dalam meningkatkan daya ingat dan mendukung proses pembelajaran yang efektif, terutama bagi anak-anak dan pelajar. Flashcard merupakan kartu edukatif yang berisi foto atau gambar disertai kata-kata deskripsi yang menjelaskan isi gambar tersebut. Media ini dirancang sebagai alat permainan edukatif untuk membantu meningkatkan berbagai keterampilan belajar peserta didik.

Oleh karena itu, Penggunaan flash card tradisional telah terbukti efektif sebagai alat bantu belajar karena sifatnya yang sederhana dan mudah digunakan. Dengan mengintegrasikan teknologi AR ke dalam flash card, media ini menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa di era digital. Kombinasi ini menawarkan solusi pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Media flashcard adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Susilana dan Riyana dalam (Yuliani & Hoerudin, 2022) mengungkapkan bahwa Media flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 11X15 cm. Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar flash card. Gambar-gambar yang ada pada flash card merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakang kartu.

Penggunaan media flash card melatih siswa untuk memperluas jangkauan pandangannya, dimana siswa dibiasakan melihat beberapa kata yang tertulis dalam kartu dalam satu kali pandangan (Heryati et al., 2020). Serta dapat menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat antara siswa untuk

kemampuan membaca. Suasana kelas dapat lebih hidup dan menyenangkan mengurangi kejenuhan.

Dengan penggunaan media flash card dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal kosa kata Bahasa Indonesia. Selain dapat membantu siswa menghafal kosa kata, media pembelajaran juga diharapkan dapat mengurangi kebiasaan guru yang hanya ceramah di depan kelas.

Media flash card memiliki beberapa manfaat, antara lain: 1) Sifatnya konkret, artinya gambar pada flash card dapat menggambarkan materi pelajaran secara nyata dibandingkan hanya menggunakan kata-kata, 2) Gambar pada flash card dapat memecahkan masalah di berbagai bidang, karena dapat melampaui batasan pengamatan guru, 3) Flash card dapat membantu miskonsepsi atau menghindari membantu memperbaiki pemahaman peserta didik dalam berbagai bidang dan pada semua tingkatan usia (Aswat et al., 2019).

Dari beragam media pembelajaran yang tersedia, flash card digunakan sebagai alat bantu dalam mengajarkan dan mengaplikasikan aturan di rumah dan di sekolah kepada peserta didik. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya oleh (Wahyuni, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 'Kegiatanku'," yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar seperti flash card dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 di Sekolah Dasar Negeri Candiwatu.



Gambar 1. FC lama

Gambar 2. FC baru

Flash card yang ada saat ini masih bersifat sederhana. Hal ini membuat siswa sekolah dasar, hanya menerima informasi secara pasif tanpa adanya

interaksi yang lebih mendalam. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan minat belajar, khususnya dalam memahami nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, flash card yang lama perlu dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.

Pengembangan flash card perlu memperhatikan beberapa poin penting. Pertama, dari segi tampilan visual, gambar yang digunakan sebaiknya lebih berwarna, jelas, dan kontekstual agar mudah dipahami siswa. Kedua, dari sisi konten, penjelasan nilai-nilai Pancasila harus dibuat lebih variatif dengan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Ketiga, dari aspek teknologi, flash card dapat dikembangkan dengan memanfaatkan media digital atau Augmented Reality (AR) agar siswa tidak hanya melihat gambar statis, tetapi juga bisa berinteraksi dengan media secara langsung.

Flash card yang belum dikembangkan cenderung bersifat monoton, sehingga berpotensi membuat siswa cepat merasa bosan. Selain itu, flash card lama belum sepenuhnya menggambarkan situasi yang nyata dan relevan dengan kondisi kehidupan anak masa kini. Tanpa adanya pengembangan, efektivitas flash card sebagai media pembelajaran akan berkurang, karena hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tanpa memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam. Dengan demikian, pengembangan flash card menjadi sangat penting agar media ini benar-benar mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sekaligus menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Hasil survei nasional tahun 2023 semakin memperkuat keprihatinan ini dengan menunjukkan penurunan signifikan dalam pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila di kalangan remaja. Survei tersebut mengungkapkan bahwa hanya 45% responden yang mampu menjelaskan implementasi praktis dari kelima sila dalam kehidupan sehari-hari. Angka ini menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup besar antara pemahaman teoritis dan implementasi praktis nilai-nilai Pancasila di kalangan generasi muda.

Permasalahan ini diperparah dengan kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran Pancasila yang menyebabkan siswa merasa mata pelajaran ini kurang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Minimnya keterlibatan

orang tua dan masyarakat dalam mendukung implementasi nilai-nilai Pancasila di luar lingkungan sekolah juga menjadi faktor yang mempersulit proses internalisasi nilai-nilai Pancasila pada siswa. Menghadapi tantangan kebutuhan tersebut, mendesak berbagai muncul untuk melakukan evaluasi dan analisis mendalam tentang efektivitas pendidikan Pancasila.

Hal ini diperlukan mengembangkan untuk strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kondisi kontemporer. Identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa, baik faktor internal maupun eksternal, menjadi sangat penting dalam upaya meningkatkan efektivitas pendidikan Pancasila (Latif, 2011).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik (Dewi et al., 2021). Pendidikan Pancasila menjadi dasar dalam membentuk karakter bangsa Indonesia yang berintegritas, bertanggung jawab, adil, dan peduli terhadap lingkungan. Di tengah masyarakat global yang semakin kompleks, Pendidikan Pancasila berfungsi untuk meningkatkan kesadaran akan hak asasi manusia, demokrasi, keberagaman, dan keadilan sosial. Dalam konteks ini, Pedagogi Pancasila tidak sekadar mengajarkan nilai-nilai, namun juga membantu peserta didik memahami secara mendalam arti dan pentingnya nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan media konvensional dengan teknologi berupa Flashcard berbasis augmented reality berisikan konten pembelajaran nilai-nilai Pancasila yang interaktif dan menyenangkan untuk peserta didik. Augmented reality adalah teknologi yang memadukan elemen virtual dengan lingkungan nyata, menciptakan pengalaman yang imersif dan interaktif. Selaras dengan pernyataan (Tasrif et al., 2020) bahwa AR adalah teknologi yang menggabungkan informasi digital (seperti teks, gambar, atau video) ke dalam pandangan kita tentang dunia nyata. AR memberikan kesempatan bagi siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami dengan cara yang lebih nyata dan interaktif. Penggunaan AR juga dapat mendorong peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah membuat flash card yang bisa dijadikan referensi. Menurut (Susilana, 2009) langkah-langkah dalam membuat flashcard, sebagai

berikut: 1. Siapkan kertas yang lumayan tebal, seperti kertas duplek. Kertas ini sebagai tempat untuk menempelkan gambar dan kata yang akan diajarkan dalam pembelajaran. 2. Kertas diukur dengan ukuran 11 x 15 cm dan diberikan tanda lalu garis sesuai dengan tanda yang sudah diberikan. 3. Potonglah kertas yang sudah diukur, sehingga membentuk seperti kartu-kartu yang berukuran 11 x 15 cm. Potonglah kartu sesuai dengan jumlah gambar dan kata yang akan diajarkan. 4. Jika objek gambar dibuat langsung dengan tangan, maka kertas tersebut perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton. 5. Gambarlah dengan alat gambar, seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu langsung ditempelkan pada alas kertas tersebut. 6. Jika ingin menggunakan gambar yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang dijual di toko, di pasar, maka gambar tinggal dipotong dan ukurannya disesuaikan, kemudian ditempelkan menggunakan perekat. 7. Bagian akhir, berikan tulisan pada kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek gambar yang ditempelkan.

Kemudian dari teori membuat flash card yang lama tidak sesuai dengan flash card yang ditemukan karena Flash card pada masa dulu umumnya dibuat secara manual dengan bahan sederhana seperti karton, kertas duplek, atau HVS yang kemudian digambar atau ditempeli gambar dan tulisan sesuai dengan objek yang ingin diajarkan. Media ini bersifat konvensional karena hanya menampilkan gambar dan kata tanpa adanya interaksi digital. Sementara itu, flash card yang menggunakan Augmented Reality (AR) merupakan bentuk pengembangan modern yang menggabungkan media cetak dengan teknologi digital. Flash card jenis ini tidak hanya menampilkan gambar dan tulisan, tetapi juga dapat memunculkan objek tiga dimensi, animasi, suara, bahkan video ketika dipindai menggunakan smartphone atau perangkat AR. Perbedaan utama terletak pada tingkat interaktivitas dan daya tariknya, jika flash card konvensional hanya mengandalkan visual statis, maka flash card berbasis AR mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini membuat flash card berbasis AR lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan Flash card yang lama menjadi flash card baru, flash card lama lebih konvensional memiliki kelebihan dalam hal kesederhanaan, kemudahan pembuatan, dan biaya yang murah, namun terbatas pada tampilan visual statis sehingga kurang mampu menstimulasi minat belajar siswa secara mendalam, terutama di era digital saat ini. Sementara itu, flash card berbasis AR dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital, meskipun membutuhkan perangkat pendukung seperti smartphone serta kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi. Oleh karena itu, penggunaan flash card AR dapat diasumsikan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan keterlibatan aktif siswa, dibandingkan dengan flash card konvensional yang lebih cocok digunakan dalam konteks pembelajaran sederhana dan keterbatasan fasilitas teknologi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang sebelumnya, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan bersifat konvensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dapat diuraikan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan dibatasi pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas III sebagai subjek penelitian.

Siswa kelas III merupakan kelompok yang berada pada tahap perkembangan kognitif yang cukup matang untuk memahami konsep-konsep abstrak, termasuk nilai-nilai Pancasila. Dengan membatasi penelitian pada kelompok ini, peneliti dapat lebih fokus pada karakteristik dan kebutuhan belajar siswa pada usia tersebut, serta menghindari variabel yang mungkin muncul dari tingkat pendidikan yang berbeda.

2. Penelitian akan memfokuskan pada penggunaan media flash card yang dipadukan dengan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai alat pembelajaran.

Flash card merupakan alat pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Dengan memadukan flash card dengan AR, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Pembatasan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi secara mendalam bagaimana kombinasi kedua media ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

3. Evaluasi efektivitas media pembelajaran akan dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan flash card berbasis AR.

Penggunaan pretest dan posttest sebagai metode evaluasi memberikan cara yang sistematis untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data kuantitatif yang jelas mengenai dampak penggunaan flash card berbasis AR terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila, sehingga hasil penelitian dapat lebih objektif.

4. Penelitian ini dilakukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila/PPKN dengan materi nilai-nilai Pancasila.

Dengan membatasi penelitian pada materi nilai-nilai Pancasila, peneliti dapat lebih fokus pada konten spesifik yang relevan dengan tujuan pendidikan nasional. Hal ini juga membantu dalam menilai sejauh mana media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep penting dalam Pancasila, serta relevansinya dalam konteks pendidikan kewarganegaraan di Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana flash card digunakan oleh guru dalam pembelajaran Pancasila di SD?

2. Bagaimana pengembangan flash card menggunakan media Augmented Reality untuk memahami nilai-nilai Pancasila siswa kelas III SD?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran flash card yang berbantuan media Augmented Reality terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas III SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti menguraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui flash card yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Pancasila di SD.
2. Untuk mengetahui pengembangan flash card menggunakan media Augmented Reality untuk memahami nilai-nilai Pancasila siswa kelas III SD.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran flash card yang berbantuan media Augmented Reality terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas III SD.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pendidikan, khususnya dalam konteks penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran. Hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Guru dapat menggunakan flash card berbasis AR sebagai metode pembelajaran yang inovatif, meningkatkan variasi dalam pengajaran dan menjadikan proses belajar lebih menarik bagi siswa.

b. Bagi Siswa

Flash card berbasis AR dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis saat menganalisis nilai-nilai Pancasila, sehingga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

c. Bagi Peneliti

Peneliti akan mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai penerapan teknologi pendidikan modern dan dampaknya terhadap proses belajar mengajar.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Hasil produk dari penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan siswa mengenai nilai-nilai pancasila. Adapun spesifikasi media pembelajaran “Media Flash Card Berbantuan *Augmented Reality* (AR)” untuk menambah pengetahuan anak yakni sebagai berikut.

1. Jenis media yang dihasilkan berbentuk kartu yang dirancang sedemikian rupa hingga terlihat menarik.
2. Media Flash Card Berbantuan *Augmented Reality* (AR) berisi tentang seputar pengetahuan singkat nilai-nilai Pancasila, dengan beberapa gambar dan tulisan.
3. Menggunakan kertas bahan ivory, dengan ukuran 11 cm x 15 cm.
4. Menggunakan warna yang menarik serta warna menyesuaikan dengan gambar dari beberapa contoh-contoh nilai pancasila.
5. Terdapat 7 kartu dan 1 video nilai-nilai pancasila.
6. Gambar dan tulisan pendek berisikan penjelasan burung garuda, makna lambang pancasila, dan contoh-contoh nilai pancasila.