

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila memiliki peran sentral dalam membentuk karakter, moral, dan identitas kebangsaan peserta didik di Indonesia. Pendidikan ini menjadi wahana strategis untuk menanamkan nilai persatuan, toleransi, gotong royong, dan penghargaan terhadap keberagaman budaya yang menjadi ciri khas bangsa (Siswanti, 2025). Dalam lingkup pendidikan dasar, Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai fondasi awal pembentukan sikap dan kompetensi dasar siswa agar tumbuh menjadi warga negara yang berkarakter dan bertanggung jawab (Anugrah & Rahmat, 2024).

Namun, implementasi Pendidikan Pancasila saat ini menghadapi tantangan besar di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Generasi muda semakin rentan kehilangan jati diri kebangsaan karena tergerus oleh arus budaya global (Suma & Suastra, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya dituntut mengajarkan aspek kognitif, tetapi juga harus menanamkan kesadaran sosial-budaya dan nilai kebangsaan sejak dini.

Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ke-21 turut mendorong terjadinya perubahan besar dalam dunia pendidikan (Arjaya *et al.*, 2024). Revolusi Industri 4.0 menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, adaptif, dan kolaboratif dalam menghadapi dinamika global (Rosnaeni, 2021).

Kurikulum *Deep Learning* sebagai kurikulum terbaru hadir menjawab tantangan ini dengan menekankan penguasaan konsep melalui pendekatan kontekstual, aktif, dan berpusat pada siswa. Kurikulum ini sejalan dengan pengembangan delapan dimensi pembelajaran mendalam (*deep learning competencies*), yaitu *character, citizenship, collaboration, communication, creativity, critical thinking, self-regulation, dan computational thinking* (Fullan & Langworthy, 2014). Delapan dimensi ini menyiapkan siswa agar tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat dan warga negara yang berdaya saing global (Wardani et al., 2023).

Salah satu materi esensial dalam Kurikulum *Deep Learning* adalah keanekaragaman budaya, yang tercakup dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan IPS kelas V. Materi ini bertujuan untuk memperkuat identitas nasional, mengembangkan sikap toleransi, serta menumbuhkan apresiasi terhadap keragaman budaya bangsa (Kemendikbudristek, 2022). Penguasaan konsep dalam materi ini meliputi kemampuan memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi terkait budaya daerah, seperti rumah adat, tarian tradisional, tradisi, makanan khas, pakaian adat, dan alat musik. Harapan yang ingin dicapai adalah siswa tidak sekadar menghafal, tetapi mampu menjelaskan makna di balik keragaman budaya tersebut dan mengaitkannya dengan kondisi geografis, sejarah, serta nilai-nilai masyarakat. Dengan penguasaan konsep yang cukup, siswa juga diharapkan mampu menganalisis sikap menghormati dan melestarikan keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga mencerminkan pengembangan dimensi *critical thinking* (analisis budaya), *citizenship* (sikap

toleran dan inklusif), *communication* (mampu menjelaskan budaya), dan *creativity* (menghadirkan ekspresi baru terhadap budaya lokal).

Kesadaran siswa terhadap budaya dan pengetahuan tradisional Indonesia telah menurun akibat globalisasi, yang juga mengurangi rasa kebangsaan siswa (Suma & Suastra, 2025). Generasi penerus bangsa harus dibiasakan untuk menghargai budaya, dan hal ini hanya dapat dicapai dengan mengintegrasikan pengetahuan budaya ke dalam proses pendidikan (Suma *et al.*, 2020). Pengetahuan budaya dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber pembelajaran kontekstual. Hal ini karena permasalahan budaya di lingkungan setempat akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Hikmawati *et al.*, 2024).

Penguasaan konsep keanekaragaman budaya sejak dini memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang nasionalis, inklusif, dan toleran (Fatchurahman *et al.*, 2022). Indonesia sebagai negara multikultural terdiri atas ratusan kelompok etnis dengan beragam bahasa daerah, adat istiadat, dan tradisi budaya (Nurulhusna, 2023). Dalam konteks tersebut, kemampuan siswa untuk memahami dan menghargai perbedaan budaya tidak hanya menjadi bagian dari pembelajaran kognitif semata, tetapi juga menjadi fondasi dalam membentuk sikap sosial yang positif terhadap keberagaman (Siswanti, 2025). Pemahaman yang utuh tentang keanekaragaman budaya akan membantu siswa mengembangkan empati, menghindari prasangka, serta membangun identitas kebangsaan yang kuat sejak usia dini (Saputra *et al.*, 2025). Oleh karena itu, penguasaan konsep keanekaragaman budaya di tingkat sekolah dasar tidak dapat diabaikan dan harus menjadi perhatian utama dalam proses pendidikan dasar.

Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa penguasaan konsep siswa SD di Indonesia, termasuk pada materi keanekaragaman budaya, masih tergolong rendah. Hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) tahun 2025 menegaskan bahwa capaian literasi membaca siswa SD belum sepenuhnya mencerminkan kemampuan berpikir kritis dan kontekstual, khususnya dalam mengaitkan informasi dengan situasi kehidupan nyata dan konteks sosial budaya. Temuan awal AKM 2025 menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami, mengevaluasi, dan merefleksikan informasi berbasis teks, sehingga penguasaan konsep belum berkembang secara mendalam. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran di sekolah dasar masih perlu diarahkan pada pendekatan yang lebih kontekstual dan bermakna agar siswa mampu membangun pemahaman konseptual secara utuh.

Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) 2025, yang melibatkan lebih dari 280 ribu satuan pendidikan di seluruh Indonesia, juga menyoroti adanya berbagai tantangan dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Tantangan tersebut mencakup kesiapan guru dan siswa, ketersediaan infrastruktur, pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta keselarasan pendekatan pembelajaran dengan tuntutan literasi dan numerasi berbasis konteks. Hasil AKM 2025 menekankan bahwa peningkatan literasi tidak cukup dilakukan melalui pembelajaran yang bersifat hafalan atau berpusat pada guru, melainkan memerlukan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk memahami, mengaitkan, dan menerapkan konsep dalam konteks kehidupan nyata, termasuk dalam memahami keberagaman sosial dan budaya (Kemendikbudristek, 2021).

Sejalan dengan temuan tersebut, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama belajar. Ganjarjati & Pamungkas (2024) mencatat bahwa pendekatan ini membuat siswa kurang aktif, cepat bosan, dan tidak mampu membangun pemahaman yang mendalam terhadap materi. Kelas menjadi berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga menghambat proses konstruksi pengetahuan oleh siswa. Akibatnya, pembelajaran cenderung bersifat hafalan, tidak bermakna, dan gagal menumbuhkan apresiasi terhadap keanekaragaman budaya yang ada di sekitarnya (I. Handayani et al., 2024; Murti, 2020; Syawaluddin et al., 2020).

Rendahnya penguasaan konsep juga ditunjukkan dari adanya minimnya pemanfaatan media digital interaktif yang sebenarnya sangat relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21 (Barlian et al., 2022). Generasi *digital-native* memiliki preferensi belajar yang visual, dinamis, dan interaktif, sehingga pembelajaran berbasis teknologi seharusnya menjadi pendekatan yang efektif untuk menjembatani kebutuhan siswa (Septiani & Rejekiningsih, 2020; Susilawati et al., 2020). Sayangnya, banyak sekolah masih belum optimal dalam mengintegrasikan media digital karena keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan guru, serta belum tersedianya konten yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara signifikan (Maulida, 2024; N. A. Putri, 2024; Winarni et al., 2020). Oleh sebab itu, perlu ada intervensi strategis dalam bentuk penyediaan media pembelajaran inovatif yang mampu menyajikan konsep-konsep abstrak secara konkret dan kontekstual agar tujuan penguasaan konsep keanekaragaman budaya dapat tercapai secara maksimal.

Selain itu, sistem asesmen yang digunakan di banyak sekolah dasar masih cenderung menekankan pada kemampuan menghafal fakta daripada mengukur penguasaan konseptual siswa secara mendalam (Premana et al., 2023). Instrumen evaluasi yang digunakan guru umumnya berupa soal pilihan ganda atau isian singkat yang hanya menguji ingatan siswa terhadap informasi yang telah disampaikan, tanpa menilai kemampuan siswa dalam menghubungkan, menganalisis, atau menerapkan konsep dalam konteks nyata (Yuliawati *et al.*, 2022). Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh tidak mencerminkan sejauh mana siswa benar-benar memahami makna dari materi yang dipelajari, termasuk dalam topik keanekaragaman budaya. Hal ini turut memperkuat rendahnya penguasaan konsep siswa dan memperlemah tujuan pembelajaran yang sejatinya menekankan pada pembentukan pemahaman yang utuh dan bermakna (Siswanti, 2025).

Berdasarkan pemaparan tersebut, hal ini juga di dukung pada hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 11-12 Juni 2025 di Gugus V Tuanku Imam Bonjol Denpasar. Pembelajaran materi keanekaragaman budaya di sekolah tersebut masih disampaikan melalui gambar statis dan penjelasan verbal semata. Guru belum menggunakan media pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, menurunnya motivasi belajar, dan kurangnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal maupun nasional. Beberapa siswa bahkan tidak mampu mengidentifikasi budaya khas daerahnya sendiri.

Rendahnya penguasaan konsep siswa tidak hanya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang variatif dan karakteristik siswa yang beragam, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan

(Juaita *et al.*, 2025). Dalam proses belajar, media berperan sebagai penghubung antara materi yang disampaikan guru dengan pemahaman siswa (Elvianasti *et al.*, 2023). Terutama di jenjang sekolah dasar, di mana siswa masih berada pada tahap operasional konkret, penggunaan media menjadi sangat penting untuk membantu siswa membayangkan, menghubungkan, dan memahami konsep-konsep abstrak (Yabashiru *et al.*, 2025). Namun, kenyataannya media yang digunakan di banyak sekolah masih bersifat konvensional, seperti gambar statis dalam buku teks, papan tulis, dan penjelasan lisan. Media semacam ini bersifat pasif dan tidak mampu memfasilitasi pembelajaran yang aktif, interaktif, serta kontekstual (Rumahenga *et al.*, 2025).

Meskipun media digital telah banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar, pemanfaatannya belum sepenuhnya optimal dalam mendukung peningkatan penguasaan konsep siswa, termasuk pada materi keanekaragaman budaya. Media digital yang digunakan umumnya masih bersifat informatif dan satu arah, seperti tampilan presentasi, video pasif, atau bahan ajar digital yang menekankan penyampaian informasi tanpa melibatkan interaksi aktif siswa. Kondisi ini menyebabkan media digital belum sepenuhnya selaras dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung visual, interaktif, dan menyukai tantangan (Muliastri, 2020). Keterbatasan tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mudah merasa bosan, kurang fokus, dan belum mampu membangun penguasaan konsep secara mendalam (Prima *et al.*, 2025). Selain itu, penggunaan media digital yang ada umumnya belum dirancang secara sistematis untuk mendorong eksplorasi, refleksi, dan penguatan konsep, melainkan lebih berfungsi sebagai alat bantu

penyampaian materi (Lestari et al., 2025). Di sisi lain, guru masih menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media digital yang interaktif dan kontekstual, baik dari segi kompetensi teknis, ketersediaan fasilitas, maupun dukungan institusional (Wardani et al., 2023). Akibatnya, pembelajaran berbasis media digital belum sepenuhnya mampu memfasilitasi proses belajar yang bermakna dan eksploratif, khususnya dalam membantu siswa memahami konsep keanekaragaman budaya secara utuh.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Khasanah *et al.* (2024) dan Ngurah *et al.* (2025) menyatakan bahwa penggunaan media seperti video animasi, simulasi interaktif, dan platform pembelajaran digital terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media semacam ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengeksplorasi, dan membangun pengetahuannya sendiri. Selain meningkatkan penguasaan konsep, media digital juga mendukung pengembangan literasi digital dan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan siswa dalam menghadapi tantangan masa depan (Parwata & R Sudiatmika, 2020). Oleh karena itu, integrasi media digital dalam pembelajaran bukan lagi menjadi opsi, melainkan kebutuhan mendesak dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk mengatasi keterbatasan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran adalah integrasi *games* edukasi. *Games* edukasi merupakan bentuk permainan yang dirancang secara khusus untuk tujuan pembelajaran, sehingga aktivitas bermain tidak hanya bersifat hiburan, tetapi

juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan konsep siswa (Nasution & Dwi, 2025). Melalui pengintegrasian unsur permainan seperti tantangan, aturan, skor, dan umpan balik ke dalam materi pembelajaran, *games* edukasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Kusumasari et al., 2024).

Penerapan *games* edukasi dalam pembelajaran sekolah dasar memiliki relevansi yang tinggi karena sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa yang cenderung menyukai aktivitas bermain, tantangan, dan kompetisi ringan yang memicu rasa ingin tahu (Putri et al., 2023). *Games* edukasi dapat dikemas dalam berbagai bentuk, seperti kuis interaktif, permainan mencocokkan gambar dan konsep, teka-teki, maupun simulasi berbasis cerita yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran (Evayani et al., 2021).

Integrasi *games* edukatif dalam media pembelajaran, khususnya dalam bentuk *flipbook* digital, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Criesthyanie et al., 2021; Lake et al., 2023). Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain melalui berbagai tantangan yang disajikan dalam bentuk permainan interaktif. Dalam lingkup pembelajaran, pendekatan ini dikenal sebagai gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam lingkungan non-permainan seperti kelas (Firdaus et al., 2023). Penggunaan elemen seperti skor, level, poin, dan sistem umpan balik (feedback) instan dapat meningkatkan partisipasi siswa, membangun semangat kompetitif yang sehat, serta mendorong siswa untuk terus mencoba hingga siswa memahami materi yang dipelajari. Aktivitas belajar tidak lagi terasa

membosankan atau membebani, tetapi menjadi pengalaman yang menyenangkan dan penuh tantangan (Dahlia et al., 2024; Firdaus et al., 2023).

Pendekatan gamifikasi ini sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual, eksploratif, dan berbasis tantangan (Angelelli et al., 2023). Siswa SD memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa secara berkelanjutan. Dengan adanya fitur interaktif dalam *flipbook*, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, melainkan berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui proses coba-coba, eksplorasi, dan penguatan konsep secara mandiri (Darmayanti & Soraya, 2025). Selain itu, elemen visual dan audio dalam *flipbook* yang dikombinasikan dengan tantangan-tantangan dalam *games* edukatif dapat merangsang berbagai gaya belajar, baik visual, kinestetik, maupun auditori. Hal ini menjadikan *flipbook* tidak hanya sebagai media bantu, tetapi sebagai sarana belajar yang menyatu dengan kebutuhan psikologis dan kognitif siswa masa kini.

Guru dan siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *flipbook* digital karena media ini dinilai praktis, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era abad ke-21 (Gicella, 2024). *Flipbook* digital menghadirkan kombinasi teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif yang memungkinkan proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna (Kusumaningtyas & Sunarso, 2024). Sifatnya yang portabel dan mudah diakses melalui berbagai perangkat membuat *flipbook* sangat cocok diterapkan dalam berbagai skenario pembelajaran, baik secara daring, luring, maupun *blended learning* (Hayati et al., 2024). Selain itu, *flipbook* memungkinkan diferensiasi pembelajaran karena dapat disesuaikan

dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing siswa. Penelitian Dzakiyah *et al.* (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* berbasis game edukatif secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaboratif, serta hasil akademik siswa. Hal ini menunjukkan bahwa *flipbook* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan masa depan.

Pengembangan media *flipbook* edukatif juga mendukung kebijakan transformasi digital pendidikan yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Salah satu fokus utama dalam program transformasi tersebut adalah penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas akses pendidikan yang setara dan relevan. *Flipbook* yang dikembangkan dengan mengacu pada capaian pembelajaran (CP) dalam Kurikulum *Deep Learning* tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan interaktif, tetapi juga mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep penting melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan. Penelitian Elvianasti *et al.* (2023) dan Kamelia *et al.* (2022) membuktikan bahwa penggunaan *flipbook* yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar, memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Oleh karena itu, *flipbook* digital menjadi media pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang adaptif, relevan, dan berkelanjutan di era digital.

Dengan mempertimbangkan pentingnya penguasaan konsep materi keanekaragaman budaya dalam membentuk karakter siswa, rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh data dan observasi, serta perlunya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini, maka pengembangan *flipbook* berbantuan *games* edukatif menjadi solusi strategis yang layak diimplementasikan. Oleh karena itu, judul yang diambil dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan *Flipbook* Berbantuan *Games* Edukasi untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep pada Materi Keanekaragaman Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada materi keanekaragaman budaya, masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang minim inovasi serta kurang melibatkan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan interaktif.
2. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep keanekaragaman budaya karena materi disampaikan secara tekstual dan teoritis tanpa pengalaman belajar yang konkret dan visual yang mendalam.
3. Penguasaan konsep siswa terhadap budaya daerah dan nasional masih rendah, ditandai dengan terbatasnya pemahaman siswa mengenai ragam budaya Indonesia serta kurangnya apresiasi terhadap nilai-nilai multikulturalisme.

4. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku teks dan gambar statis, yang kurang memicu rasa ingin tahu dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada keterlibatan dan penguasaan konsep yang rendah.
5. Belum banyak dikembangkan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret.
6. Belum tersedia media pembelajaran berupa *flipbook* berbantuan *games* edukasi yang dirancang khusus untuk membantu meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi keanekaragaman budaya secara menyenangkan dan bermakna di kelas V sekolah dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* berbantuan *games* untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dalam penelitian ini tidak mencakup perbandingan dengan media pembelajaran digital lain, seperti video pembelajaran, animasi, atau aplikasi berbasis web, melainkan berfokus pada proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi validitas media *flipbook* yang dikembangkan.

Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V sekolah dasar di Gugus Tuanku Imam Bonjol, Denpasar. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta melalui uji coba terbatas untuk menilai aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk dalam lingkup penelitian tersebut. Selain itu, materi yang dikembangkan tidak mencakup seluruh konten Pendidikan Pancasila kelas V,

melainkan hanya sebagian materi yang relevan dengan media *flipbook* yang dikembangkan.

Berdasarkan pembatasan tersebut, fokus masalah dalam penelitian ini diarahkan pada penguasaan konsep siswa pada materi keanekaragaman budaya. Materi keanekaragaman budaya yang dimaksud meliputi konsep dasar ragam budaya Indonesia, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, bahasa daerah, dan upacara adat. Fokus utama penelitian ini adalah menilai efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbantuan permainan edukatif interaktif dalam meningkatkan penguasaan konsep keanekaragaman budaya pada siswa kelas V sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada penelitian ini, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbantuan *games* edukasi pada materi keanekaragaman budaya untuk siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *flipbook* berbantuan *games* edukasi pada materi keanekaragaman budaya berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *flipbook* berbantuan *games* edukasi berdasarkan tanggapan guru dan siswa?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbantuan *games* edukasi dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi keanekaragaman budaya kelas V Gugus V Tuanku Imam Bonjol?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbantuan *games* edukasi pada materi keanekaragaman budaya untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan validitas media pembelajaran *flipbook* berbantuan *games* edukasi berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *flipbook* berbantuan *games* edukasi berdasarkan tanggapan guru dan siswa.
4. Menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbantuan *games* edukasi dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi keanekaragaman budaya kelas V di Gugus V Tuanku Imam Bonjol.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai media pembelajaran digital interaktif, khususnya *flipbook* berbantuan *games* edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keanekaragaman budaya. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai strategi

pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa sekolah dasar melalui pendekatan yang menyenangkan, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan kognitif peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Media *flipbook* berbantuan *games* edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan interaktif. Melalui media ini, siswa di Gugus V Tuanku Imam Bonjol dapat memahami konsep keanekaragaman budaya secara konkret dan menarik, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran serta memperkuat penguasaan konsep melalui aktivitas belajar mandiri maupun kolaboratif.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, aplikatif, dan mudah digunakan oleh guru di Gugus Tuanku Imam Bonjol dalam mengajarkan materi keanekaragaman budaya. *Flipbook* ini dapat menjadi alat bantu visual yang efektif, mendukung pembelajaran yang kontekstual, serta meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya Indonesia.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mendorong kebijakan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan Gugus Tuanku Imam Bonjol. Penggunaan media *flipbook* berbantuan *games* edukasi dapat mendukung implementasi Kurikulum *Deep Learning*, serta membantu menciptakan suasana pembelajaran yang modern, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital interaktif, khususnya yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan konsep dan literasi budaya siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi landasan untuk pengembangan media sejenis pada materi pelajaran lain atau di jenjang pendidikan yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Flipbook berbantuan *games* edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang sebagai media pembelajaran digital interaktif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keanekaragaman budaya di kelas V sekolah dasar. Produk ini memiliki beberapa fitur unggulan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan konsep secara menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Flipbook ini menyajikan materi keanekaragaman budaya secara visual dan interaktif, melalui tampilan digital yang menyerupai buku cetak, namun diperkaya dengan elemen multimedia. Materi disusun secara sistematis mulai dari pengenalan

konsep dasar seperti pengertian budaya, ragam budaya Indonesia (rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, bahasa daerah, dan upacara adat) hingga refleksi nilai-nilai persatuan dalam keberagaman.

Setiap halaman *flipbook* dilengkapi dengan ilustrasi berwarna, infografis, foto budaya dari berbagai daerah, dan penjelasan naratif yang mudah dipahami oleh siswa. Fitur utama yang menjadi kekuatan produk ini adalah integrasi *games* edukasi dalam bentuk kuis interaktif, pencocokan gambar, teka-teki silang budaya, dan simulasi pilihan sikap toleran dalam konteks keberagaman.

Permainan disusun berdasarkan tingkat kesulitan yang berjenjang, mulai dari penguatan penguasaan konsep hingga penerapan nilai-nilai kebinekaan dalam situasi sehari-hari. Dengan fitur ini, siswa tidak hanya membaca dan melihat materi, tetapi juga berlatih memahami, menghargai, dan merefleksikan keberagaman budaya melalui kegiatan bermain yang bermakna.

Produk juga dilengkapi dengan panduan penggunaan untuk guru dan siswa, disediakan dalam bentuk petunjuk interaktif di awal *flipbook*. Panduan ini menjelaskan cara mengoperasikan media serta bagaimana mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

Desain antarmuka *flipbook* dibuat ramah anak, dengan tampilan visual yang menarik, warna cerah, ikon intuitif, dan navigasi yang mudah digunakan, guna memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberdayakan siswa dalam memahami keanekaragaman budaya bangsa Indonesia.

1.8 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbantuan *games* edukasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media *flipbook* berbantuan *games* edukasi akan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keanekaragaman budaya.
2. Media ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif inovatif dalam menyampaikan materi budaya, menggantikan atau melengkapi media pembelajaran konvensional seperti buku teks atau gambar statis yang cenderung pasif dan kurang menarik bagi siswa.
3. Pengembangan media *flipbook* berbantuan *games* edukasi diyakini mampu meningkatkan semangat, motivasi belajar, dan penguasaan konsep siswa, karena menghadirkan pengalaman belajar yang visual, praktis, menyenangkan, dan menantang melalui pendekatan bermain sambil belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

1.9 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah utama yang digunakan dalam penelitian ini, berikut disampaikan batasan istilah yang digunakan dalam konteks studi ini:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memfasilitasi penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Media ini berfungsi untuk memperjelas materi pelajaran, menarik perhatian siswa, serta memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media

pembelajaran yang dikembangkan berupa *flipbook* digital yang dirancang interaktif dan edukatif.

2. *Flipbook*

Flipbook adalah media pembelajaran digital berbentuk buku elektronik yang menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan menyerupai buku cetak, namun dilengkapi dengan fitur interaktif seperti pembalikan halaman secara virtual, visualisasi multimedia, serta navigasi yang mudah digunakan. Dalam penelitian ini, *flipbook* berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan teks, ilustrasi visual, gambar budaya, dan aktivitas pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi keanekaragaman budaya secara konkret, sistematis, dan kontekstual. *Flipbook* dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar yang membutuhkan stimulus visual dan penyajian materi yang menarik guna mendukung peningkatan penguasaan konsep.

3. *Games* Edukasi

Games edukasi adalah bentuk permainan yang dirancang dengan tujuan pembelajaran tertentu, sehingga aktivitas bermain tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan konsep siswa. Dalam penelitian ini, *games* edukasi diintegrasikan menggunakan bentuk kuis interaktif serta permainan mencocokkan konsep dan gambar yang relevan dengan materi keanekaragaman budaya. *Games* edukasi digunakan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa, memberikan umpan balik langsung,

serta memperkuat penguasaan konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

4. *Flipbook* Berbantuan *Games* Edukasi

Flipbook berbantuan *games* edukasi adalah media pembelajaran digital berbentuk buku elektronik interaktif yang dapat dibalik halamannya seperti buku cetak, namun dilengkapi dengan berbagai elemen multimedia seperti ilustrasi, animasi, audio, video, dan permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan materi pelajaran. Media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. *Flipbook* digunakan untuk menyajikan materi keanekaragaman budaya secara visual dan interaktif, meliputi aspek budaya lokal dan nasional seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, bahasa daerah, dan upacara adat. Setiap bagian materi dikemas dengan narasi yang mudah dipahami, ilustrasi budaya yang otentik, serta permainan edukatif yang dirancang untuk menguatkan penguasaan konsep dan menumbuhkan sikap apresiatif terhadap keberagaman budaya Indonesia. Permainan edukatif yang disisipkan dalam *flipbook* berfungsi untuk mendorong siswa berpikir kritis, mengeksplorasi makna budaya, serta belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, seperti kuis interaktif, teka-teki budaya, pencocokan gambar, dan simulasi sikap sosial dalam kehidupan multikultural. *Flipbook* ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang inovatif dan relevan, sekaligus mampu meningkatkan

penguasaan konsep dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

5. Keanekaragaman Budaya

Keanekaragaman budaya adalah variasi budaya yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia, yang mencakup bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, upacara adat, dan sistem kepercayaan lokal. Materi ini merupakan bagian penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar karena berfungsi menanamkan nilai-nilai toleransi, penghargaan terhadap perbedaan, dan rasa cinta tanah air. Pembelajaran keanekaragaman budaya mendorong siswa untuk memahami identitas budaya daerahnya, mengenali kekayaan budaya dari berbagai wilayah di Indonesia, serta membangun kesadaran multikultural sejak dini. Penguasaan konsep keanekaragaman budaya juga penting untuk memperkuat sikap gotong royong, persatuan, dan saling menghormati dalam kehidupan masyarakat yang majemuk. Agar pembelajaran ini bermakna, siswa perlu diberikan pengalaman belajar yang kontekstual, visual, dan interaktif sehingga mereka tidak hanya mengenal budaya secara teoritis, tetapi juga mampu menghargai, merefleksikan, dan menerapkan nilai-nilai budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

6. Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep adalah kemampuan kognitif siswa untuk memahami, mengaitkan, dan menerapkan pengetahuan secara utuh terhadap suatu materi pembelajaran. Dalam lingkup pembelajaran keanekaragaman

budaya, penguasaan konsep mencakup pemahaman terhadap jenis-jenis budaya daerah, ciri khas budaya masing-masing wilayah, serta nilai-nilai yang terkandung dalam keberagaman tersebut, seperti toleransi, persatuan, dan saling menghargai. Penguasaan konsep tidak sekadar menghafal nama-nama budaya, tetapi mencakup pemahaman makna, fungsi sosial, serta relevansi budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang menguasai konsep keanekaragaman budaya mampu menjelaskan keterkaitan budaya dengan identitas bangsa, serta menunjukkan sikap positif terhadap perbedaan. Penguasaan konsep menjadi indikator utama keberhasilan belajar, karena menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memahami dan merefleksikan materi secara aktif, baik secara individu maupun dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran dan media yang mendukung keterlibatan aktif dan visualisasi konsep secara konkret, seperti *flipbook* berbantuan *games* edukasi.

7. Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Siswa kelas V sekolah dasar adalah peserta didik pada jenjang pendidikan dasar tingkat lima yang umumnya berada pada rentang usia 10–11 tahun. Pada tahap perkembangan ini, siswa berada pada fase operasional konkret menurut Piaget, yang berarti mereka lebih mudah memahami konsep abstrak jika disertai dengan bantuan visual dan pengalaman konkret.