

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan sarana umat manusia dalam melakukan transmisi dan transformasi baik nilai maupun ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proses*), sehingga dapat menghasilkan kualitas manusia yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan hendaknya mampu menumbuhkan dan mengembangkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh. Nilai kemanusiaan merupakan bagian dari sikap dan karakter pendidikan (Leany, 2021). Pada dasarnya seluruh pendidik memiliki tujuan yang sama yaitu membentuk karakter peserta didik. Oleh karena hal tersebut, pendidikan berperan penting dalam penanaman dan pengembangan pengetahuan serta karakter peserta didik (Wayan et al., 2020).

Dalam era modernisasi saat ini, terdapat banyak isu global yang bermunculan. Isu yang paling rentan terjadi termasuk yang paling signifikan berdampak pada negara Indonesia diantaranya meliputi bidang ideologi, politik, hukum, ekonomi sosial, budaya, pertahanan dan keamanan serta agama. Untuk memahami isu-isu global sebagaimana yang telah disampaikan tersebut, hal terpenting yang harus dimiliki oleh setiap warga negara dan negara-negara di seluruh dunia adalah pentingnya kesadaran global (*global awareness*). Pada dasarnya kesadaran global ini bermula pada kemampuan warga negara untuk sadar dan kritis dalam

menerima atau merespon isu-isu global tersebut termasuk dalam aspek pendidikan. Membahas mengenai sektor pendidikan maka tidak terlepas dari salah satu muatan pembelajaran yakni pendidikan kewarganegaraan yang menekankan pada cara mengatasi isu-isu global dan membentuk karakter warga negara.

Pendidikan Kewarganegaraan atau Pendidikan Pancasila adalah jenis pendidikan yang menanamkan nilai-nilai, kemampuan, dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang berkarakter dan bertanggung jawab. Peserta didik adalah bagian dari komunitas global, maka penting untuk memberi pemahaman kepada siswa terkait status mereka sebagai warga negara. Pengembangan gagasan pendidikan kewarganegaraan, termasuk melalui program pendidikan di sekolah dasar sangat penting untuk masa depan siswa dalam mengembangkan kapasitas mereka sebagai warga negara. Sehingga diharapkan mampu menjadi bekal siswa untuk berperan sebagai warga negara yang baik yang tertuang dalam aspek proses pembelajaran muatan pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Revitalisasi pendidikan kewarganegaraan sangat penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki keteampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan abad 21.

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang dirancang untuk generasi abad 21 agar mampu mengikuti arus perkembangan teknologi terbaru. Oleh karena adanya arus perkembangan tersebut maka hendaknya semua individu dapat menyesuaikan diri terkait perubahan yang terjadi sehingga tidak ada pilihan lain selain dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui upaya peningkatan kualitas pendidikan pada setiap jenjang pendidikan. Hal tersebut guna menghadapi era global dimana persaingan di berbagai bidang kehidupan semakin

ketat, terlebih dalam dunia pekerjaan yang semakin kompetitif. Menurut Roza et al., (2019) peningkatan kualitas sumber daya manusia dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Mutu pendidikan tersebut sangat ditentukan oleh guru sebagai pilar utama dalam penyelenggaraan pembelajaran yang didukung oleh program pengembangan kurikulum serta berbagai model pelaksanaan pembelajaran yang telah diamanatkan oleh UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang memberikan pengaruh terhadap perubahan pembangunan menjadi semakin cepat. (Depdiknas, 2003).

Dalam rangka menghasilkan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan harus diselenggarakan seefektif mungkin. Perkembangan pendidikan saat ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Di satu sisi, pendidikan sebagai salah satu komponen dalam proses pendewasaan manusia, sehingga tidak diragukan lagi bahwa pendidikan memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di sisi lain, pendidikan juga perlu memanfaatkan perkembangan tersebut agar dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Abad ke-21 secara substansial berbeda dari abad-abad yang lalu, kemajuan luar biasa yang dibuat dalam *sains* secara menyeluruh. Perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang canggih di abad ini menjadikan semua orang dapat melihat dunia yang begitu luas dalam jangkauan yang sempit. (Garba et al., 2019). Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan inovasi teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah proses interaksi yang terdiri dari rangkaian komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Upaya mendukung proses

pembelajaran diperlukan komponen serta rancangan kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran untuk dapat berlangsung efektif dan efisien. Keberlangsungan proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran, metode pembelajaran serta hasil pembelajaran. Media dapat dimanfaatkan sebagai alat bagi guru untuk menyampaikan materi pendidikan kepada siswa. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar agar pesan yang disampaikan lebih jelas dipahami dan tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran adalah teknik yang digunakan pendidik atau guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di kelas, baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh berdasarkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran dan perubahan perilaku yang dihasilkan. Media pembelajaran membantu siswa memahami informasi dan pesan yang disampaikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat ditingkatkan dan pengetahuan siswa dapat terbentuk.

Sehubungan dengan hal itu, salah satu faktor yang sangat menentukan dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran, terlebih bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran dengan model yang sesuai merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk menunjang keberhasilan pendidikan. Tanpa adanya media pembelajaran dan model pembelajaran maka kegiatan pendidikan tidak dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, diperlukannya suatu inovasi media pembelajaran yang yang memuat materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa karena kebutuhan akan keterbaharuan pengetahuan merupakan hal yang penting.

Dilihat dari pesatnya laju perkembangan kehidupan masyarakat global pada abad 21 ini yang di mana setiap saat terjadi perubahan pola kehidupan dalam hubungan berbangsa dan bernegara sesuai dengan perkembangan zaman. Hal tersebut berdampak pada perkembangan ilmu pengetahuan disertai oleh kemajuan bidang informasi dan teknologi dalam pembelajaran, yang begitu pesat. Senada dengan perkembangan abad ke 21 diharapkan proses pembelajaran hendaknya mampu memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Dengan demikian, pengembangan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat membantu dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hal yang tidak kalah penting juga adalah penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan muatan pembelajaran dan materi pembelajaran. *Value Clarification Technique* atau yang sering disingkat menjadi VCT yang dalam bahasa Indonesia disebut teknik mengklarifikasi nilai merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi kekurangan model pembelajaran ekspositori dan berorientasi nilai. Melalui model pembelajaran VCT ini siswa terlibat aktif dalam mengembangkan pemahaman dan pengenalannya terhadap nilai-nilai pribadi, mengambil keputusan, dan bertindak sesuai dengan keputusan yang diambil, mendorong siswa dengan pertanyaan-pertanyaan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam proses menilai, menggali dan mempertegas nilai-nilai yang dimiliki siswa.

Akan tetapi, pada kenyataannya di lapangan, peneliti menemukan fakta-fakta yang berbeda. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pihak

sekolah di SD No. 9 Jimbaran pada hari Senin, 5 Juni 2023 pukul 10.00 WITA bersama salah satu pihak guru, yakni guru wali kelas V atas nama Ibu Ni Nyoman Manik Yunita, S.Pd. atau yang sering disapa Ibu Yunita, dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran masih kurang sehingga tuntutan penerapan media pembelajaran yang bersifat inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini di era pembelajaran abad 21 ini belum sepenuhnya terpenuhi. Kurangnya penerapan media pembelajaran yang inovatif tersebut mempengaruhi proses pembelajaran sehingga berdampak pada pemahaman konsep belajar siswa dalam muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung menurun.

Hal tersebut sejalan dengan observasi yang dilakukan pada hari Senin, 5 Juni 2023 pukul 11.00 WITA di kelas V SD No. 9 Jimbaran pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung diperoleh bahwa siswa merasa cepat bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat motivasi dan antusiasme siswa relatif rendah dilihat dari kurangnya keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang dimana hanya sekitar 5 sampai 7 orang yang menunjukkan partisipasi yang baik dalam membangun interaksi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menandakan bahwa persentase penguasaan materi masih rendah dan belum sepenuhnya merata untuk seluruh siswa. Apabila hal tersebut terus menerus terjadi maka mengakibatkan kompetensi pengetahuan muatan Pendidikan Pancasila peserta didik di kelas V SD No. 9 Jimbaran tidak terasah secara optimal dan menyeluruh.

Tabel 1.1
 Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan Skala 5
 (Sumber:Agung,2020)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan kriteria dari Penilaian Acuan Patokan (PAP), peserta didik dinyatakan berhasil menguasai materi pembelajaran apabila mencapai nilai persentase 65% atau 55% (Agung, 2020). Sedangkan dari jumlah siswa dalam satu ruang kelas V , yakni 28 siswa, diperoleh hasil belajar rata-rata hanya 40% atau sebanyak 11 orang siswa sedangkan 60% atau sebanyak 17 orang siswa mendapatkan hasil belajar dibawah rata-rata berdasarkan kriteria yang ditetapkan di sekolah. Hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa belum optimalnya penguasaan materi oleh siswa sehingga hasil belajar belum sesuai dengan kriteria PAP tersebut.

Adanya kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan ini apabila tidak segera ditindaklanjuti maka dikhawatirkan berdampak pada semakin rendahnya motivasi belajar siswa yang berpengaruh besar terhadap menurunnya capaian hasil belajar siswa. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat peneliti berikan ialah dengan menciptakan pengembangan sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Hal tersebut dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan berpengaruh pada

hasil belajar yang mencapai target maksimal. Penerapan pengembangan media pembelajaran *flipbook* merupakan suatu alternatif yang dapat berperan sebagai penyelesaian dari permasalahan yang timbul. Media pembelajaran *flipbook* mampu untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi secara komunikatif serta dapat mewujudkan ketercapaian suatu tujuan pembelajaran. *Flipbook* adalah pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media elektronik yang menampilkan simulasi interaktif dengan memadukan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat siswa lebih interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik (Diani & Sri Hartati, 2018).

Flipbook merupakan salah satu jenis buku digital atau *electronic book* yang memiliki keunggulan dibandingkan dengan buku pegangan siswa yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pendapat menurut Aprilia (2021) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa *flipbook* juga memiliki keunggulan dalam penyajian materi yang dapat berupa informasi visual atau teks, video pembelajaran, gambar beserta animasi yang menarik yang dilengkapi dengan *tools* (alat bantu) beserta *link* (koneksi) sehingga siswa mampu memiliki kemampuan interaksi belajar yang efektif dan efisien karena penggunaannya sangat fleksibel untuk siswa karena dapat dipergunakan kapan saja dan dimana saja melalui perangkat elektronik. *Flipbook* mampu memfasilitasi seluruh gaya belajar siswa sehingga kebutuhan siswa dapat terpenuhi. Contohnya siswa yang memiliki gaya belajar visual dapat membaca informasi materi yang terdapat pada *flipbook*, siswa yang memiliki gaya belajar auditori dapat belajar dengan menonton video yang disisipkan dalam *flipbook* serta siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat belajar dengan mencatat materi yang telah disediakan

dalam *flipbook* dan mengasah kemampuannya dengan mengerjakan *quiz* atau latihan soal.

Penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada muatan Pendidikan Pancasila, dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan. Dengan tercapainya hal tersebut, maka berdampak baik pada perkembangan kemampuan akademik siswa serta mampu mempersiapkan siswa menjadi generasi penerus bangsa yang mengilhami nilai-nilai sosial yang terkandung pada norma. Berdasarkan penelitian oleh Khotimah et al.,(2020) penggunaan pada media *flipbook* terbukti meningkatkan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aprilutfi (2022) mengenai penggunaan *flipbook* pada pembelajaran PKN di sekolah dasar yang menunjukkan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa belajar. Selain itu, siswa menerapkan apa yang telah dipelajari dari dari media *flipbook* dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini dikatakan bahwa siswa merasa senang mendapatkan cara belajar baru yang lebih menarik dan dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui *smartphone* ataupun laptop. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil pengumpulan data instrumen yang disebarkan kepada siswa. Penelitian lain yang dilakukan (Siregar et al., 2021) mengenai pengembangan buku digital juga menunjukkan ada peningkatan hasil belajar sebesar 51%. siswa dengan kategori tinggi dan sangat tinggi. Sehingga dapat ditarik pernyataan berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu bahwasanya pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini sanagat efektif dalam menarik minat belajar siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian diharapkan proses pembelajaran berjalan dengan lancar tanpa hambatan yakni ketidaktersediaannya media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dan menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Selain itu, pengembangan media *flipbook* ini juga diharapkan mampu menyampaikan materi muatan pendidikan Pancasila dengan baik melalui model VCT sehingga dapat menjadikan peserta didik kelak sebagai warga negara yang berkarakter dan bertanggung jawab pada dirinya sendiri dan masyarakat luas.

Berdasarkan paparan di atas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Value Clarification Technique* (VCT) pada Muatan Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Tahun Ajaran 2023/2024 di SD No 9 Jimbaran, Badung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk diteliti, antara lain:

- (1) Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung saat ini masih cenderung memfokuskan pada buku pegangan siswa sebagai penunjang sumber belajar.
- (2) Kurangnya antusiasme dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran kurang bervariasi akibat kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- (3) Kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di kelas.
- (4) Keberagaman karakteristik dan gaya belajar peserta didik sehingga guru kesulitan menentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

- (5) Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kognitif siswa dan pembentukan karakter siswa.
- (6) Belum adanya pengembangan media ajar yang inovatif dan interaktif untuk membangun pemahaman siswa terkait muatan pendidikan Pancasila.
- (7) Masih rendahnya penerapan pembelajaran yang mengacu pada konsep pendidikan abad ke 21.
- (8) Masih kurangnya penerapan inovasi model pembelajaran VCT pada proses pembelajaran muatan pendidikan Pancasila.
- (9) Masih rendahnya upaya revitalisasi nilai dan norma melalui pembelajaran pendidikan nilai dan norma pada muatan pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran
- (10) Belum dikembangkannya media pembelajaran dalam bentuk buku digital atau *flipbook* yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi norma dalam kehidupan.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya permasalahan yang telah diidentifikasi oleh peneliti sebelumnya mengakibatkan perlunya sebuah pembatasan masalah. Permasalahan tersebut dapat dipersempit dan difokuskan dengan membatasi masalah pengembangan media *flipbook* berbasis VCT pada muatan pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian pada latar belakang tersebut didapat beberapa rumusan masalah, diantaranya:

- (1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbasis VCT pada muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD No. 9 Jimbaran, Badung?
- (2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis VCT pada muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD No. 9 Jimbaran, Badung?
- (3) Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *flipbook* berbasis VCT pada muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD No. 9 Jimbaran, Badung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian ini, antara lain:

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun media *flipbook* berbasis VCT pada muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD No. 9 Jimbaran.
- (2) Untuk mengetahui kelayakan media *flipbook* berbasis VCT pada muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD No. 9 Jimbaran.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flipbook* berbasis VCT pada muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD No. 9 Jimbaran.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaaat terkait pengembangan media *flipbook* berbasis VCT pada muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD No. 9 Jimbaran, Badung, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Menurut Camelia, F. (2020) kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap perkembangan suatu negara menjadi lebih maju karena didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Teknologi pendidikan didefinisikan dalam konteks pendidikan sebagai pengembangan dan penerapan sistem pendidikan yang meliputi metode, model dan media pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas pendidikan manusia (Mokalu et al.,2022). Berdasar pada pendapat para ahli tersebut terkait komponen yang mencakup pertimbangan teoretis mengenai manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan pada penelitian yang dilakukan peneliti adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu-ilmu tentang teknologi pengembangan media pembelajaran dalam secara luas.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terkait materi yang terdapat pada muatan pendidikan Pancasila, serta penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa.

b) Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi khususnya materi norma sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi dan menarik.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan masukan dan acuan dasar membentuk suatu kebijakan dalam pembinaan dan pengembangan guru profesional di sekolah serta memotivasi guru untuk dapat menggunakan dan mengembangkan media flipbook pada proses pembelajaran untuk dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah tersebut.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi, khususnya mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar dalam upaya memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan serta untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat menambah koleksi kepustakaan dan bacaan mahasiswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media *flipbook* yang dikhususkan pada muatan pembelajaran pendidikan Pancasila. Media pembelajaran *flipbook* ini berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan guru dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan memahami materi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran *flipbook* ini akan dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Dengan hal tersebut, hasil belajar siswa dapat meningkat dan lebih baik dari sebelumnya. Adapun spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis VCT, yakni:

1.7.1 Bentuk Produk

Media Pembelajaran *flipbook* ini berisikan materi pada muatan Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar, khususnya materi norma dalam kehidupan. *Flipbook* ini merupakan pengembangan media pembelajaran yang memiliki keunikan yaitu dalam buku digital ini selain terdapat informasi berupa bacaan, dilengkapi juga dengan adanya video pembelajaran serta *quiz* sebagai latihan soal yang disajikan dalam fitur-fitur yang menarik. *Flipbook* ini dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar mudah dipahami. Media pembelajaran *flipbook* ini dapat digunakan secara individu, namun dapat diaplikasikan bersama-sama dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Media pembelajaran *flipbook* ini dapat diakses melalui handphone ataupun laptop.

1.7.2 Program yang Dijalankan

Adapun program yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini yaitu aplikasi untuk membuat *design* tampilan awal buku yakni aplikasi *Canva*. Selain itu dalam pengembangan media ini juga menggunakan aplikasi *Youtube* untuk mengunggah konten materi berupa video yang dirancang dan dikembangkan oleh penulis. Untuk pembuatan konten video menggunakan aplikasi *Canva*. Penulis juga menggunakan aplikasi pendukung yakni *flip PDF professional* untuk mengubah (*convert*) tampilan *design* awal buku menjadi tampilan *flipbook* (buku digital) yang memiliki fitur-fitur layaknya yang dimiliki *flipbook* dan *Quizmaker* untuk membuat latihan soal.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada era *modern* saat ini, dunia sedang dihadapkan oleh isu-isu global seperti terorisme, perang ideologi, degradasi moral, lunturnya nilai dan norma. Sehingga diperlukannya upaya revitalisasi nilai dan norma yang perlu ditanamkan sejak dini melalui pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis VCT ini dilakukan dengan menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan di lapangan, pelaksanaan proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa memberikan pengaruh pada pemahaman konsep belajar siswa sehingga menjadi kurang optimal dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa menjadi kurang aktif, dan siswa cenderung merasa jenuh akibat metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga bersifat monoton. Guru juga belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang inovatif. Tentunya, dengan adanya beberapa faktor tersebut dapat pula mempengaruhi pemahaman konsep serta hasil belajar siswa.

Maka pentingnya pengembangan media *flipbook* berbasis VCT ini agar siswa dapat memahami dengan baik materi pembelajaran serta mampu memaknai nilai yang terkandung dalam materi norma sehingga dapat menjadi bekal persiapan peserta didik menjadi Warga Negara Indonesia yang baik dan berbudi pekerti yang luhur. Selain itu, pengembangan media *flipbook* berbasis VCT ini dapat menarik minat belajar siswa karena terdapat fitur-fitur yang menarik dan informatif, sehingga hal ini akan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif. Guru

juga akan lebih mudah melakukan evaluasi terkait pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis VCT pada muatan pendidikan Pancasila kelas V di SD No. 9 Jimbaran, antara lain:

(1) Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis VCT pada muatan pendidikan Pancasila kelas V SD No. 9 Jimbaran, Badung, antara lain:

- a) Media *flipbook* yang telah dikembangkan dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada materi norma muatan pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V di SD No. 9 Jimbaran, Badung.
- b) Melalui media pembelajaran *flipbook*, siswa mampu memahami materi norma dalam kehidupan.
- c) Penggunaan media pembelajaran *flipbook* mampu meningkatkan pemahaman terkait konsep belajar siswa mengenai materi norma dalam kehidupan.

(2) Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis VCT pada muatan pendidikan Pancasila kelas V SD No. 9 Jimbaran, Badung, antara lain:

- a) Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini terbatas, sehingga hanya dapat digunakan pada muatan pelajaran pendidikan Pancasila kelas V di sekolah dasar dan hanya terbatas pada 1 bab pembelajaran yaitu pada

unit 2 “Norma dan Kehidupanku”.

- b) Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini hanya tersebar pada SD No. 9 Jimbaran karena terbatas oleh waktu produksi dan biaya yang diperlukan dan hanya bisa digunakan pada *smartphone* ataupun laptop yang difasilitasi oleh kuota internet atau *wifi*.
- c) Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis VCT ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa di situasi pembelajaran saat ini, maka media pembelajaran *flipbook* ini dikembangkan secara terbatas sesuai dengan kondisi di lapangan.

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah ini dibutuhkan agar terhindar dari kesalahpahaman yang dapat terjadi terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian. Sehingga, dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan, antara lain:

(1) Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baik alat, media, desain, materi maupun produk pembelajaran, dan diuji kelayakan serta efektivitas produk tersebut.

(2) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa agar dapat menyerapnya dengan lebih baik.

(3) *Flipbook*

Secara umum *flipbook* adalah buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa

memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, dan animasi bergerak. *Flipbook* masuk ke dalam kategori buku digital atau *e-book* (*electronic book*).

d) ADDIE

ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang digunakan untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk atau program pembelajaran yang dalam pelaksanaannya terdiri dari lima tahapan yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

