

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memparkan delapan hal pokok yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa “Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, pengembangan kecerdasan, pemuliaan akhlak, serta penguasaan keterampilan yang dibutuhkan baik untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara”. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang kompetitif di era global, maka diperlukan perubahan dalam sistem pendidikan, yaitu melalui penerapan kurikulum yang selaras dengan dinamika perkembangan zaman (Fitranti, 2021). Dalam Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 dinyatakan bahwa “Kurikulum adalah serangkaian rencana dan pengaturan yang mencakup tujuan, konten, bahan pelajaran, dan metode pembelajaran yang digunakan sebagai panduan untuk mengorganisir kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan tertentu.”

Kurikulum memiliki peran esensial dalam kegiatan pembelajaran, karena tidak hanya sebagai pedoman dalam menentukan tujuan dan isi pelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik di masa depan. Menurut Girsang *dkk.* (2021), melalui kurikulum, siswa dapat mengikuti berbagai aktivitas belajar yang mendorong terjadinya perubahan dan perkembangan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kurikulum tidak hanya terbatas pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga mencakup seluruh hal yang memengaruhi proses perkembangan peserta didik. Kurikulum yang baik dapat memfasilitasi peserta didik untuk berkembang secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, serta mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan evaluasi dan pembaruan terhadap kurikulum secara berkala agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Sejak Indonesia merdeka pada tahun 1945, kurikulum pendidikan telah mengalami 11 kali perubahan, yaitu dimulai sejak tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, 2013, dan 2022 (Setiyorini & Setiawan, 2023). Saat ini, kurikulum terbaru yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai metode pengajaran. Dalam kerangka kurikulum ini, materi disusun agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengeksplorasi konsep dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan. Guru diberi keleluasaan untuk memilih metode pembelajaran yang beragam, sehingga proses belajar mengajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta minat masing-masing siswa. Selain itu, kurikulum ini mencakup sebuah proyek khusus yang dirancang

untuk memperdalam pemahaman nilai-nilai Pancasila dengan mengacu pada tema-tema yang telah ditetapkan pemerintah (Syaharani *dkk.* 2024).

Seperti yang dikutip oleh Risdianto (2019, sebagaimana dikutip dalam Syaharani *dkk.* 2024), Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap tantangan dalam dunia pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. Kurikulum ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berinovasi, serta memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi di kalangan siswa. Salah satu fokus dalam Kurikulum Merdeka adalah Pendidikan Pancasila yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa, termasuk menanamkan kesadaran akan hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu muatan pembelajaran penting yang dimuat dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Tujuannya adalah untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada peserta didik sejak dini, agar terbentuk karakter bangsa yang kuat, berintegritas, serta berjiwa nasionalis. Menurut Anzelina (2024), Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik agar menjadi individu yang memiliki jati diri sebagai warga negara Indonesia serta memahami nilai-nilai demokrasi, termasuk kesadaran akan hak dan kewajiban. Penegasan mengenai pentingnya Pendidikan Pancasila juga telah dituangkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Dalam peraturan ini, disebutkan secara tegas bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi.

Di tingkat sekolah dasar, materi Pendidikan Pancasila disajikan secara kontekstual melalui pembelajaran tematik terpadu, termasuk pada tema yang berkaitan dengan hak dan kewajiban. Pengenalan nilai-nilai tersebut bertujuan agar peserta didik sejak dini memiliki kesadaran dan tanggung jawab terhadap diri sendiri, lingkungan, serta bangsa dan negara. Materi mengenai hak dan kewajiban ini merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III. Hak adalah segala sesuatu yang harus diterima dan dimiliki, sedangkan kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan sesuai aturan yang berlaku dengan penuh rasa tanggung jawab (Utomo *dkk.*, 2023). Materi ini diajarkan agar siswa tidak hanya mengetahui apa saja yang menjadi hak mereka, tetapi juga memahami pentingnya melaksanakan kewajiban terlebih dahulu untuk memperoleh hak tersebut.

Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Pemahaman yang baik terhadap materi hak dan kewajiban juga menjadi indikator keberhasilan pembelajaran, karena pemahaman itu diharapkan bisa membentuk sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Namun, di lapangan masih ditemukan berbagai kendala. Tidak sedikit siswa yang masih belum mampu memahami dan membedakan materi hak dan kewajiban secara utuh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SD No. 1 Selat, yaitu Ibu Gusti Ayu Made Brati, S. Pd. SD., pada tanggal 17 Maret 2025. Beliau selaku wali kelas III di SD No. 1 Selat.

“Anak-anak masih sering mencampuradukkan antara hak dan kewajiban. Ketika saya memberikan contoh soal, banyak yang belum bisa membedakan mana yang termasuk hak dan mana yang termasuk kewajiban. Siswa masih sering ragu-ragu jika diajak berdiskusi. Siswa takut jawabannya salah dan jadi bahan tertawaan

temannya. Bahkan ada juga yang sama sekali tidak mau bicara di depan kelas. Mereka seperti kurang percaya diri. Jika tidak ditunjuk langsung, ya siswa diam saja. Padahal saya sudah memberikan pertanyaan yang mudah dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.”

Hasil wawancara bersama beberapa siswa kelas III juga menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka belum dapat membedakan dengan tepat antara hak dan kewajiban. Salah satu siswa mengatakan, “hak itu nyapu rumah, agar rumah bersih,” padahal itu merupakan kewajiban. Selain itu, ketika ditanya tentang kewajiban di sekolah, beberapa siswa menjawab dengan ragu atau tidak bisa menjawab sama sekali.

Selain itu, hasil wawancara bersama beberapa siswa mengungkapkan, “belajarnya hanya buku dan guru yang menjelaskan, kadang membuat saya mengantuk”. Hal ini semakin memperburuk rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Padahal, guru yang profesional adalah guru yang mampu menguasai teknik mengajar, memahami materi dengan baik, mengelola kelas secara efektif, serta mampu memilih metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa tetap termotivasi dan tidak merasa jenuh selama proses belajar berlangsung (Siregar *dkk.*, 2023). Selain itu, peran guru dalam pembelajaran sangatlah krusial, tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing, pendidik, dan jembatan bagi siswa untuk bertumbuh secara positif, baik secara kognitif maupun afektif. Guru berperan dalam menciptakan kondisi belajar yang mampu mendorong transformasi sikap siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Anzelina *dkk.*, 2024)

Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka sering merasa malu dan takut untuk menjawab pertanyaan di kelas karena khawatir akan diejek jika jawabannya salah. “Takut salah jawab, nanti diketawain teman”, ujar salah satu siswa.

Berdasarkan hasil observasi juga menunjukkan siswa cenderung diam dan tidak aktif saat proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika diminta untuk mengemukakan pendapat.

Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan dalam pembelajaran tidak hanya terletak pada aspek kognitif, tetapi juga menyangkut aspek afektif, seperti rasa percaya diri dan keberanian untuk berpartisipasi. Situasi ini dapat menjadi cerminan dari rendahnya *self-esteem* siswa, yang jika tidak segera ditangani, dapat memengaruhi semangat dan keaktifan mereka dalam belajar. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting untuk memilih dan merancang strategi serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Stasya dkk. (2024), agar proses pembelajaran berjalan efektif dan tujuan belajar tercapai, guru harus menyadari karakteristik siswanya sehingga materi dan metode yang diterapkan relevan dan bermakna bagi siswa.

Self-esteem merupakan salah satu aspek psikologis yang berperan penting dalam keberhasilan siswa mengikuti pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa dengan *self-esteem* yang baik akan lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat, berani bertanya, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep hak dan kewajiban, tetapi juga pembentukan karakter sebagai warga negara yang berani, bertanggung jawab, dan mampu menghargai perbedaan. Sebaliknya, siswa dengan *self-esteem* rendah cenderung pasif, takut salah, dan enggan berpartisipasi, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, stimulasi *self-esteem* melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi penting agar siswa tidak

hanya memahami materi hak dan kewajiban, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam sikap sehari-hari.

Menurut Dewi dkk. (2023), *self-esteem* merupakan pandangan individu terhadap dirinya sendiri sebagai pribadi yang pantas dihargai dan dihormati, sehingga memunculkan rasa keberhargaan dan kebermanfaatan. Dimensi-dimensi *self-esteem* mencakup kekuatan (*power*), keberartian (*significance*), kebajikan (*virtue*), dan kemampuan (*competence*). *Self-esteem* yang positif sangat berpengaruh dalam mendorong siswa untuk lebih aktif belajar, berani mengambil risiko, serta memiliki motivasi yang tinggi. Sebaliknya, *self-esteem* yang rendah dapat menyebabkan siswa merasa tidak mampu, mudah menyerah, pasif dalam pembelajaran, bahkan menarik diri dari lingkungan belajar (Nasution dkk., 2024). Oleh karena itu, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang mampu menstimulasi kepercayaan diri dan partisipasi aktif siswa secara emosional maupun sosial.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa selama ini guru belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi serta kebiasaan mengajar dengan metode konvensional menggunakan buku teks. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan tidak mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara maksimal. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, kreativitas, serta hasil belajar peserta didik (Udyani dkk., 2024). Menurut Antara dkk. (2021), media pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar serta memperjelas konsep-

konsep yang sulit dipahami ketika hanya dijelaskan secara verbal. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Antara dan Tegeh (2024), bahwa media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Sebagai penguatan data observasi dan wawancara, peneliti juga melakukan penelitian pendahuluan dengan menyebarkan angket *self-esteem* kepada siswa kelas III SD No. 1 Selat. Angket ini berjumlah 20 butir dan dikembangkan berdasarkan empat aspek *self-esteem* menurut Coopersmith, yaitu *significance*, *power*, *virtue*, dan *competence*. Setiap butir dinilai menggunakan skala Likert 4. Berdasarkan angket *self-esteem* yang disebar kepada 29 siswa kelas III SD No. 1 Selat, diperoleh rata-rata skor 49, yang berada pada kategori kurang baik sesuai dengan skala Likert 4. Data ini menunjukkan mayoritas siswa memiliki *self-esteem* pada kategori kurang baik, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat menstimulasi peningkatan *self-esteem* mereka. Hal ini memperkuat temuan observasi bahwa sebagian besar siswa masih menunjukkan rasa percaya diri yang kurang optimal, pasif dalam kelas, dan ragu menyampaikan pendapat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang inovatif (Ayu dkk., 2025). Adapun alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif berbasis kearifan lokal, seperti *flipbook*-interaktif. *Flipbook*-interaktif

adalah media pembelajaran digital yang memungkinkan siswa untuk membalik halaman secara virtual serta berinteraksi dengan berbagai elemen seperti video, audio, dan kuis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Rochayati & Setyawati, 2024).

Umumnya, *flipbook* digunakan hanya sebagai media membaca digital yang menyerupai buku cetak, sehingga siswa dalam pembelajaran masih tergolong pasif. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan *flipbook* ke dalam bentuk interaktif agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar. *Flipbook*-interaktif ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks dan gambar saja, tetapi juga dilengkapi dengan elemen interaktif yang mendorong siswa untuk aktif. Menurut Antara dan Susiani (2026), penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, media pembelajaran interaktif juga mampu menumbuhkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Maula & Antara, 2024).

Agar konten dalam *flipbook* menjadi lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, materi disajikan melalui cerita rakyat Bali (*satua* Bali) yang kaya akan nilai kearifan lokal. *Satua* Bali bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung pesan moral dan nilai karakter yang relevan untuk ditanamkan sejak dini. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD No. 1 Selat, sebagian besar siswa tidak lagi mengenal *satua* Bali karena kurangnya pemanfaatan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Margunayasa (2021), yang menyatakan bahwa dalam dekade terakhir penggunaan

satua Bali dalam pembelajaran mengalami penurunan. Oleh karena itu, pengintegrasian *satua* Bali ke dalam media pembelajaran interaktif seperti *flipbook* menjadi salah satu upaya strategis untuk memperkenalkan kembali kekayaan budaya lokal sekaligus meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Salah satu *satua* Bali yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah cerita “Cupak Gerantang” yang mengisahkan dua tokoh bersaudara dengan karakter yang bertolak belakang. Cupak digambarkan sebagai pribadi egois dan pemalas, sedangkan Gerantang merupakan sosok jujur, bertanggung jawab, dan rela berkorban. Melalui tokoh Gerantang, siswa dapat belajar tentang pentingnya menjalankan kewajiban sebelum menuntut hak, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab dan gotong royong.

Pemilihan *Satua* Bali sebagai konten utama media pembelajaran didasarkan pada kandungan nilai moral dan kearifan lokal di dalamnya. *Satua* Cupak Gerantang, misalnya, memuat pesan tentang kejujuran, tanggung jawab, dan sikap menghargai orang lain, yang secara tidak langsung mendorong refleksi diri siswa dan menstimulasi *self-esteem* mereka. Siswa dapat membandingkan perilaku tokoh dengan dirinya sendiri, memahami nilai moral, dan merasa termotivasi untuk berperilaku positif. Selain itu, penggunaan *Satua* Bali juga melestarikan budaya lokal dan menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih kontekstual dan menyenangkan.

Penggunaan *flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali ini diharapkan dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban di kelas III SD No. 1 Selat. Media ini

tidak hanya menyajikan materi secara visual dan audio yang menarik, tetapi juga mengajak siswa untuk aktif berinteraksi, berpikir kritis, dan berefleksi terhadap nilai-nilai yang ditampilkan dalam cerita. Selain itu, integrasi antara teknologi, budaya lokal, dan pendekatan yang menyenangkan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa serta menstimulasi *self-esteem* siswa, sehingga siswa menjadi lebih percaya diri, berani menyampaikan pendapat, dan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, pengembangan media *flipbook*-interaktif umumnya difokuskan pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, maupun keterlibatan siswa. Namun, penelitian yang mengintegrasikan media *flipbook*-interaktif berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi aspek afektif, khususnya *self-esteem* siswa sekolah dasar, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan media *flipbook*-interaktif berbasis *Satua* Bali "Cupak Gerantang" yang mengintegrasikan teknologi pembelajaran, nilai-nilai kearifan lokal, dan aspek psikologis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui penyajian cerita yang mengandung nilai kejujuran, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap diri sendiri maupun orang lain, media ini diharapkan tidak hanya membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban, tetapi juga mampu menstimulasi *self-esteem* sehingga siswa menjadi lebih percaya diri, berani mengemukakan pendapat, dan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan *Flipbook*-Interaktif Berbasis *Satua* Bali untuk Menstimulasi *Self-Esteem* pada Materi Hak dan Kewajiban Pendidikan Pancasila

kelas III SD No. 1 Selat”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, inovatif, serta mampu mengintegrasikan budaya lokal sebagai bagian dari pendidikan karakter yang holistik.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan angket *self-esteem* yang disebar kepada 29 siswa kelas III SD No. 1 Selat, diperoleh rata-rata skor 49, yang berada pada kategori kurang baik sesuai dengan skala Likert 4. Data ini menunjukkan mayoritas siswa memiliki *self-esteem* pada kategori kurang baik, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat menstimulasi peningkatan *self-esteem* mereka.
- 2) Media pembelajaran di SD No. 1 Selat masih minim inovasi dan belum memanfaatkan media digital yang interaktif, sehingga belum mampu menstimulasi *self-esteem* siswa dan mempermudah pemahaman materi hak dan kewajiban.
- 3) Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa siswa masih kesulitan membedakan hak dan kewajiban, cenderung pasif, dan takut salah dalam pembelajaran.
- 4) SD No. 1 Selat belum memiliki media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa kelas III, khususnya yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan pemahaman materi hak dan kewajiban.
- 5) Siswa kelas III kurang tertarik dalam pembelajaran karena suasana yang membosankan dan materi yang disampaikan tidak menarik perhatian.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka ruang lingkup dalam penelitian ini perlu dibatasi agar fokus kajian tertuju pada permasalahan utama yang perlu diselesaikan guna memperoleh hasil yang maksimal. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada *self-esteem* siswa kelas III SD No. 1 Selat yang masih rendah, dengan rata-rata hasil angket sebesar 49 yang termasuk kategori kurang baik sesuai dengan Skala Likert 4. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang percaya diri, belum berani menyampaikan pendapat, dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan di SD No. 1 Selat masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media digital interaktif yang menarik perhatian siswa. Proses pembelajaran yang demikian membuat pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban belum optimal dan minat belajar mereka kurang terstimulasi. Maka dari itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *flipbook*-interaktif berbasis *Satua* Bali yang dirancang untuk menstimulasi *self-esteem* siswa dan mendukung pemahaman materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali untuk menstimulasi *self-esteem* pada materi hak-kewajiban Pendidikan Pancasila kelas III SD No. 1 Selat?

- 2) Bagaimanakah kelayakan media *flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali untuk menstimulasi *self-esteem* pada materi hak-kewajiban Pendidikan Pancasila kelas III SD No. 1 Selat?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media *flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali untuk menstimulasi *self-esteem* pada materi hak-kewajiban Pendidikan Pancasila kelas III SD No. 1 Selat?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali untuk menstimulasi *self-esteem* pada materi hak-kewajiban Pendidikan Pancasila kelas III SD No. 1 Selat.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media *flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali untuk menstimulasi *self-esteem* pada materi hak-kewajiban Pendidikan Pancasila kelas III SD No. 1 Selat.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media *flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali untuk menstimulasi *self-esteem* pada materi hak-kewajiban Pendidikan Pancasila kelas III SD No. 1 Selat.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa *flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali “Cupak Gerantang” yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi *self-esteem* siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi hak dan kewajiban pada muatan Pendidikan

Pancasila kelas III sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Produk berupa *flipbook*-interaktif digital berbasis *satua* Bali “Cupak Gerantang” yang didalamnya memuat materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas III SD serta bertujuan untuk menstimulasi *self-esteem* siswa.
- 2) *Flipbook* ini merupakan media pembelajaran digital interaktif yang dapat diakses melalui *handphone*, laptop, atau layar proyektor di kelas.
- 3) *Flipbook*-interaktif ini memiliki beberapa bagian, yaitu halaman sampul (*cover*), identitas pengembang, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, isi cerita, video pembelajaran, pertanyaan reflektif pada akhir cerita, kuis, serta penutup.
- 4) *Flipbook* ini dilengkapi dengan gambar-gambar berwarna dan animasi sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik budaya lokal Bali.
- 5) Narasi dalam *flipbook* menggunakan Bahasa utama, yaitu Bahasa Indonesia, agar mudah dipahami oleh siswa.
- 6) *Flipbook* ini dirancang agar sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan dapat digunakan secara mandiri maupun dalam pembelajaran bersama guru di kelas.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dari pengembangan *flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali untuk menstimulasi *self-esteem* ini diantaranya:

- 1) Siswa memiliki akses terhadap perangkat digital seperti *handphone*, laptop, atau layar proyektor di kelas yang dapat digunakan untuk mengakses media

flipbook-interaktif selama proses pembelajaran berlangsung, baik di sekolah maupun di rumah.

- 2) *Flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila khususnya tentang hak dan kewajiban.
- 3) *Flipbook*-interaktif ini mampu menstimulasi *self-esteem* siswa melalui pesan moral yang terkandung dalam cerita “Cupak Gerantang” dan melalui aktivitas dan pertanyaan interaktif dalam *flipbook*.
- 4) *Flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali ini dirancang sebagai salah satu sumber belajar alternatif pada muatan Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar.

Adapun batasan dari pengembangan *flipbook*-interaktif berbasis *satua* Bali untuk menstimulasi *self-esteem* ini diantaranya:

- 1) *Flipbook*-interaktif ini dikembangkan untuk siswa kelas III SD berdasarkan karakteristik siswa di SD No. 1 Selat.
- 2) *Flipbook* ini hanya dikembangkan untuk materi hak dan kewajiban pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila.
- 3) Cerita yang digunakan dalam *flipbook* terbatas pada satu cerita rakyat Bali, yaitu “Cupak Gerantang”.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi yang jelas terhadap istilah-istilah tersebut sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk, baik berupa alat, media,

desain pembelajaran, materi, maupun produk lainnya yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

- 2) *Flipbook*-Interaktif adalah media pembelajaran digital berbentuk buku yang dapat dibuka secara interaktif melalui perangkat elektronik, serta dilengkapi dengan fitur pendukung seperti animasi, suara, video, dan kuis yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- 3) *Satua* Bali adalah cerita rakyat atau dongeng khas Bali yang diwariskan secara turun-temurun. Cerita ini biasanya mengandung pesan moral dan nilai-nilai kearifan lokal yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran karakter bagi siswa.
- 4) *Self-Esteem* atau harga diri adalah penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri, yang mencakup rasa percaya diri, penghargaan terhadap kemampuan yang dimiliki, dan sikap positif terhadap diri. Dalam penelitian ini, *self-esteem* merujuk pada kepercayaan diri siswa dalam memahami dan menjalankan hak serta kewajiban mereka sebagai warga negara.
- 5) Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada siswa, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi warga negara yang bertanggung jawab, berkarakter, dan memiliki kesadaran akan hak dan kewajibannya.
- 6) Hak adalah segala sesuatu yang secara mutlak harus diperoleh atau diterima oleh seseorang sebagai warga negara, seperti mendapatkan pendidikan, perlindungan, dan rasa aman.

- 7) Kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan atau dilaksanakan oleh seseorang secara bertanggung jawab sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat dan bernegara, seperti mematuhi aturan dan menghargai hak orang lain.

