BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal sebagai negara yang mempunyai wilayah luas serta memiliki keragaman budaya dan tradisi yang beragam (Haryono et al., 2024). Keragaman ini terlihat dari banyak nya agama, kepercayaan, bahasa, suku bangsa hingga pulau yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Berdasarkan data yang diperoleh saat ini Indonesia memiliki 6 agama yang diakui secara resmi, 187 kelompok penghayat kepercayaan di 13 provinsi, 700 bahasa daerah, 300 suku bangsa, serta 13.000 pulau (Riyadi et al., 2024; Sahidin, 2024). Selain memiliki 6 agama resmi, masyarakat Indonesia juga masih memegang berbagai kepercayaan lokal yang berkembang secara turun temurun. Hal ini dilihat dalam tradisi-tradisi yang masih dipercaya dan dijalankan masyarakat seperti ajaran-ajaran leluhur, nyanyian, maupun upacara adat (Hasanah et al., 2025). Keberagaman inilah yang menjadi ciri khas sekaligus pembeda negara Indonesia dari negara lain.

Melalui keberagaman suku, agama, budaya, bahasa, dan kepercayaan maka rakyat Indonesia harus dapat hidup berdampingan. Sehingga, bangsa Indonesia memerlukan sikap saling menghargai, bekerja sama, dan memahami nilai-nilai dasar dalam kehidupan agar keharmonisan dapat terus terjaga (Ramadani et al., 2023). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, dibutuhkan persatuan, kesatuan, serta keutuhan dari seluruh warga negara Indonesia (Minarso & Najicha, 2022). Di tengah kehidupan masyarakat yang beragam ini, moral menjadi fondasi utama yang harus dimiliki oleh setiap warga negara (Lestari & Kurnia, 2022). Nilai moral diperlukan untuk membimbing masyarakat agar mampu bersikap toleran, menghormati perbedaan, serta menghindari perilaku yang dapat menimbulkan konflik di tengah kehidupan yang beragam (Fathurohman, 2025).

Pada kehidupan masyarakat Indonesia, nilai moral yang menjadi pedoman bagi warga negara tercermin pada nilai-nilai Pancasila (Hasan et al., 2025). Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai ideologi, tetapi juga menjadi pondasi

dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara (Muhamad et al., 2024). Di dalamnya terkandung nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan (Fadhil et al., 2024). Nilai-nilai inilah yang menjadi pedoman bagi masyarakat Indonesia dalam bertindak ditengah keberagamaan yang ada. Karena itu, penting untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak anak usia dini. Melalui pembiasaan sejak kecil, maka akan terbentuk karakter yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila (Kamila & Dewi, 2021). Hal ini dimaksudkan supaya anak tersebut tumbuh dewasa, maka akan terbiasa berperilaku sesuai dengan nilai -nilai Pancasila.

Agar nilai-nilai Pancasila dapat tertanam dan diterapkan secara terus menerus, maka warga negara perlu memperoleh pendidikan yang layak dan terarah (Nazhifah & Najicha, 2023). Pendidikan merupakan ilmu dasar yang harus dimiliki setiap warga negara, sesuai dengan aturan yang sudah di tetapkan oleh pemerintah setiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran dan wajib mengikuti program belajar selama 12 tahun (Kurniawaty, 2022). Dimana pendidikan berfungsi sebagai sarana penting untuk mentransfer pengetahuan dan nilai-nilai budaya kepada generasi berikutnya (Hadijaya et al., 2025). Pada situasi dunia yang terus berubah, pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis tetapi juga pada pengembangan moral dan etika yang akan membentuk kepribadian seseorang (Aini et al., 2024). Melalui pendidikan yang baik inilah dapat lahir generasi penerus bangsa yang memiliki budi pekerti luhur, bermoral, dan mampu berkontribusi positif bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Upaya dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila tersebut dapat dilaksanakan melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Lestari & Kurnia, 2022). Pada konteks perkembangan zaman saat ini, Pendidikan Pancasila berperan sebagai mata pelajaran wajib yang menanamkan nilai-nilai dasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Ibrahim et al., 2025). Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari Pendidikan Kewarganegaraan yang menekankan penanaman dan pemberian materi terkait ideologi Pancasila (Nursyam & Nurfadhilah, 2023). Sehingga tujuan utamanya adalah mencetak warga negara

yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (Lestari & Kurnia, 2022). Sebagai mata pelajaran di sekolah, Pendidikan Pancasila mengalami perubahan dari waktu ke waktu, baik dalam cara penyampaian maupun materi yang diajarkan.

Pendidikan Pancasila telah menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan di Indonesia sejak zaman kemerdekaan (Purnamasari et al., 2024). Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada setiap warga negara sejak dini (Sukma et al., 2024). Menurut Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 2 menjelaskan bahwa kurikulum di jenjang Pendidikan rendah, menengah, maupun tinggi, wajib memuat Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, dan bahasa. Pada praktiknya, mata pelajaran Pendidikan Pancasila diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguran tinggi (Azhara et al., 2025). Dengan materi yang diajarkan mencakup pemahaman sejarah, makna, dan penerapan setiap sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Sukma et al., 2024). Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan dan dipelajari siswa sejak tahap awal pendidikan.

Pada kenyataannya, implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih mengahadapi berbagai kendala. Hal ini dibuktikan oleh hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V di SD Negeri 2 Purwawinangun pada tanggal 03 Desember 2025. Diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah, hal ini terbukti dengan hasil penilaian harian yang menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Berikut adalah daftar nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila:

Tabel 1. 1 Data Nilai Ulangan Harian Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKM	Banyak Siswa	Persentase	Ketuntasan
VA	21	> 75	8	38 %	Tuntas
		< 75	13	62 %	Belum Tuntas
VB	20	> 75	9	45 %	Tuntas
		< 75	11	55 %	Belum Tuntas

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, beberapa nilai siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dari 21 siswa kelas VA, sebanyak 8 orang atau 38% mencapai KKM sedangkan sisanya sebanyak 13 orang atau 62% kurang dari KKM. Begitu juga pada kelas VB dari 20 siswa, sebanyak 9 orang atau 45% mencapai KKM sedangkan yang sisanya sebanyak 11 orang atau 55% masih kurang dari KKM. Data tersebut menunjukkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya terlalu banyak materi yang harus dipelajari dalam Pendidikan Pancasila menyebabkan siswa tidak tertarik dan cepat bosan, pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang mengarahkan siswa kepada pembelajaran yang aktif, guru masih menggunakan metode ceramah, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan siswa tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi rendahnya hasil belajar di SD Negeri 2 Purwawinangun yang telah di bahas di atas, dibutuhkan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran. Pada hal ini, guru perlu menerapkan berbagai variasi, baik dari segi metode pembelajaran, model pembelajaran, atau media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Ningsih et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat penting karena mampu membantu siswa lebih fokus dan memahami materi dengan mudah, serta membangkitkan minat belajar mereka (Cahyani et al., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif menjadi salah satu

alternatif yang dapat diterapkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Munawir et al., 2024).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendorong partisipasi siswa secara aktif adalah media *flash card* berbantuan *QR Code* (Annastasyya & Fathurrahman, 2024). Media ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan mengakses informasi terkait materi lebih dalam secara menarik dan interaktif (Margareta et al., 2025). Siswa dapat mengakses konten digital terkait materi Pendidikan Pancasila, selain itu mereka juga dapat terhubung langsung dengan link video, gambar, dan materi yang akan di amati (Agustini, 2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi saat ini memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar maupun keaktifan siswa (Septiyaningsih et al., 2025).

Flash card merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Sholihah & Ni, 2025). Media ini biasanya membuat siswa lebih antusias dan bersemangat dalam belajar karena di dalamnya berisi gambar serta dilengkapi informasi dibagian atas dan bawah (Rahayu et al., 2025). Penambahan *QR Code* pada *flash card* menjadikan media ini sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan menyesuaikan dengan kemajuan teknologi Pendidikan saat ini (Margareta et al., 2025). *QR Code* (*Quick Response Code*) merupakan jenis kode batang dua dimensi (2D) yang mampu menyimpan informasi, seperti URL, data kontak, SMS, teks biasa, atau halaman media sosial dalam satu simbol (Heldi et al., 2025). Informasi yang tersimpan dapat diakses melalui perangkat seluler menggunakan aplikasi pemindai (Maf'ulla, 2024). Dengan menggabungkan media pembelajaran *flash card* dan *QR Code*, siswa lebih mudah mengakses pembelajaran serta diharapkan dapat berkontribusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Melihat berbagai keunggulan dari media pembelajaran *flash card* berbasis *QR Code*, namun pada kenyataannya guru kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun belum pernah menerapkan media *flash card* dalam pembelajaran. Guru hanya menggunakan *flash card* biasa tanpa gabungan *QR Code* dan bukan pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa media *flash card* berbantuan *QR Code* tergolong baru dan memiliki potensi sebagai pilahan media yang kreatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka perlu di ketahui apakah terdapat pengaruh media *flash card* berbasis *QR Code* terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media *Flash Card* Berbasis *QR Code* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat di indentifikasi sebagai berikut:

1. Implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih menghadapi berbagai kendala.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah.
3. Terlalu banyak materi yang harus dipelajari dalam Pendidikan Pancasila menyebabkan siswa tidak tertarik dan cepat merasa bosan.
4. Guru kurang mengarahkan siswa kepada pembelajaran yang aktif, guru masih menggunakan metode ceramah, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan siswa tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Belum diketahui pengaruh media *flash card* berbasis *QR Code* terhadap hasil belajar.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *flash card* berbasis *QR Code* pada kelas eksperimen dan media gambar pada kelas kontrol.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dibuat rumusan masalah yang menjadi sasaran penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan media *flash card* berbasis *QR Code* dengan siswa yang mendapatkan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media *flash card* berbasis *QR Code* dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan media *flash card* berbasis *QR Code* dengan siswa yang mendapatkan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun.
2. Untuk mendeskripsikan perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media *flash card* berbasis *QR Code* dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun.

F. Manfaat Penelitian

Setelah melaksanakan proses penelitian ini, diharapkan dapat membawa manfaat dalam dunia Pendidikan, adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta menumbuhkan kreativitas pada pendidik dan siswa dalam menggunakan dan menerapkan media *flash card* berbasis *QR Code* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif dalam

perkembangan ilmu pendidikan mengenai hasil belajar siswa dan peningkatan penggunaan media *flash card* berbasis *QR Code* sebagai penunjang pembelajaran.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Siswa

      Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, efektivitas serta mempermudah siswa memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal.

   b. Bagi Guru

      Memberikan masukan kepada guru tentang penggunaan media *flash card* berbasis *QR Code* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam menggunakan media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

   c. Bagi Sekolah

      Memberikan masukan khususnya kepada guru untuk menerapkan media saat pembelajaran, agar mempermudah dalam menyampaikan materi sehingga dapat memaksimalkan pembelajaran.