

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap individu (Rahman, dkk., 2022). Pendidikan penting untuk memahami dunia sekitar, mengembangkan potensi, membentuk karakter, dan mempersiapkan individu berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Pada saat ini manusia hidup dalam zaman yang sangat dinamis dan penuh dengan perubahan. Perubahan-perubahan yang terjadi diakibatkan oleh semakin berkembangnya teknologi. Gejala sosial ini dinamakan dengan revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 memberikan dampak yang sangat besar didalam kehidupan manusia. Termasuk juga berdampak pada dunia pendidikan. Perkembangan era industri 4.0 menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan saat ini (Apriyansyah & Novianto, 2022).

Untuk mengatasi tantangan di dunia pendidikan pada era revolusi industri 4.0 ini, diperlukannya penerapan pembelajaran abad 21. Keterampilan abad ke-21 meliputi enam kecakapan yang sering juga disebut dengan istilah 6C, yakni *character* (karakter), *citizenship* (kewarganegaraan), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi). Pembelajaran abad 21 merupakan pendekatan pendidikan yang dirumuskan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dan tuntutan dunia modern yang terus berubah. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada pemahaman materi akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan penting

seperti berpikir kritis, bekerja sama, kreativitas, komunikasi, literasi digital, penguatan karakter dan kemampuan untuk terus belajar sepanjang hidup. Selain hanya menerapkan pembelajaran abad 21, guru juga harus mampu menguasai teknologi sebagai sarana dalam proses belajar mengajar.

Teknologi sangat dekat dengan kehidupan manusia masa kini. Guru sekarang diharapkan untuk menunjukkan kemahiran dalam menggunakan teknologi pendidikan di dalam kelas (Tondeur, dkk., 2019). Dengan mengadopsi teknologi sebagai sarana pendidikan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Pada saat minat belajar siswa tumbuh, secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan secara umum dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Guru sebagai pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran berlangsung. Tanpa adanya media pembelajaran dan model pembelajaran maka kegiatan pendidikan tidak dapat terlaksana dengan baik (Darsyah, 2023). Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan oleh guru pada materi yang sedang dipelajari siswa. Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, guru harus mampu mengkolaborasikan media pembelajaran dan metode pembelajaran dengan tepat. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, inovasi dalam pembuatan media pembelajaran sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Salah satu pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang memerlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi adalah muatan Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting di tingkat sekolah dasar dalam membentuk generasi muda yang berdisiplin, memiliki moral tinggi, dan mampu memberikan dampak positif bagi negara. Pendidikan Pancasila menjadi landasan dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia. Hal ini dituliskan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dapat mendukung penanaman pendidikan karakter. Dikarenakan pentingnya pembelajaran Pendidikan Pancasila ini di sekolah dasar, maka guru sebagai pendidik harus dapat menyampaikan materi pembelajaran semenarik mungkin dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.

Mengaitkan pembelajaran dengan kebudayaan yang ada di suatu daerah disebut dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal adalah budaya yang merupakan kekhasan suatu etnik yang diwariskan dari generasi ke generasi (Laksana, dkk., 2019). Pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya menampilkan kebudayaan yang terdapat di suatu daerah, melainkan peserta didik juga mempelajari dan mengamalkan nilai-nilai yang terdapat didalam kebudayaan tersebut. Memadukan pembelajaran berbasis teknologi dan kearifan lokal sangat tepat dilakukan pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai kebudayaan Indonesia. Nilai-nilai kearifan lokal merupakan hal yang fundamental untuk mengembangkan karakter masyarakat, terutama etika dan moral (Kembara, dkk., 2021). Dengan mengkolaborasikan muatan Pendidikan Pancasila

berbasis kearifan lokal dapat memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila itu sendiri.

Akan tetapi, pada kenyataannya di lapangan peneliti menemukan fakta-fakta yang berbeda. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV yaitu Bapak I Gusti Ngurah Made Anom Parbawa, S.Pd di SD No.2 Sangeh pada tanggal 12 Juli 2024 yaitu ditemukan bahwa guru telah berusaha menggunakan sumber belajar. Namun, dalam proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran masih belum maksimal sehingga mengakibatkan tuntutan untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di era pembelajaran abad 21 ini belum sepenuhnya tercapai. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif mempengaruhi proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pembelajaran muatan Pendidikan Pancasila. Hal ini sesuai dengan observasi yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran, terlihat bahwa keterampilan literasi siswa belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah kurang menariknya buku pembelajaran yang digunakan oleh siswa, sehingga mereka cenderung cepat merasa bosan, dan pemahaman materi menjadi kurang maksimal. Didalam proses pembelajaran berlangsung guru hanya memanfaatkan buku guru sebagai bahan ajar serta pembelajaran belum pernah dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Selain itu pembelajaran masih menggunakan metode tradisional, seperti yang kita ketahui dalam proses pembelajaran metode tradisional masih bersifat satu arah. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka kompetensi pengetahuan peserta didik kelas IV SD No.2 Sangeh dalam muatan

Pendidikan Pancasila tidak akan terasah secara optimal dan menyeluruh, yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan peserta didik dalam memahami materi dapat diukur melalui penilaian atau pengukuran hasil belajar yang harus didasarkan pada standar atau kriteria tertentu. Salah satu pedoman nasional untuk mengukur hasil belajar adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). PAP merupakan metode penilaian yang menentukan sejauh mana peserta didik mampu mencapai standar yang telah ditetapkan. Menurut kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP), peserta didik dianggap telah menguasai materi pembelajaran jika mencapai nilai persentase sebesar 65% atau 55% (Agung, 2020). Dari total 32 siswa di kelas IV, hanya 25% atau sekitar 8 siswa yang mencapai hasil belajar di atas rata-rata, sedangkan 75% atau 24 siswa lainnya memperoleh hasil belajar di bawah rata-rata. Hasil ini menunjukkan bahwa penguasaan materi oleh siswa belum optimal, sehingga hasil belajar mereka belum memenuhi kriteria PAP yang ditentukan. Kesenjangan antara kondisi aktual dan kondisi yang diharapkan ini, jika dibiarkan begitu saja dikhawatirkan akan berdampak negatif pada capaian hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dapat diberikan solusi dengan menciptakan pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, serta penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan memadukan kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada muatan Pendidikan Pancasila merupakan alternatif yang dapat digunakan sebagai solusi terhadap masalah yang muncul. Media *flipbook* ini dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi

dengan cara yang lebih komunikatif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. *Flipbook* adalah bentuk pengembangan media pembelajaran elektronik yang menyajikan simulasi interaktif, dengan menggabungkan teks, video, gambar, audio, dan navigasi, sehingga membuat siswa lebih terlibat dan menjadikan pembelajaran lebih menarik (Diani & Sri Hartati, 2019).

Media pembelajaran berupa *flipbook* mempunyai keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya, karena pada media pembelajaran *flipbook* ini tidak hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga berupaya memasukan animasi, video, suara dan lain sebagainya. *Flipbook* dapat dikelompokan media sound slide yang merupakan jenis dari media audio-visual. *Flipbook* dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa, sehingga kebutuhan mereka dapat terpenuhi. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada muatan Pendidikan Pancasila, yang mengintegrasikan kearifan lokal melalui satua Bali "Ni Bawang Teken Ni Kesuna," dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Siswa dapat memahami isi cerita, mengeksplorasi nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, serta mengenal lebih dalam akan warisan leluhur, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar tanpa hambatan, berkat ketersediaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menyampaikan materi secara efektif. Selain itu, pengembangan media *flipbook* ini juga diharapkan dapat menyampaikan materi muatan Pendidikan Pancasila berbasis satua Bali "Ni Bawang Teken Ni Kesuna," sehingga siswa dapat memahami materi hak dan kewajiban yang terkandung didalamnya.

Berdasarkan paparan di atas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Satua Bali “Ni Bawang Teken Ni Kesuna” Materi Hak Dan Kewajiban Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Di SD No.2 Sangeh.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas dapat ditemukan identifikasi masalah yang akan diteliti yakni:

1. Pada pembelajaran muatan Pendidikan Pancasila hasil belajar siswa masih cukup rendah dan belum mencapai Penilaian Acuan Patokan (PAP).
2. Siswa keterbatasan sumber belajar karena guru saat pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya berpedoman pada buku guru.
3. Pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di kelas belum maksimal.
4. Masih minimnya penerapan inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal pada proses pembelajaran muatan Pendidikan Pancasila.
5. Belum dikembangkannya media pembelajaran dalam bentuk *flipbook* yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya masalah yang telah diidentifikasi oleh peneliti sebelumnya mengharuskan adanya pembatasan masalah. Permasalahan ini dapat dipersempit dan difokuskan melalui pengembangan media *flipbook* berbasis cerita rakyat Bali “Ni Bawang Teken Ni Kesuna” pada materi Hak dan Kewajiban pada muatan Pendidikan Pancasila. Pengembangan media *flipbook* ini bertujuan sebagai sarana

pendukung pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi dan memfasilitasi siswa dalam memahami pembelajaran yang bermakna. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal dari cerita "Ni Bawang Teken Ni Kesuna," media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban untuk kelas IV di SD No.2 Sangeh.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali "Ni Bawang Teken Ni Kesuna" pada muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD No.2 Sangeh?
2. Bagaimana validitas Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali "Ni Bawang Teken Ni Kesuna" pada muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD No.2 Sangeh?
3. Bagaimana efektifitas Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali "Ni Bawang Teken Ni Kesuna" terhadap hasil belajar pada muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD No.2 Sangeh?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali "Ni Bawang Teken Ni Kesuna" pada muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD No.2 Sangeh.

2. Untuk mengetahui validitas Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali “Ni Bawang Teken Ni Kesuna” pada muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD No.2 Sangeh.
3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali “Ni Bawang Teken Ni Kesuna” pada muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD No.2 Sangeh.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini akan memberikan manfaat baik dari segi teoritik maupun praktis. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan berfungsi untuk menyebarluaskan informasi mengenai media dan materi yang telah dikembangkan, serta dapat dijadikan referensi dalam pembuatan *flipbook* berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran. Menurut Camelia (2020) kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap perkembangan suatu negara menjadi lebih maju karena didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan pendidikan pendidikan yang berkualitas juga. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini dapat dilihat dari berbagai pihak sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap materi dalam muatan Pendidikan Pancasila, serta diharapkan juga mampu memperkuat pemahaman konsep belajar siswa.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi khususnya materi hak dan kewajiban. Selain itu melalui pengembangan *flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali “Ni Bawang Teken Ni Kesuna” ini, guru menjadi memiliki media lain yang dapat digunakan saat mengajar sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi dan menarik.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi masukan dan landasan dalam merumuskan kebijakan terkait pembinaan dan pengembangan guru profesional di sekolah, serta mendorong guru untuk menggunakan dan mengembangkan media *flipbook* dalam proses pembelajaran guna mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi di sekolah tersebut.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi, khususnya bagi mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar, dalam memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan serta dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah koleksi pustaka dan bahan bacaan bagi mahasiswa.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini nantinya akan menghasilkan produk berupa *Flipbook* berbasis satua Bali "Ni Bawang Teken Ni Kesuna" pada muatan Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini dirancang sebagai alat atau sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Adapun spesifikasi produk dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *flipbook* ini dikembangkan dengan menggunakan bantuan *website heyzine flipbooks*
2. Media pembelajaran *flipbook* ini berisikan satua Bali "Ni Bawang Teken Ni kesuna" kemudian disisipkan materi Hak dan Kewajiban. Media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin, dan memudahkan siswa dalam memahami materi Hak dan Kewajiban serta nantinya diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Media pembelajaran ini nantinya dapat diakses melalui *handphone*, komputer, dan laptop siswa yang memiliki koneksi internet kemudian siswa dapat membacanya di rumah. Sedangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dapat menayangkan media pembelajaran *flipbook* ini melalui proyektor yang ada di kelas.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Kemajuan teknologi yang pesat mengharuskan guru untuk menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Guru dituntut untuk mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dengan mengembangkan

sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga nantinya dapat menciptakan pembelajaran yang efisien dan menyenangkan. Dalam konteks ini, guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dapat diserap dengan maksimal.

Sehingga pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali ini sangat penting untuk dilakukan. Produk ini dikembangkan agar dapat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran *flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali “Ni Bawang Teken Ni Kesuna” ini dapat mengajak siswa untuk lebih mengenali kearifan lokal berupa cerita rakyat Bali yang ada disekitar lingkungan mereka. Dengan adanya media pembelajaran ini, berbagai gaya belajar siswa baik itu visual, auditori, maupun kinestetik dapat terakomodasi. Media pembelajaran *flipbook* ini tidak hanya berisi teks saja namun juga berisi cerita dan gambar yang nantinya akan dikaitkan dengan materi hak dan kewajiban, serta media pembelajaran *flipbook* berbasis satua Bali ini akan dikemas semenarik mungkin yang nantinya dapat menumbuhkan rasa penasaran siswa akan isi dari *flipbook* ini.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali “Ni Bawang Teken Ni Kesuna” materi Hak dan Kewajiban muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD No.2 Sangeh ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan, yaitu sebagai berikut.

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali “Ni Bawang Teken Ni Kesuna” materi Hak dan Kewajiban muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD No.2 Sangeh yaitu:

1. Sudah tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran *flipbook* ini seperti proyektor dan koneksi internet didalam kelas.
2. Guru dan siswa kelas IV sudah mampu dalam mengoperasikan laptop dan *handphone*.
3. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis satua Bali ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban pada muatan Pendidikan Pancasila.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Sedangkan keterbatasan pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kearifan lokal satua Bali “Ni Bawang Teken Ni Kesuna” materi Hak dan Kewajiban siswa kelas IV SD No.2 Sangeh yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis satua Bali “Ni Bawang Teken Ni Kesuna” dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa di SD No.2 Sangeh saat ini. Maka media pembelajaran *flipbook* ini dikembangkan secara terbatas sesuai dengan kondisi di lapangan.
2. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis satua Bali “Ni Bawang Teken Ni Kesuna” hanya memuat 1 pokok pembahasan materi saja yaitu materi Hak dan Kewajiban.

3. Media pembelajaran *flipbook* berbasis satua Bali ini hanya bisa digunakan ketika handphone serta laptop guru dan siswa sudah terkoneksi dengan internet.

### **1.10 Definisi Istilah**

Pada bagian definisi istilah menjelaskan istilah-istilah yang digunakan agar tidak adanya kesalahpahaman sehingga terdapat kesamaan penafsiran. Maka istilah-istilah yang penting dijelaskan dalam penelitian ini, yaitu:

#### **1.10.1 Penelitian Pengembangan**

Penelitian adalah upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan upaya untuk mendapatkan temuan-temuan baru. Pengembangan penelitian dapat berupa pengembangan ilmu yang telah ada sebelumnya. Jadi, penelitian adalah upaya yang digunakan untuk membuktikan, mengembangkan, dan menemukan. Pengembangan diartikan sebagai proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada, misal mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian siswa. Penelitian pengembangan adalah memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada. Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Dalam penelitian pengembangan digunakan metode penelitian *research and development* (R&D).

#### **1.10.2 Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga

pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

### **1.10.3 Media Pembelajaran *Flipbook***

Media pembelajaran *flipbook* merupakan salah satu bahan ajar yang ditampilkan dalam bentuk buku *elektronik (e-book)*. Media pembelajaran *flipbook* dapat dikembangkan dengan menuliskan teks materi pelajaran, menyertainya dengan contoh gambar dan video yang menarik yang berhubungan dengan materi, menyertainya dengan audio effect yang menarik, membuat peta konsep, kuis, rangkuman materi, dan latihan soal.

### **1.10.4 Model 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.

### **1.10.5 Kearifan Lokal Satua Bali**

Kearifan lokal satua Bali merupakan salah satu cerita rakyat lisan di Bali. Bila dikaitkan dengan ilmu folklor, satua termasuk dalam kelompok folklor lisan. Secara definitif, folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun.

### **1.10.6 Muatan Pendidikan Pancasila**

Muatan Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial

kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

