

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan nilai-nilai warisan budaya yang ada. Pendidikan secara praktis tidak dapat dipisahkan dengan nilai-nilai budaya, karena budaya merupakan salah satu bagian dari pendidikan dan saling memberikan pengaruh satu sama lain. Pendidikan merupakan pondasi utama yang memiliki peran sentral dalam pembentukan karakter dan perkembangan potensi setiap individu (Ningrum, dkk. 2021). Sehingga pendidikan dapat dianggap sebagai upaya terencana dalam mengembangkan potensi setiap peserta didik sehingga mereka memiliki cara berpikir, nilai, moral serta keyakinan yang telah diwariskan dan dapat mengembangkan warisan tersebut di masa yang datang (Widyastuti, 2021).

Proses pendidikan tentunya memerlukan kurikulum yang tepat untuk mendukung jalannya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan saat ini. Sekolah-sekolah dituntut untuk mulai menerapkan Kurikulum Merdeka, kurikulum ini disebut sebagai kurikulum alternatif untuk mengatasi kemunduran belajar selama

pandemi Covid-19 melanda yang kemudian ditetapkan sebagai penyempurnaan Kurikulum 2019 pada tanggal 10 Desember 2019 oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Bapak Nadiem Anwar Makarim, B.A, M.B.A. Kurikulum yang ditetapkan semestinya tidak hanya berfokus pada pemahaman di bidang akademik, namun juga mampu mencerminkan pemahaman di bidang identitas lokal dan kekayaan budaya yang dimiliki oleh masyarakat setempat (Mawati, dkk. 2023). Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahrika & Andaryani (2023), implementasi pendidikan berbasis budaya dapat membawa dampak positif berupa meningkatkan pemahaman siswa mengenai warisan budaya serta dapat mempromosikan keberagaman kultural sehingga dapat mempertahankan dan memelihara identitas lokal masyarakat setempat.

Keanekaragaman suku, bangsa, bahasa, kebudayaan, dan kepercayaan membuat Indonesia memiliki beragam warisan budaya. Setiap suku bangsa memiliki ciri khas tersendiri untuk mencerminkan jati diri terhadap keberadaan suku lain (Nurfadhillah, dkk. 2021). Degradasi nilai-nilai warisan budaya di Indonesia saat ini sudah mulai tergerus oleh masuknya budaya-budaya asing. Perkembangan zaman di era globalisasi juga ikut andil dalam mempengaruhi kehidupan sosial yang membuat nilai-nilai warisan budaya lokal masing-masing daerah kian meredup. Warisan budaya ini diwariskan oleh leluhur maupun nenek moyang kita agar tetap dilaksanakan dan dijaga kelestariannya oleh generasi-generasi di masa mendatang. Hal ini tentu memerlukan penyesuaian keselarasan dan keseimbangan antara warisan budaya dengan perkembangan teknologi saat ini (Lake, dkk. 2023).

Bali menjadi salah satu provinsi yang dikenal dengan beragam tradisi, adat

istiadat dan budaya dari masing-masing daerahnya. Bali sangat kental dengan kepercayaan mengenai upacara adat keagamaan yang terus menerus dilaksanakan dari jaman dahulu hingga saat ini. Upacara adat yang dilaksanakan tentu saja memiliki makna dan tujuan tersendiri dengan tetap mengutamakan nilai-nilai filosofis dari upacara tersebut. Nilai-nilai filosofis ini kemudian menjadi pedoman tingkah laku bagi warga setempat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Salah satu upacara adat yang telah diwariskan hingga saat ini dan terkenal di daerah Bali yakni Siat Tipat, upacara ini memiliki tujuan untuk menyampaikan rasa syukur warga setempat kepada Tuhan/Ida Sang Hyang Widhi atas rezeki dan keberlimpahan nikmat yang telah diberikan (Bagus, dkk. 2021). Nilai-nilai luhur yang termuat dalam warisan budaya Siat Tipat ini dapat diintegrasikan dengan muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya Indonesia. Sangat penting untuk memperkenalkan pada peserta didik di era globalisasi ini mengenai nilai-nilai warisan budaya daerah setempat agar warisan budaya dapat terjaga kelestariannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sekolah SD No.1 Kerobokan Kelod pada Kamis tanggal 06 Juni 2024 diketahui bahwa hasil belajar siswa di kelas III dengan banyak siswa 28 orang terdapat 16 orang siswa atau 57,14% yang nilainya tuntas dan 12 orang siswa atau 42,85% yang nilainya belum tuntas dengan KKTP yakni rentang predikat cukup 64–76. Media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat jarang digunakan walaupun sekolah sudah memiliki peralatan berteknologi untuk menunjang penggunaan media berbasis teknologi pada kegiatan pembelajaran. Guru-guru kebanyakan masih menggunakan media pembelajaran cetak dikarenakan masih banyak guru yang kurang memiliki pemahaman mengenai

cara pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar cetak ini tentunya masih kurang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru mengatakan masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dan mudah merasa bosan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Saat ini guru-guru dituntut untuk menggunakan Platform Merdeka Mengajar (PMM) sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar seperti pencarian perangkat ajar kurikulum merdeka. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia, guru hanya memberikan contoh berupa foto-foto keragaman budaya yang ada tanpa diberikan penjelasan terkait sehingga siswa masih kurang memahami budaya-budaya yang ada dan berasal dari daerah mana budaya tersebut. Terutama daerah Bali yang memiliki banyak sekali keragaman budaya salah satunya berupa tradisi-tradisi yang masih terus dilaksanakan di Bali. Kebanyakan orang-orang mengetahui tradisi perang tipat atau yang biasa disebut “Siat Tipat” terkenal di Desa Adat Kapal Mengwi, namun tradisi ini juga dilaksanakan di Desa Adat Kerobokan tetapi tradisi ini sudah lama tidak dilakukan terakhir dilakukan sekitar 40 tahun yang lalu sehingga masyarakat terutama anak-anak di lingkungan sekitar belum banyak yang mengetahuinya.

Guru sebagai fasilitator harus mampu menyediakan segala media pembelajaran yang efektif sebagai penunjang proses pembelajaran (Prameswari, dkk. 2023). Pemilihan media pembelajaran sangat penting dilakukan oleh seorang guru/pendidik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan segala

informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik (Jenahut & Maure, 2022). Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri dan tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan didalamnya. Media pembelajaran memiliki manfaat untuk mempermudah terjalinnya interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan tujuan dapat membantu siswa belajar dengan optimal (Prameswari, dkk. 2023).

Tentunya pemilihan media saat ini juga dapat memanfaatkan ilmu teknologi di era yang serba digital ini. Salah satu media pembelajaran menarik dan menyenangkan serta memanfaatkan teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi keberagaman budaya yaitu media berbasis *flipbook* interaktif. *Flipbook* merupakan serangkaian gambar yang beragam dari satu halaman ke halaman berikutnya, jika halaman di bolak-balik secara cepat maka menimbulkan efek animasi (Kalalo, dkk. 2021). Menurut Prihatiningtyas & Sholihah (2020) *flipbook* merupakan media elektronik yang didalamnya dapat menggabungkan teks, gambar, video, audio, animasi serta navigasi yang dapat digunakan oleh semua peserta didik walaupun memiliki gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prameswari, dkk. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Pada Siswa Kelas V”, menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* layak digunakan untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi suku bangsa dan budaya. Berdasarkan penelitian Lake, dkk. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Cerita Rakyat Nusantara Timur untuk Meningkatkan

Literasi Budaya Siswa”, menunjukkan media pembelajaran *flipbook* sangat layak digunakan oleh siswa sebagai media pendukung pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa. Penelitian (Muhdiyati & Utami, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Siswa Kelas IV”, juga mengatakan media *flipbook* layak untuk digunakan guna menambah pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dari sebelumnya.

Dari beberapa penelitian pengembangan media berbasis *flipbook* interaktif belum ditemukan media *flipbook* bermuatan warisan budaya lokal khususnya daerah Bali. Oleh karena itu, media ini dirancang dengan menggabungkan teks, animasi, video, suara dan kuis interaktif, games agar mampu menunjang gaya belajar siswa sehingga membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Media ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa. Pada media KEBUDI ini berisikan materi-materi Keberagaman Budaya di Indonesia meliputi: suku bangsa, pakaian adat, tarian daerah, rumah adat, lagu daerah alat musik, senjata khas, dan tradisi terutama tradisi Perang Tipat/Siat Tipat yang tradisi ini merupakan salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan. Dengan berbantuan Platform Merdeka Mengajar ini guru-guru dapat mengakses media ini dan dapat digunakan terus menerus, serta bukan hanya guru-guru di SD No.1 Kerobokan Kelod yang dapat menggunakan media ini tetapi guru-guru sekolah lainnya juga dapat mengakses atau menggunakan media ini melalui Platform ini sehingga membantu dalam kegiatan mengajar serta dapat mengajarkan tradisi ini.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dilakukan penelitian yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia (KEBUDI) Berbasis *Flipbook* Interaktif Bermuatan Warisan Budaya Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas III SD No. 1 Kerobokan Kelod” sehingga dapat diharapkan mampu untuk mengembangkan suatu media interaktif keragaman budaya Indonesia bermuatan warisan budaya dalam upaya melestarikan nilai-nilai warisan budaya dan memperkenalkan salah satu warisan budaya yang ada di wilayah setempat kepada peserta didik. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media *flipbook* interaktif bermuatan warisan budaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan yaitu sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa masih kurang dari 28 orang siswa terdapat 16 orang siswa atau 57,14% yang nilainya tuntas dan 12 orang siswa atau 42,85% yang nilainya belum tuntas.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran dan pembelajaran hanya terfokus pada sumber buku ajar yang tersedia di sekolah sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik.
3. Kurangnya pemanfaatan fasilitas peralatan teknologi yang telah tersedia oleh guru dalam proses pembelajaran.
4. Belum terdapat media *flipbook* interaktif yang diimplementasikan pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.
5. Kearifan lokal setempat yang merupakan salah satu warisan budaya masih sangat jarang dikaitkan dengan materi pembelajaran.

6. Kemampuan literasi budaya yang dimiliki oleh peserta didik masih dapat dikatakan kurang.
7. Minimnya kegiatan yang mampu meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan dan menyadari kompleksnya permasalahan sehingga memerlukan pembatasan penelitian, yang bertujuan memfokuskan penelitian agar masalah yang diinvestigasi tidak terlalu luas dan terarah serta masalah utama dari penelitian ini dapat teratasi dengan maksimal. Oleh karena itu, pembatasan masalah penelitian ini difokuskan pada (1) Hasil belajar siswa yang masih kurang dari 28 orang siswa terdapat 16 orang siswa atau 57,14% yang nilainya tuntas dan 12 orang siswa atau 42,85% yang nilainya belum tuntas, (2) Belum terdapat media *flipbook* interaktif yang diimplementasikan pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga dilakukan penelitian pengembangan Media Pembelajaran Keragaman Budaya di Indonesia (KEBUDI) berbasis *Flipbook* Interaktif bermuatan Warisan Budaya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD No.1 Kerobokan Kelod.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, paparan masalah yang telah ditemukan dan mempertimbangkan masalah yang dibatasi di atas, maka didapatkan beberapa rumusan masalah yang dibahas yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun Media Pembelajaran Keragaman Budaya di Indonesia (KEBUDI) berbasis *Flipbook* Interaktif bermuatan Warisan

Budaya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD No.1 Kerobokan Kelod?

2. Bagaimanakah kelayakan Media Pembelajaran Keragaman Budaya di Indonesia (KEBUDI) berbasis *Flipbook* Interaktif bermuatan Warisan Budaya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD No.1 Kerobokan Kelod?
3. Bagaimanakah efektivitas Media Pembelajaran Keragaman Budaya di Indonesia (KEBUDI) berbasis *Flipbook* Interaktif bermuatan Warisan Budaya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD No.1 Kerobokan Kelod?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sebuah penelitian pasti memiliki tujuan yang hendak dicapai dan diuraikan agar penelitian relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan yang diinginkan yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun Media Pembelajaran Keragaman Budaya di Indonesia (KEBUDI) berbasis *Flipbook* Interaktif bermuatan Warisan Budaya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD No.1 Kerobokan Kelod.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Keragaman Budaya di Indonesia (KEBUDI) berbasis *Flipbook* Interaktif bermuatan Warisan Budaya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD No.1 Kerobokan Kelod.
3. Untuk mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Keragaman Budaya di Indonesia (KEBUDI) berbasis *Flipbook* Interaktif bermuatan Warisan

Budaya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD No.1
Kerobokan Kelod.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan pengembangan yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat sebagai bahan dalam memperkaya wawasan, konsep, dan referensi yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas suatu pengembangan media pembelajaran, khususnya berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Interaktif bermuatan Warisan Budaya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain sebagai berikut.

(1) Bagi Siswa

Flipbook interaktif dengan bermuatan warisan budaya ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk memfasilitasi segala kegiatan belajar yang dilakukan di dalam kelas, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesia dengan lebih mandiri. Disamping itu, pengintegrasian *Flipbook* interaktif ini dapat

mendorong siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk membaca karena *Flipbook* interaktif ini dirancang, dikembangkan, serta dikemas dengan semenarik mungkin sehingga dapat mempengaruhi dan meningkatkan kemampuan literasi yang dimiliki oleh siswa.

(2) Bagi Guru

Flipbook interaktif dengan bermuatan warisan budaya ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, memberikan kesempatan bagi guru dalam merancang materi pembelajaran, serta memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang praktis dan relevan dengan mengedepankan keberagaman budaya bermuatan warisan budaya Bali yakni Siat Tipat dalam proses pembelajaran.

(3) Bagi Sekolah

Flipbook interaktif dengan bermuatan warisan budaya ini dapat menjebatani sekolah untuk menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif serta memperbaiki metode pengajaran konvensional berpaku pada buku ajar yang digunakan dan menggantinya dengan media interaktif yang relevan dengan perkembangan zaman di era globalisasi ini, sehingga dapat mengefektifkan penggunaan teknologi canggih sebagai media pembelajaran yang modern.

(4) Bagi Peneliti Lain

Flipbook interaktif dengan bermuatan warisan budaya ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi untuk melakukan penelitian yang dilakukan di masa depan seperti penelitian lanjutan, studi komparasi,

ataupun pengembangan dalam topik dan jenjang yang berbeda berkaitan dengan media keragaman budaya berbasis *Flipbook* interaktif bermuatan warisan budaya.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran dalam bentuk *Flipbook* interaktif sebagai sebuah gebrakan dan inovasi baru dalam penyampaian materi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya dengan mengintegrasikan nilai-nilai warisan budaya khususnya warisan budaya Bali “Siat Tipat”. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran keragaman budaya berupa *Flipbook* interaktif bermuatan warisan budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sasaran penggunaan media ini yakni siswa kelas III di SD No. 1 Kerobokan Kelod, *Flipbook* interaktif ini mengkombinasikan beberapa elemen seperti teks, animasi, video, suara dan kuis interaktif, games yang dapat digunakan dan diimplementasikan dengan baik dan efisien pada proses pembelajaran berlangsung serta mampu menunjang gaya belajar siswa.
2. Materi pembelajaran yang disajikan pada *Flipbook* interaktif, yakni materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang didalamnya mengandung materi keberagaman budaya Indonesia meliputi suku bangsa, pakaian adat, tarian daerah, rumah adat, lagu daerah alat musik, senjata khas, dan mengkolaborasikan dengan tradisi daerah Bali yakni tradisi Perang Tipat/Siat Tipat.

3. Pengembangan *Flipbook* interaktif meliputi tiga bagian, yakni bagian (1) *cover/pembuka*, (2) isi, dan (3) penutup. Pada bagian *cover/pembuka* memuat informasi awal tentang judul *Flipbook* interaktif dan deskripsi awal sasaran *Flipbook* interaktif ini, pada halaman ini terdapat tombol menu untuk menuju pada halaman menu dan tombol identitas pengembang untuk menuju pada halaman yang berisi identitas pengembang. Pada bagian isi memuat petunjuk penggunaan dari media *Flipbook* interaktif, CP dan Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, serta Video Pembelajaran. Pada bagian penutup memuat Evaluasi dan *Games* yang berisi latihan soal.
4. Proses pembuatan *Flipbook* interaktif ini dilakukan dengan menggunakan *Heyzine Flipbook Maker* sebagai *software* utama dan Canva sebagai *software* pendukung.
5. *Flipbook* interaktif ini dapat digunakan secara fleksibel yang berarti dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung maupun pada saat belajar dirumah karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja, serta dapat diakses melalui *dekstop* maupun *smarthphone* yang dimiliki oleh peserta didik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Literasi budaya merupakan hal yang perlu diimplementasikan di Sekolah Dasar sebagai salah satu upaya untuk melestarikan berbagai budaya yang ada. Literasi budaya dalam pendidikan anak Sekolah Dasar memegang peranan yang cukup penting dalam membentuk pondasi perkembangan karakter mereka (Iskandar, dkk. 2024). Literasi budaya bukan hanya sekedar mengetahui kegiatan literasi berupa menulis dan membaca, melainkan juga sebagai alat untuk mengenal, memahami, menghargai, serta berinteraksi dengan keragaman budaya yang ada di

lingkungan tempat tinggalnya. Sehingga literasi budaya dapat berdampak dalam membuka wawasan dan pemahaman anak terhadap berbagai macam nilai, norma, serta tradisi budaya (Ulfa, 2022). Mengimplementasikan literasi budaya di Sekolah Dasar tentu memiliki tantangan yang mendasar yakni begitu kompleksnya keberagaman warisan budaya yang ada (Iskandar, dkk. 2024). Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan untuk mempermudah dalam mengenalkan warisan budaya yang ada yaitu melalui pengembangan bahan ajar berupa media berbasis warisan budaya (Pangaribuan, dkk. 2022). Dengan adanya media berbasis warisan budaya ini diharapkan dapat mendekatkan guru serta peserta didik dengan lingkungan budaya yang ada di daerah sekitar mereka.

Media *Flipbook* interaktif dapat menjadi salah satu contoh media yang digunakan untuk mengenalkan warisan budaya kepada peserta didik. Pada abad 21 ini mulai memasuki era revolusi industri 4.0 yang menuntut penggunaan teknologi digital dalam segala bidang kehidupan terutama dalam bidang pendidikan (Pangaribuan, dkk. 2022). Sehingga media *Flipbook* interaktif ini sangat cocok digunakan karena telah memanfaatkan teknologi digital sehingga mempermudah akses penggunaannya. *Flipbook* merupakan bahan ajar yang menarik dan interaktif karena terdapat fitur-fitur pendukung yang membuat *Flipbook* lebih bernyawa, sehingga dapat digunakan oleh guru sebagai fasilitas untuk menyampaikan informasi pembelajaran dengan lebih efektif, menyenangkan, kreatif serta inovatif dan mendorong motivasi peserta didik tercapainya tujuan yang diinginkan (Lestari, dkk. 2024). Dengan media *Flipbook* yang menarik serta dikolaborasikan dengan warisan budaya diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik.

Pengembangan produk *Flipbook* ini sangat signifikan untuk dilakukan mengingat media ini dapat memfasilitasi guru dalam memberikan informasi materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pembelajaran ini biasanya siswa diminta hanya untuk mendengarkan, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan terfokus pada buku sebagai bahan ajar utama sehingga proses pembelajaran berjalan pasif. Dengan salah satu warisan budaya yang dicantumkan pada *Flipbook* ini yaitu tradisi “Siat Tipat” tentunya tradisi ini memiliki nilai-nilai filosofis yang sangat mengacu pada aktivitas sehari-hari diharapkan dapat mengenalkan salah satu warisan budaya daerah Bali dan dapat melestarikannya. Nilai-nilai filosofis inilah yang sangat penting untuk diketahui oleh peserta didik sehingga dapat diwariskan kembali ke generasi selanjutnya sehingga warisan budaya ini dapat diketahui oleh generasi selanjutnya. Oleh karena itu, pengembangan *Flipbook* berkolaborasi dengan warisan budaya ini dapat menjadi sebuah inovasi baru dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat menambah wawasan dan pengalaman baru bagi guru maupun peserta didik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* interaktif bermuatan warisan budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini didasarkan dengan asumsi sebagai berikut.

1. Fasilitas elektronik di SD No. 1 Kerobokan Kelod mampu menunjang penerapan media berbasis *Flipbook* interaktif pada proses pembelajaran. Guru di SD No. 1 Kerobokan Kelod sebagian besar memiliki kemampuan untuk mengoperasikan alat/media elektronik berupa laptop maupun *handphone* dengan baik.

2. Beberapa guru di SD No. 1 Kerobokan Kelod memiliki pemahaman mengenai tradisi Perang Tipat/Siat Tipat.
3. Siswa kelas III di SD No. 1 Kerobokan Kelod memiliki kemampuan untuk mengoperasikan alat/media elektronik berupa laptop maupun *handphone* dengan baik.

Sedangkan, keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* interaktif bermuatan warisan budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* interaktif pada mata pelajaran ini didasarkan hasil analisis kebutuhan siswa kelas III di SD No.1 Kerobokan Kelod, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang ada di lapangan.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* interaktif ini hanya terbatas pada muatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Flipbook* interaktif harus didukung dengan menggunakan alat/media elektronik berupa laptop maupun *handphone*.
4. Pengujian efektivitas media pembelajaran berbasis *Flipbook* interaktif yang dilakukan terbatas pada satu kelas yakni kelas III di SD No.1 Kerobokan Kelod dengan banyak siswa 28 orang.

1.10 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* interaktif bermuatan warisan budaya pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan segala informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dan untuk mempermudah terjalinnya interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan tujuan dapat membantu siswa belajar dengan optimal.
2. *Flipbook* interaktif merupakan media elektronik yang didalamnya dapat menggabungkan teks, gambar, video, audio, animasi serta navigasi yang dapat digunakan oleh semua peserta didik walaupun memiliki gaya belajar yang berbeda.
3. Keragaman Budaya merupakan salah satu ciri khas tersendiri untuk mencerminkan jati diri terhadap keberadaan keanekaragaman suku, bangsa, bahasa, kebudayaan, dan kepercayaan lain.
4. Warisan budaya merupakan hal yang diwariskan oleh leluhur maupun nenek moyang kita agar tetap dilaksanakan dan dijaga kelestariannya oleh generasi-generasi di masa mendatang.
5. Siat Tipat merupakan upacara/tradisi yang memiliki tujuan untuk menyampaikan rasa syukur warga setempat kepada Tuhan/Ida Sang Hyang Widhi atas rezeki dan keberlimpahan nikmat yang telah diberikan.
6. Pendidikan Pancasila adalah pengetahuan yang bertujuan membentuk karakter karena bersumber dan digali dari nilai-nilai agama, kebudayaan serta adat istiadat yang hidup dan berkembang di Indonesia.
7. Literasi budaya merupakan kegiatan literasi berupa menulis dan

membaca, juga sebagai alat untuk mengenal, memahami, menghargai, serta berinteraksi dengan keragaman budaya yang ada di lingkungan tempat tinggalnya. Sehingga literasi budaya dapat berdampak dalam membuka wawasan dan pemahaman anak terhadap berbagai macam nilai, norma, serta tradisi budaya.

