

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING
AND LEARNING* BERBANTU MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP
HASIL BELAJAR PPKn PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

**ARYA CHANDRA KIRANA
2013053112**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* BERBANTU MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

OLEH

ARYA CHANDRA KIRANA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PPKn peserta didik kelas V SD Negeri 1 sawah lama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis adanya pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantu media *flashcard* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control grup design*. Populasi penelitian berjumlah 107 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *nonprobability sampling*, dan jenis sampel yang digunakan adalah *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Pengujian hipotesis yang pertama untuk melihat pengaruh menggunakan uji regresi linear sederhana dengan hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $5,168 \geq 1,708$ dan nilai sig diperoleh $0,000 < 0,05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima, kemudian untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar menggunakan uji N-Gain dengan hasil $0,6409 < 0,7$ yang berarti berada pada kategori sedang. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh dari model *contextual teaching and learning* berbantu media *flashcard* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sawah Lama.

Kata Kunci: *contextual teaching and learning, flashcard, hasil belajar*

ABSTRACT

THE EFFECT OF CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING HELPED BY FLASHCARD MEDIA TO THE STUDENT'S RESULT OF PANCASILA AND CIVIC EDUCATION LEARNING AT THE FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

BY

ARYA CHANDRA KIRANA

The problem of this research is the low PPKn learning outcomes of class V students at SD Negeri 1 Sawah Lama. The aim of this research is to describe and analyze the influence of the use of contextual teaching and learning models assisted by flashcard media on students' PPKn learning outcomes. This type of research is quantitative research, the research design used is non-equivalent control group design. The research population consisted of 107 students. The research sampling technique used nonprobability sampling technique, and the type of sample used was purposive sampling. Data collection techniques using test and non-test techniques. The first hypothesis test is to see the effect using a simple linear regression test with the result of t_{count} being greater than t_{table} , namely $5.168 \geq 1.708$ and the sig value obtained is $0.000 < 0.05$, then H_a is rejected and H_o is accepted, then to see an increase in learning outcomes using the N test -Gain with a result of $0.6409 < 0.7$ which means it is in the medium category. The results of this research are that there is an influence of the contextual teaching and learning model assisted by flashcard media on the PPKn learning outcomes of class V students at SD Negeri 1 Sawah Lama.

Keywords: contextual teaching and learning, flashcards, learning outcomes

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* BERBANTU MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

ARYA CHANDRA KIRANA

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
BERBANTU MEDIA FLASHCARD
TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Nama Mahasiswa : **Arya Chandra Kirana**

No. Pokok Mahasiswa : 2013053112

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

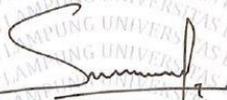
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

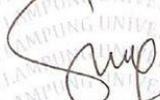


1. Komisi Pembimbing

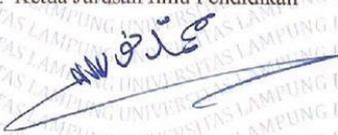
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Muhisom, M.Pd.I.
NIK 231502850709101


Dr. Sheren Dwi Oktaria
NIK 2321111921027201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

Muhisom, M.Pd.I.

Sekretaris

Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.

Penguji Utama

Drs. Supriyadi, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1 001



Three handwritten signatures in black ink are located on the right side of the document. The top signature is the most prominent, followed by two smaller ones below it. Each signature is positioned next to the name of an official.

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 08 Juli 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Arya Chandra Kirana
NPM : 2013053112
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 08 Juli 2024
Yang membuat pernyataan,



Arya Chandra Kirana
2013053112

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Kecamatan Ulubelu Kabupaten Tanggamus pada tanggal 29 Desember 2002, dari pasangan Bapak Amin Triwaluyo dan Ibu Sri Ristiana. Peneliti adalah anak pertama dari dua bersaudara

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah:

1. Sekolah Dasar Negeri 1 Rejosari lulus tahun 2014
2. Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Pringsewu lulus tahun 2017
3. Madrasah Aliyah Negeri 1 Pringsewu lulus tahun 2020

Tahun 2020 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perpendidikan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Tahun 2023 antara bulan Januari sampai dengan Februari peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Banjar Setia, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al Baqarah:286)

“Make the most of today or die regretting the time lost”

(M. Shadows)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Dengan semua rasa terima kasih saya, terucapkan rasa syukur atas segala nikmat yang diberikan oleh Allah Swt. Saya memberikan karya ini sebagai bukti cinta kasih saya kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Amin Triwaluyo dan Ibu Sri Ristiana

Yang senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, yang selalu bekerja keras demi memberikan pendidikan yang layak serta kebahagiaan untuk mewujudkan mimpi anak-anaknya, dan selalu medoakan untuk suksesanku

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Muhisom, M.Pd.I., Sebagai Dosen Pembimbing 1 yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saransaran yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Drs. Supriyadi, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
9. Bapak dan ibu dosen serta tenaga kependidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.
10. Kedua orangtuaku tercinta Bapak Amin Triwaluyo dan Ibu Sri Ristiana, terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan sehingga aku mampu menyelesaikan skripsi ini.
11. Keluarga besarku, terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah kalian berikan sehingga aku mampu menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepala SD Negeri 1 Sawah Lama dan Wali Kelas V yang telah menerima dan membantu saya untuk melaksanakan penelitian.
13. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian.
14. Sahabat, kerabat, teman dan semua orang yang pernah aku jumpai. Terima kasih sudah mau mengenalku dan aku senang bisa mengenal kalian semua, terima kasih sudah mau mengulurkan tangan, terima kasih atas semua nasehat dan motivasi, terima kasih sudah mau menjadi tempat untuk bercerita dan berbagi pengalaman, terima kasih sudah mau menjadi rumah saat aku bingung harus kemana, terima kasih sudah selalu ada untukku di saat senang maupun susah, terima kasih atas segala sesuatu yang pernah kalian berikan untukku, terima kasih sudah menjadi motivasi agar aku bisa menjadi lebih baik di setiap harinya, terima kasih atas semua canda dan tawa, terima kasih atas semua waktunya, terima kasih atas semuanya, perjalanan ini masih panjang dan kita selamanya.

15. Bring me the horizon, Avenged sevenfold, Slipknot, Dewa 19, dan semua band yang aku dengarkan lagu-lagunya, terima kasih sudah menciptakan karya yang luar biasa yang sudah menemani perjalanan hidupku yang menemaniku disetiap aku mengerjakan skripsi ini dari awal hingga selesai.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Bandar Lampung, 02 Juli 2024
Peneliti



Arya Chandra Kirana
NPM. 2013053112

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| A.Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 8 |
| C. Batasan Masalah | 8 |
| D. Rumusan Masalah | 8 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 9 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 9 |
| II. TINJAUAN PUSTAKA | 11 |
| A. Model Pembelajaran <i>Contextual teaching and learning</i> (CTL)..... | 11 |
| 1. Pengertian Model Pembelajaran..... | 11 |
| 2. Pengertian Model Pembelajaran (CTL) | 12 |
| 3. Karakteristik Model Pembelajaran CTL | 13 |
| 4. Langkah-langkah Model Pembelajaran CTL | 15 |
| 5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran CTL | 18 |
| B. Media <i>Flashcard</i> | 20 |
| 1. Pengertian Media <i>Flashcard</i> | 20 |
| 2. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Flashcard</i> | 21 |
| 3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcard</i> | 22 |
| C. Belajar | 25 |
| 1. Pengertian Belajar | 25 |
| 2. Pengertian Hasil Belajar | 26 |
| 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 27 |
| 4. Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik..... | 29 |
| D. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) | 32 |
| 1. Pengertian PPKn..... | 32 |
| 2. Tujuan Pembelajaran PPKn..... | 33 |
| 3. Karakteristik PPKn..... | 34 |

| | |
|--|-----------|
| 4. Pembelajaran PPKn di SD..... | 36 |
| E. Penelitian yang Relevan | 37 |
| F. Kerangka Pikir | 38 |
| G. Hipotesis Penelitian..... | 39 |
| III. METODE PENELITIAN | 40 |
| A. Jenis Penelitian | 40 |
| B. Prosedur Penelitian..... | 42 |
| C. <i>Setting</i> Penelitian..... | 42 |
| 1. Subjek Penelitian | 42 |
| 2. Tempat Penelitian..... | 43 |
| 3. Waktu Penelitian | 43 |
| D. Variabel Penelitian | 43 |
| E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel | 43 |
| 1. Definisi Konseptual | 43 |
| 2. Definisi Operasional..... | 44 |
| F. Populasi dan Sampel Penelitian..... | 45 |
| 1. Populasi Penelitian | 45 |
| 2. Sampel Penelitian | 46 |
| G. Teknik Pengumpulan Data..... | 46 |
| 1. Teknik Tes | 47 |
| 2. Teknik Non Tes | 47 |
| H. Instrumen Penelitian | 48 |
| 1. Instrumen Tes | 48 |
| 2. Instrumen Non Tes | 49 |
| I. Uji Persyaratan Instrumen..... | 50 |
| 1. Uji Coba Instrumen Tes | 50 |
| 2. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian | 50 |
| J. Teknik Analisis Data, Uji Hipotesis, dan Uji Hipotesis..... | 54 |
| 1. Uji Persyaratan Analisis Data..... | 54 |
| 2. Uji Hipotesis..... | 56 |
| IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 58 |
| A. Pelaksanaan Penelitian..... | 58 |
| 1. Persiapan Penelitian | 58 |
| 2. Kegiatan Penelitian..... | 58 |
| B. Hasil Penelitian..... | 59 |
| 1. Deskripsi Data Hasil Penelitian..... | 59 |
| 2. Analisis Data Penelitian | 60 |
| 3. Data Observasi Keterlaksanaan Model CTL..... | 63 |
| 4. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data | 64 |
| 5. Hasil Uji Hipotesis | 66 |
| C. Pembahasan..... | 68 |
| D. Keterbatasan Peneliian..... | 73 |

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| V. KESIMPULAN DAN SARAN | 74 |
| A.Kesimpulan | 74 |
| B.Saran..... | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA | 76 |
| LAMPIRAN..... | 82 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1. Data Nilai Hasil Belajar PPKn Peserta Didik UTS Ganjil | 6 |
| 2. Sintak Model Pembelajaran CTL..... | 17 |
| 3. Desain Penelitian | 41 |
| 4. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD N 1 Sawah Lama Bandar Lampung..... | 46 |
| 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes | 49 |
| 6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model CTL..... | 49 |
| 7. Interpretasi Koefisien Validitas | 51 |
| 8. Kriteria Interpretasi Reliabilitas..... | 52 |
| 9. Kriteria Daya Pembeda Soal | 53 |
| 10. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal..... | 53 |
| 11. Interpretasi Aktivitas Belajar | 56 |
| 12. Kriteria N-Gain | 57 |
| 13. Jadwal kegiatan penelitian | 58 |
| 14. Deskripsi hasil penelitian..... | 59 |
| 15. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Ekasperimen dan Kontrol | 61 |
| 16. Distribusi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol | 62 |
| 17. Keterlaksanaan model pembelajaran CTL..... | 63 |
| 18. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 64 |
| 19. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 65 |
| 20. <i>R Square</i> | 66 |
| 21. Hasil Uji Regresi Sederhana | 67 |
| 22. Hasil Uji N-Gain | 68 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kerangka Konsep Variabel | 39 |
| 2. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest | 60 |
| 3. Grafik Diagram Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol | 61 |
| 4. Grafik diagram nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol | 62 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Surat Penelitian Pendahuluan..... | 83 |
| 2. Surat Balasan Persetujuan Penelitian Pendahuluan | 84 |
| 3. Surat Izin Uji Coba Instrumen | 85 |
| 4. Surat Balasan Persetujuan Uji Coba Instrumen | 86 |
| 5. Surat Izin Penelitian | 87 |
| 6. Surat Balasan Persetujuan Penelitian | 88 |
| 7. Surat Validasi RPP Dosen Ahli | 89 |
| 8. Surat Validasi Media Dosen Ahli | 90 |
| 9. Surat Validasi Instrumen Soal Dosen Ahli | 91 |
| 10. Profil Sekolah SD Negeri 1 Sawah Lama | 94 |
| 11. Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... | 96 |
| 12. Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Instrumen..... | 97 |
| 13. RPP Kelas Eksperimen | 99 |
| 14. RPP Kelas Kontrol | 106 |
| 15. Media Flashcard | 112 |
| 16. Kisi-Kisi Instrumen Tes | 114 |
| 17. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Yang Diajukan Untuk Penelitian..... | 122 |
| 18. Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan Model CTL | 126 |
| 19. Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik | 127 |
| 20. Hasil Uji Coba Instrumen Tes..... | 129 |
| 21. Hasil Uji Coba Instrumen Tes..... | 130 |
| 22. Hasil Uji Reliabelitas Instrumen Tes | 134 |
| 23. Uji Daya Pembeda Soal | 135 |
| 24. Lembar Soal Uji Instrumen..... | 137 |

| | |
|---|-----|
| 25. Hasil Uji Normalitas | 139 |
| 26. Hasil Uji Homogenitas | 141 |
| 27. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana..... | 142 |
| 28. Hasil Uji N-gain | 143 |
| 29. Analisis Deskriptif | 144 |
| 30. Hasil Post-test dan Pre-test | 146 |
| 31. Hasil Keterlaksanaan Model | 148 |
| 32. Lembar Pretest Kelas Eksperimen | 149 |
| 33. Lembar Pretest Kelas Kontrol..... | 150 |
| 34. Lembar Posttest Kelas Eksperimen..... | 151 |
| 35. Lembar Posttest Kelas Kontrol | 152 |
| 36. Lembar Diskusi Kelompok | 153 |
| 37. Lembar Hasil Observasi Keterlaksanaan Model CTL | 154 |
| 38. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan..... | 156 |
| 39. Kegiatan Uji Instrumen di Kelas VA SD Negeri 1 Sawah Lama | 157 |
| 40. Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen | 158 |
| 41. Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol..... | 164 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang karena pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin luas pula pola pikir dan tingkah lakunya. Mulyasa (2013) menyatakan bahwa pendidikan berperan sebagai alat untuk mempersiapkan sumber daya manusia bagi generasi saat ini dan masa mendatang secara bersamaan. Pendidikan dijadikan tolak ukur seseorang mengenai cara berpikrnya, guna meningkatkan kesejahteraan dan mempertahankan hidup untuk menghadapi arus globalisasi. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Standar proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Seperti yang tercantum dalam peraturan pemerintah Nomor. 57 Tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional Bab 1, menyatakan bahwa. “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Untuk itu setiap satuan pendidikan

melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Terdapat beragam alat bantu dalam rangka mencapai sasaran pendidikan, salah satu aspek penting dalam sistem pendidikan adalah kurikulum. Menurut Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 19, menjelaskan “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum yang sedang berlaku saat ini adalah kurikulum merdeka dan kurikulum 2013. Pada SD Negeri 1 Sawah Lama yang digunakan peneliti sebagai tempat penelitian, sebagian kelas sudah menggunakan kurikulum merdeka, seperti kelas I dan IV, sedangkan kelas II, III, V, VI, masih menggunakan kurikulum 2013.

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan dipengaruhi oleh sejumlah faktor, diantaranya adalah faktor pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran, karena pendidik memiliki kemampuan langsung untuk memengaruhi, membina, dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Menurut Agustian & Salsabila (2021) seorang pendidik perlu memiliki keterampilan untuk mengembangkan inovasi dalam pendekatan pengajaran, termasuk kemampuan untuk memotivasi peserta didik dengan berbagai metode pembelajaran yang menarik. Hal ini bertujuan agar pendidik dapat memicu semangat belajar peserta didik secara efektif. Peran pendidik memiliki signifikansi yang tinggi, dan diharapkan bahwa pendidik memiliki keterampilan pengajaran yang efektif serta keahlian dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, langkah penting yang harus dilakukan adalah pemilihan model dan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, dengan harapan bahwa ini akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Priansa (2017) model

pembelajaran adalah suatu konsep kerangka yang digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan aktivitas atau suatu representasi sistematis untuk proses pembelajaran, dengan tujuan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Terdapat berbagai macam alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan, seperti yang dikemukakan oleh Hamdayama dan Jumanta (2016) macam-macam model pembelajaran diantaranya, model pembelajaran *inquiry*, model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL), model pembelajaran *ekspositori*, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *project based learning*, model pembelajaran PAIKEM, model pembelajaran kuantum, model pembelajaran terpadu, model pembelajaran kelas rangkap, model pembelajaran tugas terstruktur, model pembelajaran portofolio, model pembelajaran tematik.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) yang dirasa cocok untuk diterapkan. Model pembelajaran CTL adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada konteks kehidupan nyata dan pengalaman peserta didik. Model ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih relevan, berarti, dan mengaitkan konsep-konsep akademis dengan situasi dunia nyata. Hal ini didukung oleh pandangan Hanafiah dan Suhana (2010) yang menjelaskan bahwa pembelajaran CTL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang holistik, dimaksudkan untuk membantu peserta didik memahami materi ajar dengan cara yang bermakna, dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari, termasuk lingkungan pribadi, nilai-nilai agama, situasi sosial, aspek ekonomi, dan unsur budaya.

Model pembelajaran CTL membawa manfaat bagi peserta didik yang cenderung pasif selama proses pembelajaran. Harapannya adalah agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran, karena dengan pendekatan ini, mereka dapat mengaitkan langsung materi yang diajarkan oleh pendidik dengan situasi nyata dalam kehidupan mereka. Hal ini mendorong peserta didik untuk terlibat aktif di dalam kelas dan tidak hanya sekedar mendengarkan materi dari pendidik. Pembelajaran menjadi lebih bermakna

karena peserta didik terlibat secara langsung, menemukan, dan membangun pengetahuan serta keterampilan baru secara mandiri. Selaras dengan pendapat Purnama dkk (2023) yang menyatakan bahwa model CTL adalah suatu metode pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran serta makna yang terkandung di dalamnya, sekaligus mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Model pembelajaran CTL ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara dinamis melalui penerapan konsep pembelajaran yang terkait dengan kehidupan praktis mereka.

Pendidik umumnya memanfaatkan media pembelajaran dalam menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik. Media pembelajaran menjadi sarana prasarana yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah pendidik dalam menerapkan isi kurikulum sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar. *Flashcard* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Angreany dalam Wahyuni (2020) *Flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis, biasanya berupa kartu kecil yang mengandung gambar, foto, simbol, atau ilustrasi di sisi depannya, pada sisi belakang kartu, terdapat keterangan berupa kata atau kalimat yang menjelaskan gambar tersebut.

Flashcard memiliki beberapa keunggulan, ukurannya yang kecil membuatnya mudah dibawa ke mana-mana, memungkinkan pendidik untuk belajar kapan saja dan di mana saja, konsepnya yang sederhana memudahkan proses pembelajaran. Media yang menampilkan informasi kunci dan jawabannya secara terpisah, *flashcard* membantu memperkuat daya ingat dengan cara yang efektif. Selain itu, penggunaan gambar atau ilustrasi pada *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat visual, membuat pembelajaran lebih menarik dan efisien. Penggunaan media *flashcard* juga dapat mengembangkan

berbagai aspek, termasuk meningkatkan kemandirian peserta didik (Rahman dkk, 2021).

Penggunaan model dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan materi pelajaran. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa media tersebut digunakan dengan bijak dan sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogis yang baik. Salah satu mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Prayogi, 2018)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada individu, terutama peserta didik di berbagai tingkatan pendidikan, tentang konsep dan prinsip-prinsip dasar negara, kewarganegaraan, hukum, hak, dan kewajiban warga negara. PPKn berfokus pada pendidikan nilai-nilai, etika, dan norma-norma yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Susanto (2013) menjelaskan bahwa PPKn adalah mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar dalam budaya bangsa Indonesia.

Pada tingkat sekolah dasar, PPKn memberikan pengajaran kepada peserta didik untuk membantu mereka memahami dan membiasakan diri dalam kehidupan, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Hal ini karena materi PPKn menekankan pentingnya pengamalan dan pembiasaan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, dengan dukungan pengetahuan dan pemahaman yang sederhana, sebagai persiapan untuk melanjutkan pendidikan di tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk secara konsisten mengintegrasikan etika sopan santun kepada peserta didik melalui proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran PPKn (Djuwita, 2017).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 1 Sawah Lama pada bulan Oktober 2023, terdapat temuan bahwa model pembelajaran yang diterapkan pendidik dalam mata pelajaran PPKn kelas V belum optimal.

Pada saat pembelajaran PPKn berlangsung, peserta didik kurang menunjukkan keterlibatan aktif. Proses pembelajaran yang masih terfokus pada peran pendidik menyebabkan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan seperti mendengarkan, menulis, dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh pendidik. Pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung hanya memunculkan pemahaman konseptual tanpa pengalaman praktis yang nyata. Dampak dari proses pembelajaran yang belum optimal ini adalah rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil ujian tengah semester (*mid-semester*) ganjil tahun pelajaran 2023/2024 pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Nilai Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama Tahun Pelajaran 2023/2024

| Kelas | KKM | Jumlah peserta didik (orang) | Jumlah peserta didik tuntas (orang) | Jumlah peserta didik belum tuntas (orang) | Tuntas (%) | Belum tuntas (%) |
|--------|-----|------------------------------|-------------------------------------|---|------------|------------------|
| VA | 75 | 27 | 15 | 12 | 56% | 44% |
| VB | 75 | 27 | 9 | 18 | 33% | 67% |
| VC | 75 | 27 | 7 | 20 | 26% | 74% |
| VD | 75 | 26 | 12 | 14 | 44% | 56% |
| Jumlah | | 107 | 43 | 64 | 40,2% | 59,8% |

(Sumber: Dokumen daftar nilai kelas V A, B, C, D SD Negeri 1 Sawah Lama)

Berdasarkan data dalam Tabel 1, terdapat total 107 orang peserta didik kelas V, yang terdiri dari kelas V A, V B, V C, dan V D dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran PPKn ditetapkan sebesar 75. Diketahui bahwa hanya 43 peserta didik, atau sekitar 40,2% yang tuntas belajar, sementara 64 peserta didik, atau sekitar 59,8%, belum mencapai ketuntasan belajar. Tingkat ketuntasan klasikal hasil belajar di kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama tergolong rendah, hal ini sejalan dengan pendapat Bahar & Afdholi (2019), yang menyatakan bahwa pencapaian indikator keberhasilan pembelajaran, khususnya ketuntasan belajar klasikal, minimal mencapai 75%. Data ini mengindikasikan bahwa ada upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik di sekolah tersebut. Perlu dilakukan analisis lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor yang mungkin

memengaruhi ketuntasan belajar peserta didik dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan pencapaian hasil belajar PPKn.

Peran seorang pendidik memiliki pengaruh yang sangat besar. Sebagai fasilitator, pendidik diharapkan mampu menciptakan pengalaman pembelajaran PPKn yang menarik dan mampu memikat minat peserta didik. Kreativitas pendidik dalam menyusun pembelajaran PPKn harus berkembang dengan cara yang menarik, serta harus relevan dengan dunia nyata agar peserta didik merasa senang dalam proses belajar PPKn.

Terkait permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan suatu model dan media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif mereka, sekaligus memungkinkan pengembangan kreativitas berdasarkan pengalaman sehari-hari. Model pembelajaran yang digunakan peneliti untuk mengatasi masalah ini adalah model CTL berbantu media *flashcard*. Pendekatan ini mendapatkan dukungan dari pandangan Suprijono (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran CTL adalah konsep yang membantu pendidik menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran CTL menggunakan berbagai metode yang dapat meningkatkan hasil belajar, keterampilan, dan karakter peserta didik dalam pelajaran PPKn.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik. Meskipun demikian, untuk memverifikasinya, peneliti merasa termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran CTL Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik
3. Peserta didik belum sepenuhnya mengembangkan pengalaman-pengalaman yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari.
4. Kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih menjadi kendala.
5. Banyak peserta didik yang terlalu sering berbicara saat pembelajaran berlangsung dan kurang memberikan perhatian yang cukup saat penjelasan diberikan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada hasil belajar PPKn peserta didik kelas V, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar belajar peserta didik yaitu penerapan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard*. Dengan demikian, peneliti akan difokuskan pada pengaruh model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas V.

D. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada batasan masalah, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut. "Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sawah Lama?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, "Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui seberapa besar pengaruh dari penerapan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sawah Lama."

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan informasi yang berguna mengenai pengaruh model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Ini dapat memperkaya pemahaman dalam bidang pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi penting bagi penelitian-penelitian lain yang ingin mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan literatur terkait.

2. Manfaat Praktis

- a. Peserta Didik
Penerapan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* pada mata pelajaran PPKn diharapkan dapat membantu peserta didik menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan cara ini, minat peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn juga diharapkan dapat meningkat.
- b. Pendidik
Hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber informasi bagi pendidik tentang manfaat penggunaan model pembelajaran CTL dan media *flashcard*. Pendidik dapat menggunakan temuan ini

untuk mengembangkan metode pengajaran yang beragam, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan beragam. Hal ini juga dapat membantu mengatasi rasa jenuh yang mungkin dialami peserta didik selama proses pembelajaran.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Sawah Lama. Dengan memahami pengaruh model pembelajaran CTL dan media *flashcard*, sekolah dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

d. Peneliti

Penelitian ini menjadi tambahan ilmu dan pengalaman berharga bagi peneliti dalam menghadapi tantangan di dunia pendidikan. Hal ini juga akan memperluas wawasan peneliti tentang berbagai pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Contextual teaching and learning* (CTL)

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah representasi atau pola yang menggambarkan proses pembelajaran dari awal hingga akhir, yang biasanya disajikan atau dipraktikkan oleh pendidik. Istilah "model" dalam konteks pembelajaran merujuk pada pola atau kerangka yang digunakan untuk mendesain dan mengarahkan pengalaman belajar. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, "model" dapat diartikan sebagai pola, contoh, acuan, ragam, atau struktur yang digunakan sebagai pedoman dalam menciptakan atau menghasilkan sesuatu.

Model pembelajaran adalah rencana atau strategi pembelajaran yang merinci proses belajar mengajar yang dirancang untuk mencapai tujuan khusus, terutama dalam hal mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan yang diinginkan, (Azis Wahab dalam Madya, 2017). Secara umum, model pembelajaran adalah pedoman atau resep strategi pengajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran ini membantu pendidik merencanakan dan menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Rusman dalam Yuafian dan Astuti (2020) model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai perencanaan pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan dalam berbagai aspek pembelajaran, seperti dalam pengembangan kurikulum, perancangan instrumen pembelajaran, dan menjadi panduan bagi pendidik sebagai fasilitator pembelajaran di kelas.

Model-model pembelajaran memberikan langkah-langkah yang terstruktur untuk membantu pendidik dalam mengorganisasi materi pelajaran dan memandu peserta didik menuju pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif. Ini membantu dalam menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur dan terarah. Menurut Mawardi (2017) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan untuk merancang dan menjalankan pembelajaran, mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan atau keterampilan tertentu, serta memberikan panduan yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu bentuk pembelajaran yang direncanakan dan disampaikan oleh pendidik dengan pola atau kerangka tertentu mulai dari awal hingga akhir. Ini mencakup berbagai cara, metode, dan teknik pembelajaran yang disatukan dalam suatu paket atau kerangka yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Model Pembelajaran (CTL)

Pendekatan pembelajaran adalah sekelompok prinsip yang saling terkait dan berkaitan dengan proses pembelajaran. Ini mencakup berbagai teori pembelajaran yang digunakan sebagai landasan dalam pengajaran.

Pendekatan pembelajaran mengilustrasikan cara individu memperoleh pemahaman tentang materi pelajaran tertentu. Pendekatan pembelajaran mencerminkan perspektif seorang pendidik terhadap proses pembelajaran secara umum, yang didasarkan pada teori-teori khusus.

Model CTL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa pembelajaran bukan sekadar menghafal, melainkan merupakan pengalaman yang terintegrasi dengan kehidupan nyata (Priyono 2016). Selanjutnya, menurut Suyito (2014), pendekatan pembelajaran CTL adalah suatu konsep pembelajaran yang membantu pendidik dalam menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik. Hal ini mendorong peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan

yang mereka peroleh dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai individu dalam keluarga dan masyarakat.

Pembelajaran CTL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang membantu pendidik dalam menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik (Kadir, 2013). Tujuan utamanya adalah mendorong peserta didik untuk menjalin keterkaitan antara pengetahuan yang mereka miliki dengan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yaitu konstruktivisme, pertanyaan, penyelidikan, komunitas belajar, pemodelan, dan penilaian autentik.

Berdasarkan pandangan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran CTL adalah suatu pendekatan yang menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik, termasuk dalam konteks keluarga, sekolah, masyarakat, dan kewarganegaraan. Peran pendidik lebih sebagai mediator, sementara peserta didik diharapkan menjadi lebih aktif dalam mengaitkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

3. Karakteristik Model Pembelajaran CTL

Karakteristik utama dari model pembelajaran CTL melibatkan integrasi materi pelajaran ke dalam situasi atau konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Menurut Mansur Muslich dalam Kadir (2013), pembelajaran CTL memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik, artinya pembelajaran berfokus pada penerapan keterampilan dalam situasi kehidupan nyata atau dalam lingkungan yang alamiah.
- b. Pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas yang memiliki makna yang mendalam (*meaningful learning*).
- c. Pembelajaran dilakukan dengan memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik, sehingga mereka belajar dengan melakukan (*learning by doing*).
- d. Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, diskusi, serta saling memberikan umpan balik antara teman-teman sekelas (*learning in a group*).

- e. Pembelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menciptakan rasa kebersamaan, bekerja sama, dan saling memahami satu sama lain dengan mendalam (*learning to know each other deeply*).
- f. Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mendorong kerja sama (*learning to ask, to inquire, to work together*).
- g. Pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga peserta didik merasa senang dan terlibat dalam proses pembelajaran (*learning as an enjoyable activity*).

Terdapat 8 komponen yang menjadi karakteristik dalam pembelajaran CTL menurut (Johnson dalam Azhari, 2020) yaitu.

- a. Melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connection*): Peserta didik aktif dalam mengatur diri mereka sendiri sebagai pelajar yang mengembangkan minat individual, bekerja secara mandiri atau dalam kelompok, serta belajar dengan tindakan (*learning by doing*).
- b. Melakukan kegiatan yang signifikan (*doing significant work*): Peserta didik mengaitkan konsep sekolah dengan berbagai konteks dalam kehidupan nyata sebagai pelaku bisnis dan anggota masyarakat.
- c. Belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*): Peserta didik melakukan kegiatan yang memiliki tujuan, melibatkan interaksi dengan orang lain, berhubungan dengan pengambilan keputusan, dan menghasilkan produk nyata.
- d. Bekerja sama (*collaborating*): Pendidik serta peserta didik bekerja efektif dalam kelompok. Pendidik membantu peserta didik memahami pengaruh dan komunikasi dalam kolaborasi.
- e. Berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*): Peserta didik menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi dengan kemampuan analisis, sintesis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta penerapan logika dan bukti.
- f. Mengasuh atau memelihara pribadi peserta didik (*nurturing the individual*): Peserta didik merawat diri mereka sendiri dengan pemahaman, perhatian, harapan yang tinggi, motivasi, dan penguatan diri. Dukungan orang dewasa sangat penting untuk keberhasilan peserta didik.
- g. Mencapai standar yang tinggi (*reaching high standards*): Peserta didik mengenali dan mencapai standar yang tinggi, termasuk mengidentifikasi tujuan dan memotivasi peserta didik untuk mencapainya. Pendidik menunjukkan contoh bagaimana mencapai "keunggulan" (*excellence*).
- h. Menggunakan penilaian autentik (*using authentic assessment*): Peserta didik menggunakan pengetahuan akademis dalam konteks dunia nyata untuk tujuan yang bermakna.

Menurut Landrawan dalam Astuti dkk (2019), karakteristik pembelajaran CTL adalah sebagai berikut.

- a. Berfokus pada Berpikir Tingkat Tinggi: CTL menekankan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang mencakup kemampuan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah.
- b. Transfer Pengetahuan Melalui Disiplin Ilmu: CTL memungkinkan transfer pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu ke dalam konteks kehidupan nyata. Ini berarti peserta didik dapat mengaitkan konsep yang mereka pelajari dengan situasi dunia nyata dan berbagai aspek kehidupan.
- c. Mengumpulkan, Menganalisis, Mensintesis Informasi dan Data: Peserta didik diajarkan untuk mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber dan sudut pandang. Selanjutnya, mereka diajarkan cara menganalisis dan mensintesis informasi ini untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik tertentu.

Karakteristik-karakteristik ini mencerminkan pendekatan pembelajaran CTL yang mendorong peserta didik untuk terlibat dalam pemikiran kritis, mengaitkan pelajaran dengan situasi dunia nyata, dan mengembangkan keterampilan analisis dan sintesis.

Berdasarkan pandangan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran CTL memiliki karakteristik yang melibatkan kerja sama dan memberikan pengalaman yang menyenangkan selama proses pembelajarannya. Dalam konteks ini, peserta didik akan berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan mereka akan menggunakan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya sebagai fondasi untuk membangun pengetahuan baru.

4. Langkah-langkah Model Pembelajaran CTL

Model pembelajaran CTL dapat diimplementasikan melalui serangkaian langkah-langkah yang melibatkan desain pembelajaran, pengembangan materi, dan pelaksanaan di dalam kelas. Menurut Hasibuan (2014), langkah-langkah pembelajaran CTL meliputi.

- a. Mengembangkan pemikiran mandiri peserta didik: pembelajaran CTL mengedepankan gagasan bahwa peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih dalam dengan bekerja secara mandiri, menemukan pengetahuan secara mandiri, dan

- mengonstruksi pengetahuan dan keterampilan baru dengan cara yang aktif.
- b. Melaksanakan kegiatan inquiri: dalam pembelajaran CTL, upaya sejauh mungkin dilakukan untuk mendorong peserta didik melakukan kegiatan inquiri (penyelidikan) untuk semua topik pembelajaran. Ini berarti peserta didik diajak untuk aktif mencari jawaban dan pemahaman melalui eksplorasi.
 - c. Mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik: pendidik harus membantu dalam mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan mendorong mereka untuk bertanya dan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan mereka.
 - d. Menciptakan masyarakat belajar: pembelajaran CTL menciptakan atmosfer yang memungkinkan terbentuknya masyarakat belajar di mana peserta didik bekerja sama, berkolaborasi, dan saling mendukung.
 - e. Menghadirkan model pembelajaran: pendidik berperan sebagai model dan contoh dalam proses pembelajaran. Mereka harus menunjukkan bagaimana belajar dengan baik dan efektif.
 - f. Melakukan refleksi di akhir pertemuan: peserta didik dan pendidik melakukan refleksi pada akhir pertemuan untuk mengidentifikasi apa yang telah dipelajari, bagaimana hal tersebut relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan bagaimana proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
 - g. Melakukan penilaian yang autentik: penilaian dalam CTL mencakup berbagai metode yang mencerminkan situasi dunia nyata. Penilaian digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan ke dalam konteks kehidupan nyata.

Langkah-langkah CTL menurut Abidin (2022).

- a. Mendorong peserta didik agar aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.
- b. Memberikan dukungan kepada peserta didik untuk mencari informasi secara mandiri.
- c. Menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik dengan mendorong mereka untuk bertanya.
- d. Mendorong kerja sama di antara peserta didik.
- e. Menyajikan contoh pembelajaran yang menginspirasi.
- f. Melakukan evaluasi pembelajaran peserta didik melalui proses refleksi.
- g. Mengimplementasikan penilaian yang mencerminkan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata.

Tabel 2. Sintak Model Pembelajaran CTL berbantu *flashcard*

| Langkah-Langkah Pemelajaran | Kegiatan Pendidik | Kegiatan Peserta didik |
|--|--|---|
| Mengarahkan pada konstruktivisme | <ul style="list-style-type: none"> - Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran. - Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan ceramah variatif. - Pendidik melibatkan peserta didik untuk berpikir dan mengkonstruksi pengetahuannya, dimana pendidik mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks masalah sehari-hari. | Peserta didik dapat menemukan hubungan antara ide-ide baru dan hal-hal yang sudah diketahui peserta didik melalui pertanyaan yang diajukan pendidik. |
| Melaksanakan kegiatan penyelidikan | <ul style="list-style-type: none"> - Pendidik mengajak peserta didik untuk dapat terlibat dalam pembelajaran dengan memberikan tugas untuk menemukan secara inquiry mengenai materi yang akan diajarkan. - Pendidik memberikan permasalahan berupa soal untuk dapat diselesaikan secara klasikal. | Masing-masing peserta didik menyelesaikan masalah yang diberikan secara individu secara inquiry, dimana di dalamnya terdapat proses pengamatan dari materi yang diberikan pendidik sebelumnya, mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, bertanya kepada pendidik mengenai kesulitan yang dihadapi, dan membuat kesimpulan jawaban. |
| Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar | <p>Pendidik membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok agar terjadi proses masyarakat belajar yang dapat bekerjasama dalam menyelesaikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - pendidik membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anak dalam tiap kelompok. - Pendidik menyampaikan tugas dan peran masing-masing anggota dalam setiap kelompok. - Pendidik membagikan media pembelajaran berupa <i>flashcard</i> kepada setiap kelompok. - Pendidik membimbing pelaksanaan diskusi. | <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik antusias dalam belajar secara berkelompok - Peserta didik aktif dalam berdiskusi dan bekerja secara berkelompok. - Peserta didik mulai mengerjakan tugas dengan mengamati gambar dan perintah yang terdapat pada media <i>flashcard</i>. - Peserta didik melakukan persentasi mengenai hasil diskusi |

Tabel 2. (Lanjutan)

| | | |
|---------------------------------------|---|---|
| Menghadirkan model dalam pembelajaran | pendidik berperan sebagai model dan contoh dalam proses pembelajaran. Mereka harus menunjukkan bagaimana belajar dengan baik dan efektif. | Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik dan aktif merespon dengan bertanya selama proses pembelajaran |
| Melakukan refleksi pembelajaran | <p>Pendidik melakukan refleksi melalui tanya jawab dengan peserta didik mengenai proses pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik apakah masih ada hal-hal yang belum diketahui. – Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik mengenai kesan dan pesan yang dapat diambil dalam pembelajaran. | <ul style="list-style-type: none"> – Peserta didik bertanya jika ada materi yang belum dipahami – Peserta didik menyampaikan kesan dan pesan selama pembelajaran. |

Modifikasi dari (Putrianasari, 2015)

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran CTL

Setelah mengamati dan mencermati komponen komponen pembelajaran CTL, memahami kelebihan dan kelemahan pembelajaran CTL merupakan langkah yang penting dalam usaha untuk memperbaiki dan menyempurnakan pendekatan ini dalam pembelajaran.

Kelebihan model pembelajaran CTL menurut (Hidayat, 2012).

- a. Membuat pembelajaran memiliki makna yang lebih mendalam dan terkait dengan kehidupan nyata.
- b. Meningkatkan produktivitas dan sifat konstruktif dalam proses pembelajaran.

Kelebihan model pembelajaran CTL menurut (Ngadiyo, 2023).

- a. Menekankan relevansi dan keterkaitan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik.
- b. Mendorong pembentukan karakter dan moral yang kuat pada peserta didik.
- c. Memfokuskan pembelajaran pada kebutuhan dan peran aktif peserta didik.

Kelebihan model pembelajaran CTL menurut (Asmoro dan Mukti, 2019).

- a. Merangsang partisipasi lebih aktif dari peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.
- c. Membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.
- d. Menumbuhkan sikap kerja sama yang positif di antara peserta didik.

Pembelajaran menjadi lebih bermakna, relevan, dan efektif, setelah memahami kelebihan-kelebihan model pembelajaran CTL. Namun, seiring dengan kelebihannya, ada juga kelemahan yang perlu dipertimbangkan dalam penerapan CTL.

Kelemahan model pembelajaran CTL menurut (Hidayat, 2012).

- a. Pendidik memerlukan bimbingan intensif: dalam pendekatan CTL, peran pendidik tidak lagi sebagai pemegang informasi utama. Pendidik lebih sebagai pembimbing dan fasilitator yang membantu peserta didik menemukan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri.
- b. Tantangan dalam membimbing peserta didik: dalam konteks CTL, peserta didik diberi kebebasan untuk menemukan dan menerapkan ide mereka sendiri. Meskipun ini dapat meningkatkan kemandirian peserta didik, pendidik juga perlu memberikan perhatian ekstra dan bimbingan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Kelemahan model pembelajaran CTL menurut (Ngadiyo, 2023)

- a. Pengaturan waktu yang tidak efisien.
- b. Ketidak seimbangan antara konteks dan materi kurikulum
- c. Tantangan dalam evaluasi dan pengukuran

Kelemahan model pembelajaran CTL menurut (Suriswo dan Sumartono, 2021)

- a. Pendidik memerlukan peran yang lebih intensif dalam membimbing peserta didik.
- b. Pendidik tidak lagi berperan sebagai sumber utama informasi, melainkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan menerapkan konsep sendiri.
- c. Peserta didik diharapkan menyadari sendiri strategi belajar mereka secara mandiri.

Pendidik dapat mempersiapkan diri dengan baik setelah memahami kelemahan model pembelajaran CTL untuk mengatasi tantangan dalam menerapkan CTL dan memastikan bahwa peserta didik tetap mendapatkan panduan dan bimbingan yang diperlukan selama proses pembelajaran.

B. Media *Flashcard*

1. Pengertian Media *Flashcard*

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang memiliki ukuran 25x30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* dapat dibuat dengan tangan atau menggunakan foto, atau dapat juga memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*, (Wahyuni 2020). Ini berarti *flashcard* merupakan kartu pembelajaran berukuran 25x30 cm yang memiliki gambar atau foto, serta keterangan yang relevan dengan gambar tersebut biasanya terdapat di bagian belakang kartu.

Flashcard biasanya berukuran 8x12cm atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata (Arsyad 2013). Berdasarkan pendapat Arsyad tersebut, dapat dijelaskan bahwa ukuran *flashcard* adalah 8x12cm atau biasa disesuaikan dengan keadaan peserta didik yang dihadapi, apabila jumlah peserta didik banyak maka *flashcard* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah peserta didik sedikit maka *flashcard* dibuat dengan ukuran kecil. Selain itu menurut Izzan dalam Hotimah (2017), mengemukakan bahwa, "*flashcard* merupakan alat peraga dari koran berukuran 18x 16 inci yang dibubuhi gambar-gambar menarik, kata, ungkapan, atau kalimat.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *flashcard* adalah suatu jenis media edukatif berupa kartu yang biasanya

berisi gambar dan kata-kata. Ukuran *flashcard* dapat disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang dihadapi, dan mereka dapat dibuat secara mandiri atau menggunakan yang sudah jadi. *Flashcard* adalah alat yang berguna dalam proses pembelajaran, terutama untuk melatih keterampilan seperti kosakata, pengejaan, dan pemahaman konsep melalui visualisasi gambar dan kata.

2. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flashcard*

Penggunaan media *flashcard* dapat menjadi metode yang efektif untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi. Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan media *flashcard* dalam konteks pembelajaran. Menurut Kumullah dkk, (2019) langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut.

- a. Pertama, pegang kartu-kartu yang telah disusun dengan posisi setinggi dada dan arahkan mereka ke arah depan peserta didik.
- b. Setelah pendidik selesai menjelaskan, ambil kartu-kartu tersebut satu per satu.
- c. Kemudian, bagikan kartu-kartu yang telah dijelaskan kepada peserta didik yang duduk di sekitar pendidik. Ajak peserta didik-peserta didik ini untuk mengamati kartu-kartu tersebut secara berurutan, dan setelah itu, lanjutkan untuk membagikannya kepada peserta didik lain hingga semua peserta didik mendapatkan kartu.
- d. Jika penggunaan kartu-kartu ini melibatkan elemen permainan, letakkan kartu-kartu tersebut secara acak dalam sebuah kotak tanpa perlu menyusunnya terlebih dahulu. Berikutnya, persiapkan peserta didik yang akan berpartisipasi dalam permainan, misalnya tiga peserta didik berdiri berdampingan. Pendidik kemudian memberikan instruksi, misalnya mencari gambar candi Hindu. Peserta didik-peserta didik akan berlomba untuk mendekati kotak dan mengambil kartu yang menampilkan gambar candi Hindu dengan tulisan "candi Hindu" di bagian belakangnya.

Menggunakan media *flashcard* menurut Umroh (2019) menyatakan bahwa terdapat beberapa langkah untuk menggunakan media ini, yaitu sebagai berikut.

- a. Pendidik menunjukkan *flashcard* kepada peserta didik yang berisi materi, misalnya materi huruf.
- b. Pendidik mengucapkan materi, dan peserta didik mengikuti.

- c. Pendidik meminta peserta didik untuk memperhatikan lambang huruf tersebut.
- d. Pendidik perlahan menurunkan *flashcard*.
- e. Pendidik melanjutkan dengan huruf berikutnya.
- f. Setelah selesai, pendidik menyajikan gambar dan kata sederhana, lalu membentuk beberapa kelompok kecil untuk melakukan permainan. Permainan bisa berupa lomba mencari kata atau gambar, dan peserta didik dapat memasukkan *flashcard* ke dalam kotak atau menempelkannya ke papan tulis sesuai instruksi pendidik.

Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* menurut (Agusta, 2023).

- a. Kartu yang telah disusun diangkat setinggi dada dan diperlihatkan kepada peserta didik.
- b. Keluarkan kartu satu per satu setelah pendidik selesai menjelaskan.
- c. Berikan kartu yang telah dijelaskan kepada peserta didik yang berada di dekat pendidik, lalu minta peserta didik untuk mengamati gambar dan membaca tulisan pada kartu tersebut. Proses ini dilanjutkan dengan peserta didik yang lain sampai semua peserta didik memperhatikan dan membaca.
- d. Jika digunakan untuk permainan:
 - tempatkan kartu secara acak di dalam kotak.
 - pilih peserta didik yang akan bertanding.
 - pendidik memberi instruksi pada peserta didik untuk menemukan gambar atau kata sesuai petunjuk.
 - peserta didik menjelaskan isi kartu yang ditemukan.

Flashcard adalah media yang sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Pastikan pendidik dapat memanfaatkannya dengan baik untuk membantu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Flashcard memang memiliki banyak kelebihan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa kelebihan *flashcard* menurut (Febiani Musyadad dkk 2020).

- a. Mudah dibawa: *flashcard* memiliki ukuran yang tidak terlalu besar, sehingga mudah untuk dibawa ke mana-mana. Ini membuatnya sangat praktis untuk digunakan di berbagai tempat, baik di dalam atau di luar kelas.

- b. Praktis: pendidik dan peserta didik tidak perlu memiliki keahlian khusus untuk menggunakan *flashcard*. Mereka mudah dipahami dan digunakan, sehingga dapat diimplementasikan dengan cepat tanpa persiapan yang rumit.
- c. Mudah diingat: *flashcard* menyajikan informasi dalam format yang singkat dan jelas. Ini membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik karena informasinya disajikan secara terstruktur dan ringkas.
- d. Menyenangkan: penggunaan *flashcard* dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan. Mereka bisa digunakan dalam permainan atau kegiatan berkelompok, seperti mencari pasangan *flashcard* yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- e. Memusatkan perhatian: *flashcard* membantu peserta didik untuk lebih memusatkan perhatian pada pesan yang disampaikan. Dengan informasi yang disajikan secara singkat dan jelas, peserta didik dapat fokus pada materi yang sedang dipelajari.
- f. Dapat dipakai berulang-ulang: *flashcard* adalah alat yang dapat digunakan berulang kali. Ini memungkinkan peserta didik untuk mengulang materi dan menguasainya seiring waktu.
- g. Pesan merata: *flashcard* membantu menyampaikan pesan secara merata kepada peserta didik. Setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk belajar dan memahami materi yang disajikan di *flashcard*.
- h. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu: *flashcard* membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran. Mereka bisa digunakan di mana saja, baik di kelas, di rumah, atau di perjalanan, dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan.

Media *flashcard* mempunyai beberapa kelebihan menurut Noviana (2020) sebagai berikut.

- a. *Flashcard* mudah dibawa, mudah dibuat, dan sederhana dalam penggunaannya. Media ini juga membantu peserta didik dalam memperoleh dan mengingat informasi. Pendidik tidak perlu memiliki keahlian khusus untuk menggunakannya.
- b. Memiliki daya ingat tinggi, *flashcard* mampu menyajikan pesan atau arti yang efektif pada setiap kartu.
- c. Memberikan pengalaman yang menyenangkan, dapat diaplikasikan melalui permainan, seperti mencari benda atau nama tertentu dari *flashcard* yang disusun secara acak.

Menurut Lisna (2023) *flashcard* memiliki beberapa keunggulan yaitu.

- a. Portabel, karena ukurannya sebesar kartu pos, sehingga mudah dibawa kemana-mana.

- b. Nyaman digunakan untuk membantu peserta didik belajar dengan efektif.
- c. Memudahkan daya ingat karena memiliki gambar yang menarik.
- d. Menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik saat menggunakan media *flashcard*.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai kelebihan-kelebihan media *flashcard*, peneliti menyimpulkan media *flashcard* sebagai media yang efektif dalam membantu peserta didik belajar dan mengingat informasi dengan lebih baik, sehingga mereka dapat mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik pula.

Selain memiliki kelebihan, *flashcard* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa kekurangan *flashcard* menurut (Ulfa 2020).

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata: *flashcard* seringkali berfokus pada aspek visual, seperti gambar-gambar. Ini dapat membuat pembelajaran menjadi terlalu tergantung pada persepsi indera mata saja. Peserta didik mungkin cenderung mengandalkan visual saja tanpa menggali pemahaman yang lebih mendalam.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif: Jika gambar pada *flashcard* terlalu kompleks atau membingungkan, hal ini bisa mengganggu pemahaman peserta didik. Gambar-gambar yang tidak tepat atau sulit dimengerti dapat membingungkan daripada membantu.
- c. Ukuran terbatas untuk kelompok besar: *flashcard* memiliki ukuran yang terbatas, dan ini dapat menjadi masalah jika digunakan dalam kelompok besar. Memastikan setiap peserta didik memiliki akses ke *flashcard* dan dapat melihatnya dengan jelas bisa menjadi tantangan jika jumlah peserta didik cukup besar.

Menurut Akbar (2020), kekurangan media *flashcard* meliputi.

- a. Menekankan persepsi visual.
- b. Kurang efektif dalam ukuran kelompok besar.
- c. Kurang efektif untuk menjelaskan gambar yang kompleks.

Menurut Noviana (2020: 39), kekurangan media *flashcard* meliputi.

- a. Penting bagi peserta didik dapat melihat media *flashcard* tersebut di depan kelas.

- b. Kurang efektif jika menggunakan media *flashcard* di kelas dengan jumlah peserta didik melebihi 30 peserta didik, karena akan menjadi sangat tidak efektif.
- c. Ukuran media *flashcard* yang sebesar HVS membuatnya sulit digunakan untuk kelompok besar.

Untuk mengatasi beberapa kekurangan ini, pendidik dapat mempertimbangkan berbagai metode pengajaran yang beragam, seperti mengintegrasikan *flashcard* dengan metode pembelajaran lainnya, seperti ceramah, diskusi kelompok, atau penggunaan media lain yang lebih cocok untuk menyajikan konsep yang kompleks.

C. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar dapat dijelaskan sebagai proses atau usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai perubahan dalam perilaku, termasuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai positif. Pembelajaran menurut Undang-U Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Dikmenjur, 2003) menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Herawati (2018) belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang terjadi pada individu dengan tujuan untuk memahami hal-hal baru, seperti rangsangan, tanggapan, atau keduanya. Proses belajar ini khususnya dapat melibatkan rangsangan dan umpan balik, dan melalui belajar, seseorang dapat mengembangkan keterampilan, kemampuan, dan sikap tertentu. Menurut Djamaluddin dan Wardana, (2019) pengertian belajar adalah segala kegiatan psikis yang dilakukan oleh setiap individu dengan tujuan mengubah perilakunya sehingga terdapat perbedaan antara perilaku sebelum dan setelah belajar. Perubahan perilaku atau respons ini disebabkan oleh pengalaman baru, pemerolehan pengetahuan atau keterampilan setelah proses belajar, serta aktivitas latihan.

Menurut Nurmala dkk (2014), berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses di mana perilaku individu mengalami perubahan melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks ini, belajar bukanlah tujuan akhir, melainkan suatu proses yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, belajar melibatkan langkah-langkah atau prosedur yang harus dijalani. Dalam proses belajar, individu berperan sebagai masukan dengan semua karakteristiknya, sementara hasil dari proses ini adalah keluaran yang mencerminkan perubahan perilaku yang terjadi setelah belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu peristiwa atau proses yang diperlukan untuk mencapai perubahan dalam perilaku individu, dengan tujuan agar perilaku tersebut menjadi lebih baik. Perubahan perilaku yang dimaksud adalah perubahan yang mengarah pada perilaku yang lebih positif atau lebih baik daripada sebelumnya.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah evaluasi terhadap prestasi atau pengetahuan yang diperoleh oleh seseorang setelah proses belajar. Hasil belajar ini dapat mencakup pemahaman baru, keterampilan baru, pengetahuan tambahan, atau bahkan perubahan sikap. Penilaian terhadap hasil belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti ujian, latihan, proyek, atau observasi. Seperti yang tercantum dalam Permendikbud RI Nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Bab 1 pasal 1 ayat 1, mengatakan bahwa “Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah”. Menurut Yanto (2015), menjelaskan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh individu akan mengakibatkan perubahan, baik dalam hal pengetahuan maupun sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut merupakan hasil yang diperoleh dari proses belajar.

Menurut Nurrita (2018), hasil belajar mencakup kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar. Ini mencakup kemampuan kognitif (berkaitan dengan pemahaman dan pengetahuan), afektif (berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai), serta psikomotorik (keterampilan fisik dan praktis). Sedangkan menurut Sudjana dalam (Komariyah dkk, 2018) hasil belajar atau pencapaian mencerminkan realisasi atau pengembangan dari kemampuan potensial atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang. Evaluasi hasil belajar seseorang bisa dilihat melalui perubahan perilakunya.

Berdasarkan berbagai pengertian yang telah disebutkan, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar-mengajar. Evaluasi hasil belajar ini dapat dilakukan melalui kegiatan penilaian untuk mengukur pencapaian yang telah diperoleh oleh individu dalam hal pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil tidaknya belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri individu (faktor internal) maupun faktor yang berasal dari luar individu (faktor eksternal). Menurut Slameto dalam (Raresik dkk, 2016) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi dalam dua kategori.

Faktor internal.

- a. Faktor jasmaniah: ini mencakup aspek kesehatan dan kondisi tubuh, serta kemungkinan adanya cacat tubuh yang bisa memengaruhi kemampuan belajar.
- b. Faktor psikologis: ini mencakup sejumlah faktor psikologis seperti tingkat kecerdasan, tingkat perhatian, minat, bakat, motivasi, tingkat kedewasaan, dan motivasi individu untuk belajar.

- c. Faktor kelelahan: faktor ini mencakup tingkat kelelahan fisik dan mental yang dapat memengaruhi konsentrasi dan kemampuan belajar individu.

Faktor eksternal.

- a. Faktor keluarga: ini melibatkan pengasuhan, hubungan dalam keluarga, situasi keluarga, kondisi keuangan, pemahaman orangtua tentang pendidikan, dan latar belakang budaya keluarga yang dapat memengaruhi hasil belajar.
- b. Faktor sekolah: ini mencakup metode pengajaran, media pembelajaran, hubungan antara pendidik dan peserta didik, hubungan antara peserta didik, disiplin di sekolah, materi pelajaran, jam pelajaran, kondisi fisik gedung sekolah, metode pembelajaran, dan tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat: ini melibatkan aktivitas peserta didik dalam masyarakat, media yang ada, pengaruh teman, dan budaya masyarakat sekitar yang dapat berdampak pada hasil belajar.

Menurut Tasya & Abadi (2019), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu.

Faktor internal.

- a. Kesehatan: keadaan tubuh yang bebas dari penyakit, mempengaruhi kemampuan belajar. Gangguan kesehatan dapat menghambat proses belajar.
- b. Minat: kecenderungan individu untuk memperhatikan dan merespons aktivitas. Minat yang kuat memengaruhi keberhasilan belajar, karena ketidaksesuaian minat dengan materi dapat mengurangi motivasi.
- c. Bakat: kemampuan bawaan untuk belajar dan mengembangkan keterampilan tertentu. Kesesuaian bahan pembelajaran dengan bakat seseorang dapat meningkatkan hasil belajar.
- d. Motivasi: pendorong utama individu untuk mencapai tujuan. Motivasi dipengaruhi oleh kesadaran akan tujuan yang ingin dicapai.

Faktor eksternal.

- a. Faktor keluarga: cara orang tua mendidik, hubungan keluarga, suasana rumah tangga, dan situasi ekonomi keluarga memengaruhi hasil belajar peserta didik.
- b. Faktor sekolah: metode pengajaran, kurikulum, hubungan pendidik-peserta didik, hubungan antar peserta didik, disiplin sekolah, waktu belajar, standar pembelajaran, kondisi fisik sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.

- c. Faktor masyarakat: kegiatan peserta didik dalam masyarakat, pengaruh teman sebaya, dan kondisi sosial dan lingkungan sekitar peserta didik dapat memengaruhi hasil belajar.

Pemahaman faktor-faktor ini sangat penting dalam merencanakan strategi pembelajaran yang efektif dan juga dalam membantu individu mengatasi kendala-kendala yang mungkin muncul selama proses belajar. Faktor lain yang memengaruhi hasil belajar adalah motivasi belajar peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Astiti dkk, (2021) hasil belajar peserta didik yang baik tidak ditentukan oleh model pembelajaran semata, motivasi sangat penting bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan motivasi yang tinggi peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang baik. Ini berarti penyajian pembelajaran oleh pendidik dengan media yang bervariasi, pemilihan model yang tepat, dan komunikasi yang dinamis diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

4. Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik

- a. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif merujuk pada tingkat pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan kognitif yang diperoleh oleh seseorang sebagai hasil dari proses pembelajaran. Secara umum, belajar kognitif berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir, memahami informasi, dan menyelesaikan masalah. Menurut Karimah (2014), Pencapaian kognitif merujuk pada kemampuan dan prestasi belajar peserta didik yang terkait dengan aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan kemampuan evaluasi. Beberapa keterampilan internal melibatkan penguasaan pengetahuan, interpretasi, penerjemahan, penyelesaian masalah, pengenalan perbedaan, penyusunan, dan penilaian.

Kognitif mengacu pada perkembangan pengetahuan yang terkait dengan proses mental, khususnya aktivitas otak, dan menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh

peserta didik. Somayana (2020), Mengemukakan bahwa ranah kognitif merujuk pada area yang melibatkan aktivitas mental, terutama dalam konteks fungsi otak. Dengan kata lain, ranah kognitif mencakup aspek-aspek mental yang terkait dengan proses bagaimana indra mencatat dan menyimpan impresi dalam otak. Ini mencakup kegiatan seperti berpikir, mengingat, dan memahami suatu hal.

Dalam ranah kognitif, terdapat enam tingkat proses berpikir, mulai dari tingkat terendah hingga tingkat tertinggi. Enam tingkat tersebut mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

b. Hasil belajar afektif

Hasil belajar afektif merujuk pada tingkat pencapaian atau perkembangan dalam ranah afektif atau emosional peserta didik. Secara umum, hasil belajar afektif mencakup aspek-aspek seperti sikap, nilai, minat, dan apresiasi yang dimiliki oleh individu terhadap suatu materi pelajaran atau situasi pembelajaran. Sudjana (2013), menjelaskan bahwa tipe hasil belajar afektif dapat diamati pada peserta didik melalui berbagai perilaku, seperti tingkat perhatian terhadap pelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar, penghargaan terhadap pendidik dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan interaksi dalam hubungan sosial.

Hasil belajar afektif tampak pada peserta didik melalui berbagai perilaku, seperti tingkat perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai pendidik dan teman sekelas, kebiasaan belajar, serta interaksi dalam hubungan sosial.

Krathwohl dkk, dalam (Nurbudiyani, 2013) mengklasifikasikan ranah afektif ini dilakukan dalam lima tingkatan, yaitu: penerimaan atau perhatian (*receiving*), respons atau tanggapan (*responding*),

menilai atau menghargai (*valuing*), mengatur atau mengorganisasikan (*organization*), dan karakterisasi dengan nilai atau kelompok nilai tertentu (*characterization*).

c. Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik mencakup kemampuan seseorang dalam melakukan gerakan fisik dan keterampilan motorik. Pencapaian dalam pembelajaran psikomotorik dapat dilihat dari seberapa baik seseorang dapat menguasai dan melaksanakan aktivitas fisik atau keterampilan tertentu. Menurut Dudung (2018) Psikomotorik adalah keterampilan setelah seseorang mengalami suatu pengalaman belajar tertentu. Keterampilan tersebut mencerminkan tingkat keahlian individu dalam melakukan tugas atau serangkaian tugas tertentu. Kompetensi keterampilan ini muncul sebagai hasil dari pencapaian kompetensi pengetahuan oleh peserta didik.

Kompetensi peserta didik dalam ranah psikomotorik melibatkan kemampuan untuk melakukan gerakan refleksi, gerakan dasar, gerakan persepsi, gerakan berkemampuan fisik, gerakan terampil, serta gerakan yang indah dan kreatif. Seperti yang dijelaskan oleh Dudung, (2018) hasil belajar psikomotorik tercermin dalam bentuk keterampilan dan kemampuan tindakan individu. Sebenarnya, hasil belajar psikomotorik merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif, yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat. Hasil belajar kognitif dan afektif akan bertransformasi menjadi hasil belajar psikomotorik ketika peserta didik berhasil menunjukkan perilaku atau tindakan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektif.

D. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

1. Pengertian PPKn

Mata pelajaran PPKn secara esensial mencakup materi tentang konsep dan nilai-nilai Pancasila, yang harus dipahami, diterapkan, dan dihayati dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan usia dan lingkungan masing-masing, dengan memperhatikan norma hukum dan peraturan yang berlaku. PPKn bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

PPKn memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dan komitmen warga negara terhadap nilai-nilai, norma hukum, dan kewajiban sebagai anggota masyarakat dalam suatu negara. Menurut Magdalena dkk, (2020) PPKn merupakan bentuk pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban seorang warga negara, sehingga setiap tindakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa, serta tidak menyimpang dari harapan yang diinginkan. Karena dianggap sangat penting, pendidikan ini telah diterapkan sejak usia dini di semua tingkatan pendidikan, mulai dari tingkat prasekolah hingga perpendidikan tinggi, dengan tujuan menghasilkan generasi penerus bangsa yang kompeten dan siap menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara.

PPKn adalah mata pelajaran yang berperan sebagai alat untuk mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai mulia dan moral yang berakar dalam budaya bangsa Indonesia (Susanto 2013). PPKn adalah suatu mata pelajaran yang membentuk rangkaian proses untuk membimbing peserta didik agar memiliki tanggung jawab dan mampu berperan aktif dalam masyarakat, sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia tahun 1945 (Madiung, 2018). Hal ini menunjukkan pentingnya PPKn dalam mempromosikan dan menjaga nilai-nilai budaya dan etika yang

merupakan bagian integral dari identitas dan karakter warga negara Indonesia.

Menurut Zamroni dalam Hendrizal dan Anggraeni (2019), PPKn adalah bentuk pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat agar dapat berpikir secara kritis dan bertindak secara demokratis. Ini dicapai melalui berbagai aktivitas yang bertujuan untuk menanamkan kesadaran bahwa demokrasi merupakan bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga. Demokrasi bukan sesuatu yang bisa sekadar ditiru dari masyarakat lain, dan kelangsungan demokrasi sangat tergantung pada transformasi nilai-nilai demokrasi di dalam masyarakat. PPKn memiliki peran penting dalam membentuk warga masyarakat yang paham dan berpartisipasi aktif dalam sistem demokrasi.

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah disebutkan, peneliti menyimpulkan bahwa PPKn adalah mata pelajaran yang diberikan di sekolah dengan tujuan untuk membentuk warga negara yang berkualitas. Tujuan dalam memahami PPKn adalah untuk menciptakan warga negara yang dapat berkontribusi positif dalam keluarga, masyarakat, dan negara secara keseluruhan.

2. Tujuan Pembelajaran PPKn

Tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Pemahaman akan pentingnya PPKn dalam proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hidup tercermin melalui penyampaian contoh teladan, pembangunan kemauan, dan pengembangan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn. Munthe dkk (2019) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran PPKn adalah agar peserta didik mampu.

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

- b. Berpartisipasi secara bermutu, bertanggungjawab, dan bertidak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup Bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat Magdalena dkk, (2020), PPKn secara holistik bertujuan untuk memastikan bahwa setiap warga negara muda memiliki rasa kebangsaan dan cinta terhadap tanah air mereka. Menurut Azis, (2018) tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah membentuk warganegara yang baik, yang memiliki kesadaran akan hak dan kewajibannya, serta senantiasa mampu berpikir kritis terhadap isu-isu kewarganegaraan di negaranya. Selain itu, tujuan tersebut juga mencakup kemauan untuk mengikuti kemajuan teknologi modern. Tujuan pembelajaran PPKn adalah membentuk warga negara yang memiliki pemahaman dan komitmen kuat terhadap prinsip-prinsip dan nilai-nilai dasar Negara Indonesia.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa PPKn memiliki tujuan untuk membentuk karakter dan watak warga negara, dengan mengembangkan sikap yang mencakup kesopanan, kesantunan, demokratis, serta tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hal ini menjadikan PPKn memiliki peran penting dalam membentuk individu yang memiliki komitmen terhadap nilai-nilai dan norma-norma yang mendasari masyarakat dan negara.

3. Karakteristik PPKn

PPKn memiliki karakteristik yang membedakannya dari jenis pembelajaran lainnya. Menurut Somantri dalam Tusriyanto (2013), PPKn dapat dikenali melalui beberapa ciri-ciri khusus, yaitu. Melibatkan seluruh program sekolah, beragam metode pembelajaran, berfokus pada pengalaman, mengaitkan dengan kehidupan bermasyarakat, persyaratan

untuk kehidupan bernegara. Ciri-ciri ini mencerminkan pentingnya PPKn dalam membantu peserta didik mengembangkan pemahaman tentang tugas dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam masyarakat yang demokratis.

PPKn sebagai kajian ilmu kependidikan yang berfokus pada pengembangan warga negara yang cerdas, demokratis, dan religius, serta memiliki karakteristik yang bersifat multidimensional.

Menurut Cicilia dkk, (2022) karakteristik PPKn dimaksudkan untuk sejalan dengan ide pokok pelajaran PPKn yang bertujuan membentuk warga negara yang ideal. Warga negara ideal tersebut diharapkan memiliki iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan yang memadai, keterampilan yang terasah, dan nilai-nilai yang sesuai dengan prinsip-prinsip kewarganegaraan. Karakteristik PPKn juga diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, sebagai berikut.

- a. PPKn termasuk dalam proses ilmu sosial (IS).
- b. PPKn diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari berbagai jenjang pendidikan.
- c. PPKn menanamkan berbagai macam nilai tentang kesadaran.
- d. PPKn memiliki sasaran akhir atau tujuan untuk terwujudnya fungsi sebagai pembinaan watak bangsa.
- e. PPKn memiliki ruang berbagai lingkup baik persatuan, norma, kenegaraan, pancasila, politik, dan globalisasi.
- f. PPKn mempunyai tiga pusat perhatian yaitu, (1) kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, dan sosial, (2) kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab, dan (3) kemampuan berpartisipasi atas dasar tanggung jawab, baik secara individual ataupun sosial sebagai seorang pemimpin.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PPKn memiliki karakteristik yang membedakannya dari disiplin ilmu lainnya. PPKn tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan kognitif kepada peserta didik, tetapi juga untuk mengajarkan nilai-nilai tentang bagaimana menghargai sesama, sikap demokratis, dan pemahaman

tentang bagaimana berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, agar tercipta suatu keharmonisan dalam suatu negara.

4. Pembelajaran PPKn di SD

PPKn merupakan pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian bagi peserta didik SD/MI. Hal ini disebabkan PPKn mempelajari tentang bagaimana peserta didik SD/MI untuk menjadi warga negara yang baik dan benar. PPKn menjadi mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari dari tingkat dasar sampai perpendidikan tinggi, karena begitu pentingnya dipelajari bagi penerus bangsa (Magdalena dkk 2020).

PPKn memiliki peran dalam mengajarkan bagaimana menciptakan kerukunan di lingkungan sekolah. Tujuan PPKn sejalan dengan pemahaman isi dan makna yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945. Menurut Suhandi dkk, (2022) PPKn perlu diajarkan kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan prinsip-prinsip kehidupan yang sesuai dengan norma-norma positif dalam masyarakat.

Penting untuk diingat bahwa pada tingkat sekolah dasar, peserta didik masih dalam fase operasional konkret. Oleh karena itu, untuk memahami konsep dan prinsip, mereka masih memerlukan pengalaman melalui objek yang konkret. PPKn di sekolah dasar tidak hanya tentang menghafal pasal-pasal UUD, tetapi juga merupakan proses untuk memantapkan kemampuan berpikir rasional dan kritis dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip demokrasi dan warga negara yang bertanggung jawab.

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar merupakan suatu pelajaran yang sangat berguna dalam kehidupan karena pelajaran PPKn berhubungan dengan kegiatan atau aktivitas dalam sehari-hari. Berdasarkan

permasalahan diatas tampak perlu adanya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus mampu memilih atau menggunakan model pendekatan atau metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

E. Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian relevan yang dapat dijadikan acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Adapun penelitian relevan tersebut diantaranya.

1. Berdasarkan hasil Penelitian Putu Adi Kasuma, dkk (2017), dengan judul Pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan termasuk dalam penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik. Rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik yang dibelajarkan dengan pendekatan CTL dengan pembelajaran konvensional = $74,47 > 65,05$.
2. Berdasarkan penelitian Welas Asih (2013), dengan judul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn Materi Globalisasi melalui Pendekatan *Contextual Teaching Learning* pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri 03 Warungpring Pemalang dapat diambil simpulan bahwa penggunaan pendekatan CTL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Warungpring Pemalang pada materi Globalisasi.
3. Berdasarkan penelitian Hakim, M.F., dkk (2018) dengan judul *Constructing Student`s Critical Thinking Skill Through Discovery Learning Model and Contextual Teaching and Learning Model as Solution of Problems in Learning History*. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa *discovery learning dan Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan model pembelajaran yang memberikan proses sistematis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis

peserta membantu pendidik membuat hubungan antara materi pembelajaran dan dunia nyata peserta didik. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu berkaitan dengan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengaitkan dengan dunia nyata.

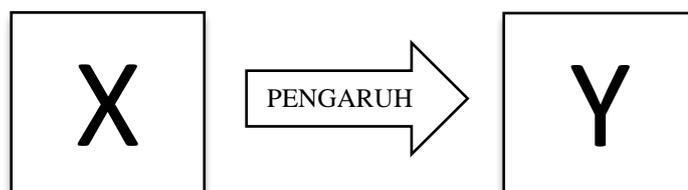
F. Kerangka Pikir

Penelitian yang melibatkan dua variabel atau lebih memerlukan kerangka pikir yang jelas untuk menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel-variabel tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2016), "kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti". Dalam proses pembelajaran PPKn dibutuhkan adanya model dan media pembelajaran yang tepat guna mendapatkan minat peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajarnya.

Pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah pendekatan CTL. Melalui pendekatan CTL dan dibantu media *flashcard*, peserta didik memiliki peluang yang lebih besar untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan lebih berarti.

Pembelajaran PPKn dengan pendekatan CTL berbantu media *flashcard* mampu menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam memahami materi, termasuk dalam hal penguasaan konsep-konsep yang mungkin dapat terasa abstrak. Dengan mengaitkan materi PPKn dengan konteks kehidupan nyata, peserta didik akan lebih terlibat dalam pembelajaran dan melihat relevansi materi dengan pengalaman mereka sehari-hari. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan makna pembelajaran, tetapi juga hasil belajar peserta didik. Mereka akan lebih siap untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan PPKn dalam konteks kehidupan sehari-hari dan masyarakat, yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran PPKn.

Penelitian yang dilaksanakan mengacu pada rendahnya hasil belajar PPKn peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama. Berdasarkan pokok pemikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* (X) berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn (Y) peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Konsep Variabel.

Keterangan.

- X = model pendekatan CTL berbantu media *flashcard*
 Y = hasil belajar
 = pengaruh

Berdasarkan Gambar 1. Alur kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa model pendekatan CTL berbantu media *flashcard* yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka pikir yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu “terdapat pengaruh yang positif pada model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen digunakan untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam suatu lingkungan yang dapat dikendalikan. Sanjaya (2014) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh dari tindakan atau perlakuan yang disengaja terhadap suatu kondisi tertentu. Penelitian eksperimen digunakan untuk memahami dampak dari tindakan yang dijalankan dalam suatu situasi yang dikendalikan.

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental*, seperti yang dijelaskan oleh Yusuf (2014), penelitian *quasi experimental* adalah salah satu jenis penelitian eksperimen di mana peneliti tidak melakukan randomisasi dalam pemilihan subjek kelompok penelitian. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh dari jenis penelitian ini masih memiliki signifikansi yang cukup baik, baik dalam hal validitas internal maupun eksternal. Penelitian eksperimen jenis ini, subjek dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, tetapi penelitian tersebut masih dapat memberikan wawasan yang berarti tentang pengaruh perlakuan yang diberikan.

Rancangan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*. Pada desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa penerapan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard*, sementara kelompok kontrol merupakan kelompok

pengendali yang tidak menerima perlakuan. Perlu ditekankan bahwa dalam desain ini, pemilihan anggota kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak. Desain penelitian tersebut dapat di lihat dalam tabel berikut.

Tabel 3. Desain Penelitian

| Kelompok | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|------------|---------|-----------|----------|
| Eksperimen | O_1 | X | O_2 |
| Kontrol | O_3 | - | O_4 |

Sumber: Sugiyono (2016)

Keterangan.

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan pendekatan CTL berbantu media *flashcard*

O_1 : hasil *pretest* kelompok eksperimen

O_2 : hasil *posttest* kelompok eksperimen

O_3 : hasil *pretest* kelompok kontrol

O_4 : hasil *posttest* kelompok kontrol

Pelaksanaan *pretest* sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelompok eksperimen (O_1) maupun kelompok kontrol (O_3), dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan sejauh mana akibat dari perlakuan (X). Ini dilakukan dengan menghitung perbedaan skor $O_2 - O_1$ untuk kelompok eksperimen, sementara untuk kelompok kontrol, perbedaan antara $O_4 - O_3$. Perbedaan O_2 dan O_4 akan memberikan gambaran yang lebih baik tentang efek perlakuan X setelah mempertimbangkan perbedaan O_3 dan O_1 , seperti yang dijelaskan dalam Yusuf (2014).

Setelah tes awal dan tes akhir dilakukan, selisihnya dihitung sebagai berikut.

$$O_2 - O_1 = Y_1$$

$$O_4 - O_3 = Y_2$$

Keterangan.

Y_1 : Hasil belajar peserta didik yang menerima perlakuan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard*

Y_2 : Hasil belajar peserta didik tanpa menerima perlakuan.

B. Prosedur Penelitian

Tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan penelitian pendahuluan ke sekolah untuk mendapatkan pemahaman tentang kondisi penelitian dan sekolah, seperti jumlah kelas yang tersedia, jumlah peserta didik, proses pembelajaran, dan metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah tersebut.
2. Menentukan sampel penelitian, dalam hal ini kelas VC dan VB yang akan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
3. Menyiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang akan digunakan selama penelitian.
4. Melakukan uji coba instrumen pengumpulan data untuk memastikan bahwa alat tersebut berfungsi dengan baik dan dapat menghasilkan data yang relevan.
5. Menganalisis data hasil uji coba instrumen pengumpulan data untuk mengevaluasi keefektifan alat tersebut.
6. Melaksanakan pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan tidak memberi perlakuan pada kelas kontrol, dengan *pretest* pada awal pembelajaran dan *posttest* pada akhir pembelajaran.
7. Menghitung hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
8. Menganalisis data hasil penelitian untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* yang diberikan pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar peserta didik, serta membandingkannya dengan kelompok kontrol.

C. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VB dan VC SD Negeri 1 Sawah Lama dengan jumlah 54 orang.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sawah Lama yang beralamatkan di jalan Hayam Wuruk Nomer: 61, Kelurahan Sawah Lama, Kecamatan Tanjung Karang Timur, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2023/2024 yang dimulai pada bulan Oktober 2023.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian adalah komponen atau elemen yang secara khusus ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki dengan tujuan mendapatkan informasi yang relevan dan akhirnya dapat membuat kesimpulan. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat), sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2016).

- a. Variabel *Independen* (variabel bebas): variabel bebas adalah faktor atau elemen yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau timbulnya *variabel dependen*. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard*.
- b. Variabel *dependen* (variabel terikat): variabel *dependen* adalah faktor atau elemen yang dipengaruhi atau menjadi hasil dari variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel dependen adalah hasil belajar peserta didik.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah abstrak yang disampaikan dengan singkat dan jelas melalui kata-kata untuk membantu pemahaman. Definisi operasional mencakup petunjuk tentang bagaimana mengukur variabel yang telah didefinisikan secara konseptual. Definisi konseptual dalam konteks penelitian ini adalah.

- a. Model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar-mengajar dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman dan situasi kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan ini menekankan pentingnya peserta didik memahami keterkaitan antara materi yang dipelajari di kelas dengan konteks kehidupan nyata, sehingga memberikan motivasi yang lebih besar kepada mereka untuk belajar dengan lebih baik serta memperkuat pemahaman mereka. Dengan bantuan media *flashcard* yang memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengingat materi yang di sampaikan.
- b. Hasil belajar adalah kemampuan yang berhasil dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar hanya dilihat dari ranah kognitif.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan yang mengacu pada karakteristik yang dapat diukur atau diamati dari suatu konsep. Berikut adalah definisi operasional dari variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

- a. Model Pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* (X)
Penerapan pendekatan CTL tampak dalam interaksi peserta didik selama pembelajaran. Pendekatan CTL melibatkan peserta didik dalam menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata mereka. Mereka dikelompokkan untuk menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan baru, di mana setiap kelompok diberi tugas untuk mempresentasikan hasil kerja mereka kepada seluruh kelas. Dalam pendekatan ini, peserta didik aktif berbagi informasi dan pengetahuan dengan teman-teman mereka. Penggunaan media *flashcard* untuk membantu kegiatan pembelajaran dengan unsur gambar dan teks yang dapat memberikan rangsangan indra kepada peserta didik terkait dengan materi pembelajaran

Adapun langkah-langkah pembelajaran CTL Menurut Komalasari (2015) meliputi.

- 1) Konstruktivisme: pembelajaran CTL mengedepankan gagasan bahwa peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih dalam dengan bekerja secara mandiri, menemukan pengetahuan secara mandiri, dan mengonstruksi pengetahuan dan keterampilan baru dengan cara yang aktif.
- 2) Menemukan: dalam pembelajaran CTL, upaya sejauh mungkin dilakukan untuk mendorong peserta didik

melakukan kegiatan inquiri (penyelidikan) untuk semua topik pembelajaran. Ini berarti peserta didik diajak untuk aktif mencari jawaban dan pemahaman melalui eksplorasi.

- 3) Bertanya: pendidik harus membantu dalam mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan mendorong mereka untuk bertanya dan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan mereka.
- 4) Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar: pembelajaran CTL menciptakan atmosfer yang memungkinkan terbentuknya masyarakat belajar di mana peserta didik bekerja sama, berkolaborasi, dan saling mendukung. Pendidik membrikan media *flashcard* pada setiap kelompok yang dapat membantu peserta didik dalam bekerja sama dengan teman kelompoknya serta membantu memahami dan mengingat materi pembelajaran.
- 5) Pemodelan: pendidik berperan sebagai model dan contoh dalam proses pembelajaran. Mereka harus menunjukkan bagaimana belajar dengan baik dan efektif.
- 6) Refleksi: peserta didik dan pendidik melakukan refleksi pada akhir pertemuan untuk mengidentifikasi apa yang telah dipelajari, bagaimana hal tersebut relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan bagaimana proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

b. Hasil Belajar Peserta Didik (Y)

Hasil belajar dievaluasi melalui tes yang diberikan setelah peserta didik menerima perlakuan berupa pembelajaran dengan pendekatan CTL. Evaluasi tersebut berfokus pada ranah kognitif, dengan penekanan pada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai pada ranah kognitif diperoleh setelah peserta didik menjawab sejumlah pertanyaan dalam tes pengetahuan yang dirancang dengan opsi jawaban berbentuk pilihan ganda, yang terdiri dari empat pilihan jawaban.

F. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dapat dijelaskan sebagai suatu wilayah generalisasi yang mencakup semua objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diinvestigasi, dengan tujuan untuk mengambil kesimpulan (Sugiyono, 2016). Dalam konteks penelitian ini, populasi adalah semua peserta didik yang berada di kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama, Bandar Lampung. Informasi terkait data populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung

| No | Kelas | Banyak Peserta Didik orang) |
|------------------------------|-------|-----------------------------|
| 1 | VA | 27 |
| 2 | VB | 27 |
| 3 | VC | 27 |
| 4 | VD | 26 |
| Jumlah Seluruh Peserta Didik | | 107 |

Sumber: Data sekolah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam konteks penelitian ini merupakan bagian dari jumlah populasi dan mencerminkan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Proses pengambilan sampel menggunakan Teknik *nonprobability sampling*, dan jenis sampel yang digunakan adalah *sampling purposive*. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sugiyono (2016), *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan mengambil dua kelas dari empat kelas yang memiliki nilai rata-rata penilaian tengah semester ganjil untuk mata pelajaran PPKn relatif sama.

Berdasarkan data rata-rata nilai penilaian tengah semester ganjil yang terdokumentasikan dalam Tabel 1. Peneliti memilih dua kelas yang memiliki rata-rata nilai ujian yang serupa. Kelas V C dipilih sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas V B dipilih sebagai kelompok kontrol. Pemilihan kelas eksperimen dan kontrol didasarkan pada kriteria bahwa kelas dengan rata-rata nilai yang lebih rendah akan menjadi kelompok eksperimen, sementara kelas dengan rata-rata nilai yang lebih tinggi akan menjadi kelompok kontrol.

G. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari Teknik tes dan teknik nontes untuk mengumpulkan semua informasi dan data yang relevan dengan penelitian ini.

1. Teknik Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk menilai kinerja dan mengumpulkan informasi (Gumantan dkk, 2020: 198). Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik dan untuk mengamati dampak dari penerapan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard*. Dalam penelitian ini, tes terdiri dari dua bagian, yaitu pretest dan posttest. Tes yang digunakan adalah tes objektif dengan format pilihan ganda, terdiri dari 20 butir soal.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan gejala yang sedang diselidiki secara terstruktur dan teratur (Siregar, 2020).

Dalam penelitian ini, observasi pertama dilakukan saat penelitian pendahuluan dan observasi yang kedua dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian. Tujuan dari observasi tersebut adalah untuk memahami proses pembelajaran. Hasil observasi digunakan dalam menyusun latar belakang masalah dan untuk mengukur keterlaksanaan model CTL.

b. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur merupakan sebuah proses tanya jawab yang bersifat bebas, di mana peneliti tidak mengikuti panduan wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2016). Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi awal mengenai permasalahan yang diangkat. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada responden berdasarkan analisis jawaban dari pertanyaan sebelumnya, dengan harapan memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai topik yang sedang dibahas. Wawancara ini dilakukan kepada kepala sekolah dan pendidik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama. Hasil wawancara digunakan dalam menyusun latar belakang masalah.

c. Studi Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada pengumpulan, pemilihan, dan penyimpanan informasi serta bukti seperti gambar, kutipan, klip, dan referensi lainnya (Afiqoh, 2020). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan jumlah peserta didik dan nilai hasil belajar PPKn peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama. Hasil dokumentasi digunakan dalam menyusun lampiran.

H. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dan non tes dengan tujuan untuk mengevaluasi seberapa baik hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantu media *flashcard*.

1. Instrumen Tes

a. Instrumen Penilaian Kognitif

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 *item*. Soal pilihan ganda merupakan bentuk soal yang menyediakan satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat di antara beberapa pilihan. Struktur soal pilihan ganda meliputi.

- a. *Stem*: Merupakan pertanyaan yang berisi masalah atau informasi yang akan ditanyakan.
- b. *Option*: Sejumlah pilihan atau alternatif jawaban yang disediakan.
- c. *Kunci*: Jawaban yang dianggap benar atau paling tepat untuk pertanyaan yang diberikan.
- d. *Distractor*/Pengecoh: Jawaban-jawaban lain yang disediakan selain kunci. Pengecoh adalah jawaban-jawaban yang bertujuan untuk menguji pemahaman peserta dan mengukur kemampuan mereka dalam memilih jawaban yang tepat.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar | Indikator | Ranah | No. Item Soal |
|---------------------------------------|--|---|--------------|------------------------------|
| 1. Memahami keberagaman sosial budaya | 1. Mengenal contoh keberagaman sosial budaya | 1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya | C2 | 5, 13, 16. |
| | | 2. Menyebutkan berbagai jenis keberagaman sosial budaya | C1 | 1, 9, 11 |
| | | 3. Mengidentifikasi masalah-masalah dalam keberagaman sosial budaya | C3 | 3, 4, 6, 10, 14, 15, 18, 20. |
| | | 4. Memecahkan masalah yang berkaitan dengan keberagaman sosial budaya | C4 | 2, 7, 12. |
| | | 5. Menyintesiskan masalah dalam memahami keberagaman sosial budaya | C5 | 8, 17, 19. |
| Jumlah | | | | 20 |

2. Instrumen Non Tes

Alat penilaian non-tes dalam penelitian ini berbentuk lembar observasi yang digunakan untuk menilai keterlaksanaan model CTL selama pembelajaran. Tujuan dari penggunaan alat ini adalah untuk mengamati proses pembelajaran berdasarkan tahapan model Pembelajaran CTL dalam pembelajaran.

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model CTL

| Langkah-Langkah Model CTL | Aspek yang Diamati | Teknik Penilaian |
|----------------------------------|--|-------------------------|
| Konstruktivisme | Pemahaman dari pengalaman yang sudah peserta didik pahami dalam kehidupan sehari-hari tentang keberagaman sosial budaya. | Observasi |
| Menemukan | Kemampuan peserta didik dalam penemuan konsep melalui eksplorasi aktif dalam kehidupan sehari-hari. | Observasi |

Tabel 6. (Lanjutan)

| | | |
|--|---|-----------|
| Bertanya | Tingkat partisipasi mereka dalam bertanya dan menjelajahi ilmu pengetahuan. | Observasi |
| Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar | Berdiskusi kelompok | Observasi |
| Pemodelan | Efektivitasnya dalam membantu peserta didik memahami dan menerapkan konsep. | Observasi |
| Refleksi | Kemampuan peserta didik merenungkan perkembangan pemahaman selama pembelajaran. | Observasi |

Adopsi: Komalasari (2015)

I. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Coba Instrumen Tes

Uji coba instrumen penelitian menurut Yusuf (2014), bertujuan untuk memastikan apakah instrumen yang telah dibuat benar-benar efektif dalam mengukur dan menilai aspek-aspek yang ingin diteliti serta dimaksudkan untuk memeriksa kesesuaian instrumen dengan karakteristik sampel. Uji coba instrumen tes dilakukan dengan memberikan instrumen kepada peserta didik yang bukan menjadi subjek penelitian, yaitu pada kelas VA di SD Negeri 1 Sawah Lama, Bandar Lampung. Uji coba instrumen tes dilakukan untuk memastikan bahwa soal *pretest* dan *posttest* memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas.

2. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

a. Validitas

Uji Validitas instrumen adalah proses untuk menentukan sejauh mana pertanyaan-pertanyaan dalam suatu instrumen dapat dianggap valid dalam mengukur variabel yang sedang diteliti. Validitas butir soal dapat diketahui melalui perhitungan koefisien korelasi product moment menggunakan perangkat lunak seperti SPSS. SPSS adalah sebuah program statistik yang digunakan untuk mengolah data dengan cara yang relatif mudah. Jika terdapat korelasi yang

signifikan, peneliti dapat melakukan analisis lebih lanjut untuk memahami hubungan antara dua variabel tersebut.

Menurut Janna & Herianto (2021) langkah-langkah uji validitas dengan SPSS sebagai berikut.

1. Buka aplikasi SPSS, silahkan atur format yang ada di *variable view*. Sesuaikan dengan kriteria data yang akan diuji.
2. Input data di data *view*.
3. Selanjutnya, mencari nilai total dari variabel X dengan klik menu transform lalu *compute variable*. Maka akan muncul kotak dialog. Lakukan pengisian di kolom target *variable* dan *numeric expression* dan klik *ok*.
4. Selanjutnya, mencari nilai r hitung dengan klik *analyze-correlate-bivariate*. Maka akan muncul kotak dialog.
5. Pindahkan semua item variabel ke kotak *variables*. Pada *correlation coefficients* beri tanda *checkbox* (✓) pada *pearson*. Dibawahnya beri tanda *checkbox* (✓) *two-tailed* dan juga tanda *checkbox* (✓) *flag significant correlation*. Lalu, klik *ok*.

Tabel 7. Interpretasi Koefisien Validitas

| Koefisien Validitas | Interpretasi |
|---------------------|---------------|
| 0,00 – 0,20 | Sangat Rendah |
| 0.21 – 0,40 | Rendah |
| 0,41 – 0,61 | Sedang |
| 0,61 – 0,80 | Tinggi |
| 0,81 – 1,00 | Sangat Tinggi |

Sumber: Arikunto (2013)

Uji coba instrument dilakukan kepada 22 orang peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Sawah Lama. Berdasarkan hasil perhitungan data validitas instrument soal tes dengan $n = 22$ dengan signifikansi 0,05 r_{tabel} adalah 0,423. Hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes, diperoleh 20 butir soal dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Selanjutnya 20 butir soal valid tersebut digunakan untuk soal pretest dan posttest penelitian. Perhitungan validitas dapat dilihat pada lampiran (halaman 128).

b. Reliabilitas

Uji Reliabilitas Instrumen adalah proses untuk menilai sejauh mana suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel penelitian dapat dipercaya. Instrumen penelitian dianggap memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi jika hasil pengujian instrumen tersebut menunjukkan hasil yang relatif stabil.

Menurut Janna & Herianto (2021) langkahlangkah uji reliabilitas sebagai berikut:

1. Buka program SPSS lalu *entry* data kuesioner ke dalam *variable view* dan *data view*.
2. Kemudian, klik *analyze–scale–reliability analyze*.
3. Akan muncul tampilan *reliability analyze*. Pindahkan seluruh data variabel berupa skala ke kolom *items* (sebelah kanan) dan pilih model alpha.
4. Klik *statistics* dan pada bagian *descriptive for* beri tanda *checkbox* () *scale* dan *scale if item deleted*. Lalu, klik *continue*, kemudian klik *ok*.

Tabel 8. Kriteria Interpretasi Reliabilitas

| Rentang | Klasifikasi |
|-------------|---------------|
| 0,81 – 1,00 | Sangat Tinggi |
| 0,61 – 0,80 | Tinggi |
| 0,41 – 0,60 | Sedang |
| 0,21 – 0,40 | Rendah |
| 0,00 – 0,20 | Sangat Rendah |

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Uji reliabilitas butir soal menggunakan bantuan program SPSS. Dikatakan reliabilitas apabila $r_{11} = 0,70$ atau lebih ($r_{11} \geq 0,70$). Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas instrumen soal tes, diperoleh bahwa koefisien reliabilitas instrumen $r_{11} = 0,830$ dengan kategori sangat tinggi sehingga instrumen soal tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran (halaman 132).

c. Daya Beda Soal

Daya beda butir soal adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana sebuah pertanyaan dapat membedakan antara kelompok yang berprestasi tinggi dan kelompok yang berprestasi rendah. Uji daya pembeda ini dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Untuk menghitung daya pembeda, perlu dilakukan uji reliabilitas dengan melihat kolom korelasi item-total yang telah dikoreksi. Jika nilai korelasi tersebut kurang dari 0,3 maka pertanyaan tersebut dianggap tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 9. Kriteria Daya Pembeda Soal

| Nilai | Interpretasi |
|-------------|--------------|
| 0,00 | Tidak Baik |
| 0,00 – 0,20 | Jelek |
| 0,21 – 0,40 | Cukup |
| 0,41 – 0,70 | Baik |
| 0,71 – 1,00 | Sangat Baik |

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan hitungan data menggunakan SPSS dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda butir soal pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

| No | Nomor Butir Soal | Klasifikasi | Jumlah |
|----|--|-------------|--------|
| 1 | - | Tidak Baik | 0 |
| 2 | - | Jelek | 0 |
| 3 | 12, 14, 18, 22 | Cukup | 4 |
| 4 | 1, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 16, 17, 19, 20, 21, 23, 24 | Baik | 15 |
| 5 | 13 | Sangat Baik | 1 |

Sumber: Hasil Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 10, hasil analisis daya pembeda diperoleh, 4 soal kategori cukup, 15 soal kategori baik, 1 soal kategori sangat baik, tidak ada soal yang mendapat kategori tidak baik dan jelek. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis daya pembeda butir soal

dikategorikan baik. Perhitungan analisis daya pembeda instrumen soal dapat dilihat pada lampiran (halaman 133).

J. Teknik Analisis Data, Uji Hipotesis, dan Uji Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran CTL terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menghasilkan data *pretest*, *posttest*, dan hasil belajar peserta didik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian bertujuan untuk menentukan apakah data penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Kriteria untuk pengujian normalitas adalah jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah langkah-langkah untuk menguji tingkat normalitas menggunakan SPSS.

1. Masukkan data ke dalam SPSS.
2. Klik menu "*Analyze*" di *toolbar* atas.
3. Pilih "*Descriptive Statistics*" dan kemudian pilih "*Explore*".
4. Pada jendela "*Explore*", pilih variabel atau kolom yang ingin diuji normalitasnya dan pindahkan ke kotak "*Dependent List*".
5. Klik tombol "*Plots*".
6. Pada jendela "*Explore: Plots*", centang pilihan "*Normality plots with tests*".
7. Klik "*Continue*" untuk kembali ke jendela sebelumnya.
8. Klik "*OK*" untuk menjalankan analisis.

Setelah proses tersebut selesai, SPSS akan menghasilkan *output* yang mencakup uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* serta plot distribusi

normal (*normality plot*) yang dapat membantu dalam mengevaluasi sebaran data penelitian apakah berdistribusi normal atau tidak.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data penelitian berasal dari kondisi yang sama atau homogen. Pengujian homogenitas menggunakan perangkat lunak SPSS dengan kriteria bahwa jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $> \alpha = 5\%$ atau lebih besar dari 0,05, maka data dianggap homogen. Sebaliknya, jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $< \alpha = 5\%$ atau lebih kecil dari 0,05, maka data dianggap tidak homogen.

Berikut adalah langkah-langkah menguji homogenitas menggunakan SPSS.

1. Buka file data yang akan dianalisis.
2. Pilih menu *analyze*, kemudian klik *descriptive statistic*, lalu pilih *explore*.
3. Pilih tombol *plots*.
4. Pilih *lavene test*, untuk *untransformed*.
5. Klik *continue*, lalu *ok*

c. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model CTL

Selama pembelajaran berlangsung, observasi dilakukan untuk mengevaluasi penerapan model pembelajaran CTL dalam pembelajaran dengan memberikan penilaian dalam rentang 1 hingga 4 pada lembar observasi. Persentase aktivitas peserta didik dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan.

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: (Arikunto, 2013)

Tabel 11. Interpretasi Aktivitas Belajar

| Persentase Aktivitas | Kategori |
|-----------------------|---------------------|
| $0\% \leq P < 20\%$ | Sangat Kurang Aktif |
| $20\% \leq P < 40\%$ | Kurang Aktif |
| $40\% \leq P < 60\%$ | Cukup Aktif |
| $60\% \leq P < 80\%$ | Aktif |
| $80\% \leq P < 100\%$ | Sangat Aktif |

2. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana adalah suatu prosedur statistik yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara dua variabel.

Adapun rumus regresi linier sederhana adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan.

\hat{Y} : Variabel terikat

a : Konstanta (\hat{Y} jika $X = 0$)

b : Koefisien regresi variabel X

X : Variabel bebas

Sumber: (Muncarno, 2017)

Rumusan hipotesis yaitu.

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model pembelajaran CTL berbantu media *Flashcard* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model pembelajaran CTL berbantu media *Flashcard* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama.

Uji regresi sederhana dapat dilakukan menggunakan program SPSS dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Buka program SPSS lalu klik *variable view*, selanjutnya pada kolom *name* untuk baris pertama tulis X, baris kedua Y. Lalu, pada kolom label baris pertama tulis variabel bebasnya dan baris kedua tuliskan variabel terikatnya.
2. Klik *data view*, selanjutnya masukkan data penelitian.

3. Klik menu *analyze–regression–linear*.
4. Setelah itu akan muncul kotak dialog *linear regression*. Masukkan variabel bebas (X) ke kotak *independent* dan masukkan variabel terikat pada kotak *dependent*. Lalu, klik *enter*.
5. Langkah terakhir klik *ok*, maka akan keluar *output* SPSS regresi sederhana.

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi sederhana adalah dengan melihat nilai signifikansi (Sig). Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

b. Uji N-Gain

Setelah menerapkan perlakuan pada kelompok eksperimen, data yang diperoleh mencakup hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). Analisis ini ditentukan dengan melihat peningkatan hasil *posttest* dari *pretest* yang diberikan. Data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis dengan *indeks gain* (*Normalitas Gain*).

Uji N-Gain akan dilakukan dengan bantuan SPSS. Langkah-langkah uji N-gain yaitu klik *transform*, lalu *compute variabel* pada menu bar, mengisi target variabel dan *numeric expression*, lalu klik *ok*. Langkah berikutnya klik *transform*, lalu *compute variabel*, lalu pada kotak target variabel ketik “ $100 - pretest$ ” dan pada *numeric expression* ketik “ $posttest - pretest / 100 - pretest$ ” kemudian klik *ok*. Terakhir klik *analyze*, lalu *descriptive statistics*, dan *explore*.

Tabel 12. Kriteria N-Gain

| Kriteria | Interpretasi |
|-----------------------------------|--------------|
| $N\text{-Gain} > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$ | Sedang |
| $N\text{-Gain} < 0,3$ | Rendah |

Sumber: Arikunto (2013)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama. Ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard*, yang diukur melalui *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa terdapat nilai t_{hitung} sebesar 5,168 dengan $n=27$ untuk $\alpha=0,05$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,708. Oleh karena itu, $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($5,168 \geq 1,708$) dan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sawah Lama.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard*, berikut adalah beberapa saran yang disampaikan oleh peneliti:

1. Peserta Didik

Diinginkan agar model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memanfaatkan berbagai jenis media secara optimal.

2. Pendidik

Diinginkan agar pendidik mengimplementasikan model pembelajaran CTL berbantu media *flashcard* dan mengadaptasi penggunaannya agar peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran. Peserta didik sebaiknya terlibat secara langsung dalam penggunaan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

3. Sekolah

Diharapkan sekolah mendukung dan menyediakan fasilitas untuk penggunaan model dan media yang lebih beragam. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran tidak hanya berfokus pada apa yang dipelajari peserta didik, tetapi juga bagaimana memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi mereka.

4. Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya dapat lebih memperluas penggunaan model dan media dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Selain itu, disarankan agar materi pembelajaran dipersiapkan dengan baik agar hasilnya optimal, dan keterbatasan penelitian ini dapat diminimalkan untuk penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Nugraha, E. 2022. Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Meningkatkan Kualitas Pemahaman Materi Fiqih. *Formosa Journal of Social Sciences (FJSS)*.
- Afiqoh, D., N. 2020. Perkembangan Dokumentasi di Indonesia. *Jurnal Dokumentasi dan Informasi*
- Agusta, L. 2023. Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. 2021. *Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Akbar, D. 2020. Kekurangan Media Flashcard. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmoro, B., P., & Mukti, F. D. 2019. Peningkatan Rasa Ingin Tahu Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Contextual Teaching and Learning pada Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02. Abda: *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
- Astiti, N., D., Mahadewi, L., P. P., & Suarjana, I., M. 2021. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*.
- Astuti, N., P. S., Astawa, I. B. M., & Suryadi, M. 2019. Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA pada Kelas IX di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Geografi, FIS Undiksha*
- Azhari, A., M. 2020. Pengembangan Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Peserta Didik Melalui Model Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Pendidikan Sejarah FKIP*.

- Azis, A. 2018. Implementasi Pendekatan Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) pada Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*.
- Bahar, H., & Afdholi, N. S 2019. Ketuntasan Belajar IPA Melalui Number Head Together (NHT) pada kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah PGSD*.
- Cicilia, I., Marsidi, Martini, & Santoso, G. 2022. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sebagai Upaya Membentuk Generasi Penerus Bangsa yang Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. In CV Kaaffah Learning Center.
- Djuwita, P. 2017. Pembinaan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas V Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Nomor 45 Kota Bengkulu. *Jurnal PGSD*.
- Dudung, A. 2018. *Penilaian Psikomotor*. Karima.
- Febiani, M., V., Supriatna, A., & Gosiah, N. 2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik dengan Menggunakan Media Flashcard pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*.
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra. R. 2020. Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes Kebugaran Jasmani Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*.
- Hakim, M., F., Sariyatun, S., & Sudiyanto, S. 2018. Constructing Student`s Critical Thinking Skill through Discovery Learning Model and Contextual Teaching and Learning Model as Solution of Problems in Learning History. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*.
- Hamdayama, & Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hanafiah & Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Aditama. Bandung.
- Hasibuan, D., H., M., I. 2014. Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning. *Jurnal Logaritma*.
- Hendrizar, & Anggraeni, A. 2019. Strategi Peta Konsep untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SD pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal PPKn & Hukum*.
- Herawati. 2018. Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.

- Hidayat, M. 2012. Pendekatan Contextual teaching and learning dalam Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Hotimah, E. 2017. Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*.
- Janna, N., M., & Herianto. 2021. Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI), Makassar.
- Kadir, A. 2013. Konsep Pembelajaran Contextual teaching and learning di Sekolah. *Jurnal Dinamika Ilmu*.
- Karimah, S., U. 2014. Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN No.164 Pertasi Kencana Kecamatan Kalaena Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Implementation Science*
- Kasuma, A., P. 2017. Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia.
- Khasanah, A., W., & Akbar. P. 2020. Membangun Rasa Percaya Diri Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Ekspone*.
- Komalasari, K. 2015. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung
- Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. 2018. Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*.
- Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. 2019. Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Peserta Didik Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*.
- Lisna, A. 2023. Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Media Pembelajaran*.
- Madiong, B. 2018. *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Celebes Media Perkasa, Makasar.
- Madya, W. 2017. Model dan Strategi Pembelajaran Diklat (Kajian Alternatif Yang Efektif). *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*.

- Magdalena, I., Haq, A., S., & Ramdhan, F. 2020. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*.
- Mawardi. 2017. Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Munthe, A., F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. 2019. *Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Ngadiyo, N. 2023. Strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pendidikan Akhlak Era Distrubsi. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Noviana, A. 2020. Media Gambar. Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal eksakta*.
- Nurbudiyani, I. 2013. Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Jurnal Abuhoki*
- Nurmala, D., A., Tripalup, L., E., & Suharsono, N. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*.
- Nurrita, T. 2018. Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran dan Hadist*.
- Prameswari. 2018. Inculcate Critical Thinking Skills In Primary Schools. National. *Jurnal Seminar Elementary Education*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016. Salinan Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. 2016, *Standar Penilaian Pendidikan*.
- Prayogi, O. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning. Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sukajadi.
- Priansa, D., J. 2017. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.

- Priyono, S. 2016. Pengaruh Penerapan Pembelajaran Contextual Theacing and Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Karangjati. *Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*.
- Purnama, A., Indah, N., Nuraeni, I., & Azima, N., S. 2023. Penerapan Model CTL untuk Melatih Aktivitas dan Hasil Belajar Bangun Ruang di SD Kelas I. *Jurnal Pendidikan*.
- Putrianasari, D. 2015. Pengaruh Penerapan Pendekatan. *Scholaria*.
- Rahman, N., H. 2021. Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Peserta Didik Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*.
- Raresik, K., A., Dibia, I., K., & Widian, I., W. 2016. Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas V SD Gugus VI. *MIMBAR PGSD Undiksha*.
- Sanjaya, W. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Siregar. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kencana. Jakarta.
- Somayana, W. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Sudjana, N. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Suhandi, A., M., Dewi, D., A., & Furnamasari, Y., F. 2022. Penerapan Perilaku Jujur Melalui Pembelajaran Pendidikan pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*.
- Suriswo, & Sumartono. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*.
- Suprihatin, S. 2015. Upaya Pendidik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*.
- Suprijono, A. 2016. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.
- Suyito, I. 2014. *Memahami Tindak Pembelajaran: Cara Mudah dalam Perencanaan Tindakan Kelas*. PT Refika Aditama.

- Tasya, N., & Abadi, A., P. 2019. *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik*. Sesiomedika.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Tusriyanto. 2013. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. STAIN. Metro.
- Ulfa, N., M. 2020. Analisis Media Pembelajaran Flashcard Untuk Anak Usia Dini. *Genius*.
- Umroh, K. 2019. Langkah Menggunakan Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Wahyuni, S. 2020. Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Welas, A. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi melalui Pendekatan Contextual Teaching Learning pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri 03 Warungpring Pemalang. Universitas Negeri Semarang.
- Yanto, A. 2015. Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Yuafian, R., & Astuti, S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *JRPD*
- Yusuf, A., M. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta