

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian, dan (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) Asumsi Pengembangan, (9) Penjelasan Istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, keterampilan, dan wawasan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam membentuk karakter siswa di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, serta pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara (Sanjaya, 2020). Namun, dalam implementasinya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sering mengalami berbagai tantangan, terutama dalam hal pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya interaksi dalam kelas, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif (Arends, 2019).

Beberapa alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran melalui terciptanya suatu inovasi yang dimiliki oleh guru berbasis teknologi misalnya, media game, video, e-modul, e- book, dan lain sebagainya. Pada pelaksanaan kegiatan pelajaran yang dilakukan di kelas, peserta didik memiliki kesulitan untuk melakukan konsentrasi dalam waktu lama. Hal tersebut dapat terjadi di berbagai

mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila, dimana beberapa temuan fakta di lapangan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkesan menerapkan sistem hafalan yang tidak menarik. Perlu adanya inovasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Di lapangan khususnya di SD Negeri 2 Bajera, masih minim dalam penggunaan media yang inovatif oleh guru. Pembelajaran yang pada hakikatnya adalah sebuah proses dimana melibatkan pengaturan dan pengorganisasian lingkungan sekitar peserta didik agar dapat merangsang dan mendorong mereka untuk belajar (Satriya, 2018). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Selain itu, teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses umpan balik formatif dalam berbagai bentuk (*Spector et all*, 2016).

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan digitalisasi khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Terdapat berbagai macam aspek yang terdigitalisasi, khususnya media pembelajarannya. Selanjutnya dalam penentuan hasil belajar peserta didik dibutuhkan ketersediaan dari bahan ajar Pendidikan Pancasila. Sebab, peserta didik yang memiliki minat baik dalam kegiatan pembelajaran tersebut dapat dilakukan melalui proses kegiatan pembelajaran yang menarik pula. Saat siswa mempunyai ketertarikan pada pembelajaran, maka hasil belajar yang diperoleh akan mengalami peningkatan. Terkait dalam meningkatkan hasil belajar serta mengasah kemampuan siswa dibutuhkan suatu media pembelajaran yang memadai dan layak digunakan (Izzah, 2021). Pengembangan media yang interaktif dengan memanfaatkan teknologi menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini.

Selanjutnya waktu pembelajaran tersebut juga memberikan pengaruh terhadap daya serap peserta didik terkait materi. Berdasarkan hal tersebut dapat dijumpai terkait peserta didik merasa bosan saat pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan pada siang hari dan mereka cenderung untuk mengobrol bersama dengan teman sejawatnya. Saat peserta didik bosan untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka hasil belajar yang mereka dapatkan cenderung kurang sebab peserta didik sudah tidak memiliki konsentrasi belajar yang cukup. Pada implementasi yang dilakukan beberapa dari guru masih menerapkan sistem pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis hafalan yang kurang menarik dibandingkan dengan proses rekonstruksi materi melalui model pembelajaran yang tepat (Surahman, 2017).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan *Flipbook* sebagai media digital yang interaktif dan disesuaikan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan siswa kelas III pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Bajera. Penelitian ini akan merancang media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang interaktif, serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut dalam konteks pembelajaran nyata. Dengan pendekatan ini, diharapkan tercipta inovasi pembelajaran yang tidak hanya modern dan efisien, tetapi juga membumi dan mampu membentuk karakter siswa sesuai nilai-nilai Pancasila. Berikut disajikan pada tabel 1.1 Data rata-rata nilai Pendidikan Pancasila siswa di SD Negeri 2 Bajera dalam kurun waktu 3 tahun yang bersumber dari hasil ulangan harian pada pokok bahasan penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1.1 Data Rata-rata Nilai Ulangan Siswa SDN 2 Bajera

No	Tahun Ajaran	Semester	Nilai rata-rata ulangan	Jumlah Siswa
1	2024/2025	1	74	25
2	2023/2024	1	74	26
3	2022/2023	1	72	21

(Sumber: Wali Kelas III SD Negeri 2 Bajera)

Dari uraian pada tabel 1.1, menunjukkan hasil belajar yang dapat dilihat di SD Negeri 2 Bajera. Hal ini salah satunya disebabkan oleh penggunaan media yang kurang bervariasi dan masih didominasi dengan metode ceramah, yang seharusnya dengan berbagai macam cara ataupun media yang bisa digunakan oleh guru dalam menerapkan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kurikulum Merdeka. Rata-rata hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa rendah. Permasalahan pemilihan media yang tepat ataupun memvariasikan media- media pembelajaran tentunya akan dapat mempengaruhi hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Hanya dengan mendengarkan guru berbicara di depan kelas atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru baik tugas di sekolah maupun PR yang tentu akan membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Maka dari itu, hal tersebut tentunya berpengaruh pada hasil belajar. Dalam peningkatan mutu dilakukan proses pembelajaran melalui penyempurnaan serta peningkatan pendidikan. Melihat kondisi siswa di SD Negeri 2 Bajera ini, maka urgensi penelitian ini menjadi sangat tinggi. Penyampaian Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya harus mampu menyampaikan konsep-konsep saja, tetapi harus mampu membangun minat belajar sehingga hasil belajarpun meningkat. Melalui penerapan media pembelajaran interaktif tersebut dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memahami materi (Dewi &

Lestari, 2020). Seiring dengan perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan globalisasi saat ini kegiatan belajar tidak hanya dilakukan di sekolah. Namun, di beberapa tempat lainnya, inidvidu dapat menggali sumber pengetahuan dengan memanfaatkan smartphone yang mereka miliki.

Salah satu, media yang digunakan dalam mendukung fleksibelitas ialah media *flipbook* interaktif. Pada penelitian yang dilakukan ini pengembangan terkait media *flipbook* interaktif haruslah disesuaikan dengan perkembangan zaman serta implementasi dari kurikulum pendidikan. *Flipbook* yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk konteks saja. Namun, pengembangan dari *flipbook* yang berkualitas ialah mampu merekonstruksi pengetahuan dari pengguna *flipbook* tersebut. Terkait dengan kemajuan teknologi saat ini juga didukung oleh kecanggihan android serta pemanfaatan dari internet (Sidiq & Najuah, 2020). *Flipbook* bisa dimanfaatkan dalam pencapaian tujuan melalui pemaparan materi-materi yang temuat dalam pembelajaran (Arifin dkk, 2023).

Dalam pengembangan media interaktif ini, di dalamnya diintegrasikan aplikasi android *quizizz*, *youtube*, dalam bentuk PPT sehingga siswa bisa mengakses dimanapun dan kapanpun. Ini memberikan fleksibelitas waktu serta penggunaan HP/laptop sebagai media pembelajaran selain hanya untuk bermain *game*. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya model pembelajaran di sekolah dasar melalui pengembangan media pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan materi penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas III Sekolah Dasar dan

pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian pengembangan media interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD secara optimal. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul **“Pengembangan Media *Flipbook* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka dapat dijabarkan beberapa identifikasi masalah yang ada, yaitu:

1. Penyampaian materi Pendidikan Pancasila sering kali dilakukan secara konvensional, seperti metode ceramah dan hafalan, yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan kreatif.
2. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga belum mencapai tingkat yang memuaskan.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru umumnya masih bersifat pasif dan tidak mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik.
4. Karakteristik siswa kelas III SD yang sedang berada dalam tahap operasional konkret membutuhkan media yang interaktif, menarik, dan kontekstual agar mampu memahami materi dengan baik.
5. Belum banyak tersedia media interaktif yang dirancang khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang kelas III SD.

1.3 Pembatasan Masalah

Melalui teridentifikasinya permasalahan pada penelitian ini dibutuhkan suatu pembatasan masalah, sehingga kegiatan penelitian tidak merancu kemana-mana. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar yang ditujukan untuk siswa kelas III SD Negeri 2 Bajera. Fokus utama dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi penerapan sila-sila Pancasila pada kehidupan sehari-hari yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat ditemukan beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun media *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD?
2. Bagaimana validitas media *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD?
3. Bagaimana kepraktisan media *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD?
4. Bagaimana keefektifasan penggunaan media *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut sajian dari tujuan penelitian, yaitu:

1. Menghasilkan media *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD.

2. Mengkaji validitas media *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD.
3. Menguji kepraktisan penggunaan media *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD.
4. Menguji keefektifan media *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan ini diharapkan bisa dirasakan oleh guru, siswa dan dunia pendidikan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar ini diharapkan mampu menyajikan terkait kontribusi yang signifikan pada perkembangan IPTEK. Penelitian ini juga dapat memperkaya kajian ilmiah yang bisa dipergunakan dalam mendukung beberapa teori yang memiliki keterkaitan dengan pengembangan media sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan teori pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara Praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar secara mandiri bagi

siswa, mampu meningkatkan kemampuan siswa terutama skil abad ke 21 yang lebih condong ke teknologi, memberikan pilihan belajar yang praktis serta efisien dengan HP/laptop karena belajar tidak hanya di sekolah secara konvensional saja tetapi dengan HP/laptop pun bisa dan juga berinteraksi langsung. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar pembelajaran terutama muatan Pendidikan Pancasila materi pengamalan sila-sila Pancasila SD kelas III.

2. Bagi Guru

Diharapkan menjadi pembaharuan belajar bagi dunia pendidikan di Indonesia saat ini yang biasanya menggunakan metode ceramah kini berubah ke media interaktif sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, diharapkan mampu menginspirasi serta memberikan kesempatan kepada pendidik untuk berinovasi dalam menyiapkan bentuk bahan ajar yang relevan serta bersifat *real time*.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dengan pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini juga dapat memperkaya sumber belajar di lingkungan sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber informasi penelitian dan inspirasi dalam berkreasi menciptakan penelitian sejenisnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

1.7. Spesifikasi Pengembangan

Produk hasil Pengembangan ini adalah sebuah media *flipbook* interaktif yang dikemas dalam bentuk *flipbook* yang dibagikan kepada pengguna dalam bentuk link yang digunakan sebagai media bantu dalam proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 2 Bajera. *Flipbook* ini dirancang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan pendekatan scientific. Adapun rincian produk adalah sebagai berikut:

1. Halaman awal media *flipbook* interaktif berisi tampilan cover yang memuat judul, nama pembuat, dan identitas sekolah.
2. Tersedia menu navigasi yang berisi daftar isi, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, dan indikator sesuai kurikulum merdeka Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar.
3. Desain media *flipbook* interaktif dibuat pada aplikasi canva.
4. Media *flipbook* interaktif berisi materi pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
5. Tersedia kuis interaktif atau latihan soal di akhir materi yang bertujuan untuk mengukur daya serap siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
6. Media *flipbook* interaktif yang dikembangkan tersebut berisi komponen produk didalamnya, antara lain:
 - a. *Quizizz*, adalah salah satu platform elektronik yang dimanfaatkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran dan bersifat fleksibel (Wibawa, 2019). Pada bagian tersebut juga disediakan terkait dengan beberapa teknik ataupun platform sehingga platform *quizizz* yang disajikan menjadi lebih menarik. Melalui penggunaan media tersebut, sebagai seorang pendidik tidak perlu memaparkan

terkait dengan berbagai macam pertanyaan dipapan tulis, sebab seluruh peserta didik dapat melakukan akses terhadap platform *quizizz* tersebut secara fleksibel. Melalui *quizizz* tersebut juga memiliki sifat interaktif, dimana guru bersama dengan siswa dapat mengetahui terkait dengan pertanyaan benar/salah yang dijawab oleh peserta didik, sehingga dalam hal ini pada saat siswa belajar guru dapat memberikan instruksi langsung kepada siswa (Zhao, 2019). Pada implementasi beberapa soal yang terdapat di *quizizz* tersebut dapat dilakukan pengacakan secara otomatisasi, sehingga siswa satu dengan siswa lainnya tidak bisa mencontek. Melalui platform *quizizz* tersebut dapat mengefisienkan waktu serta bisa memberikan umpan balik.

- b. *Google Form* merupakan media yang digunakan dalam memperoleh informasi yang tersajikan dalam bentuk lembar kerja atau template formular yang telah terisi oleh responden. Adapun fungsi google form dalam produk ini adalah sebagai media dikusi secara individu terhadap pembahasan materi yang dilakukan.
- c. *YouTube* di dalam pengembangan media *flipbook* interaktif ini adalah memberikan tambahan materi pelajaran terutama pembelajaran deferensiasi yang akan membantu para siswa belajar lebih kontekstual. Melalui peran media *YouTube* yang tersajikan dalam media *flipbook* interaktif tersebut dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik (Karamina, 2020). Pada jenjang SD, media *YouTube* sendiri merupakan salah satu media yang paling banyak peminatnya. Sebagai seorang pendidik disarankan untuk membagikan beberapa video edukatif yang dapat bersumber dari *YouTube*, hal tersebut dapat merangsang peserta didik untuk aktif dalam

kegiatan pembelajaran (Fatmawati, 2018). Sebab, siswa SD lebih banyak menggunakan media *YouTube* dalam kesehariannya dibandingkan dengan menggunakan medsos lainnya. Menurut Cahyono & Hassani (2019) memaparkan penyampaian informasi/pesan dapat tersampaikan melalui penggunaan media *YouTube* dalam kegiatan pembelajaran (Cahyono & Hassani, 2019) . Di dalam *YouTube* ini memiliki kelebihan dimana peneliti sendiri yang menjadi pemerannya.

1.8 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media *flipbook* interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa ini didasarkan pada beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Siswa kelas III sekolah dasar sudah mulai mengenal bahkan sebagian besar sudah terbiasa menggunakan perangkat teknologi seperti *smartphone* atau laptop dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Guru sebagai fasilitator pembelajaran sudah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran berbasis Android.
- 3) Media *flipbook* interaktif ini bisa diakses kapanpun dimanapun baik itu di sekolah dan di luar sekolah. Ketika siswa di rumah, mereka bisa mengulang pembelajaran bersama orang tuanya sehingga terjadi interaksi yang baik dan interaktif sesuai dengan materi pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara langsung.
- 4) Siswa akan lebih tertarik dan menumbuhkan minat belajar jika materi disampaikan melalui media digital interaktif.
- 5) Menambah pilihan ragam media pembelajaran oleh pendidik.

1.9 Penjelasan Istilah

Dalam penelitian ini, beberapa istilah kunci digunakan untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai konsep yang dibahas. Adapun istilah yang ada adalah:

1.9.1 Media *Flipbook* Interaktif

Media *flipbook* interaktif merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dengan materi atau antara siswa dengan guru melalui teknologi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Sadiman, et al., 2011). Dalam konteks interaktif, media tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memungkinkan siswa memberi respon, mendapat umpan balik, dan membentuk pengalaman belajar yang bermakna.

1.9.2 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari pengalaman belajar (Sudjana, 2010). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, hasil belajar tidak hanya ditunjukkan dalam bentuk penguasaan materi, tetapi juga pada sikap dan tindakan nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari.

1.9.3 Validitas Media Pembelajaran

Validitas media pembelajaran mengacu pada sejauh mana media tersebut memenuhi kriteria atau standar tertentu dan mampu menyampaikan materi secara akurat serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Validitas biasanya dilakukan oleh ahli materi dan media untuk memastikan bahwa konten dan desain media sesuai dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar (Neiveen, 1999).

1.9.4 Kepraktisan Media Pembelajaran

Kepraktisan media pembelajaran merujuk pada kemudahan penggunaan media tersebut oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media dianggap praktis jika mudah dioperasikan, tidak memerlukan sumber daya yang berlebihan, dan dapat diterapkan baik itu di sekolah maupun di luar sekolah. Media dikatakan praktis jika penggunaannya tidak menyulitkan dan diterima baik oleh pengguna dalam konteks pembelajaran (Nieveen, 1999).

1.9.5 Keefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan media pembelajaran adalah ukuran sejauh mana media tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Media pembelajaran dianggap efektif bila penggunaannya bisa meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media pembelajaran yang efektif adalah yang dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian kompetensi siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran (Nieveen, 1999).