

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menjadi aspek terpenting dalam membangun peradaban suatu bangsa, dalam UU No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar yang kondusif agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan dilaksanakannya pendidikan adalah untuk melahirkan insan-insan yang bukan hanya cerdas secara intelektualnya namun juga memiliki keterampilan yang dibutuhkan bagi hidup dan kehidupannya, berkarakter dan berakhlak mulia. Maka dari itu untuk mencapai tujuan tersebut haruslah dilaksanakan suatu pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa sesuai dengan kondisi, situasi, dan kebutuhannya (Abidin, 2018, hlm. 7; Herlambang, 2018, hlm. 3; Prihantini, 2021, hlm. 3).

Saat ini kita berada di era pendidikan abad-21 yang dituntut untuk berbasis pada teknologi dalam pelaksanaannya guna menyeimbangkan kebutuhan dan tuntutan hidup di zaman milenial. Maka dari itu pemerintah merancang pembelajaran abad 21 dalam implementasi kurikulum 2013 yang berpusat pada siswa (Sugiyarti et al., 2018, hlm. 440). Abidin, (2018) mengungkapkan bahwa.

Pendidikan abad ke-21 merupakan pendidikan yang menitikberatkan pada upaya menghasilkan generasi muda yang memiliki empat kompetensi utama yakni kompetensi berpikir, kompetensi bekerja, kompetensi berkehidupan, dan kompetensi menguasai alat untuk bekerja. Pendidikan bukan hanya sebuah upaya mentransfer pengetahuan melainkan sebuah upaya yang dilakukan agar anak-anak kita berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya (hlm. 5).

Sejalan dengan pendapat Yuningsih, (2019, hlm. 137) dalam pembelajaran abad 21 terdapat berbagai kecakapan yang harus dikuasai oleh siswa diantaranya kecakapan *Critical thinking and problem solving*, *Creative thinking and inovatif*, *Communication*, and *Collaboration* serta cakap dalam literasi teknologi.

Kecakapan tersebut tidak dapat terbentuk begitu saja tanpa adanya pembiasaan, bimbingan, dan arahan yang guru berikan selama kegiatan pembelajaran (Iriawan, 2019). Pembelajaran abad 21 menghendaki siswa sebagai pusat dari pembelajaran, sehingga guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam mengeksplorasi, menemukan, berdiskusi, dan mengonstruksi pemahamannya (Megahantara, 2017). Selain itu, dalam pelaksanaan proses pembelajaran menghendaki adanya integrasi teknologi baik itu sebagai sarana pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, sumber belajar, maupun evaluasi (Effendi & Wahidy, 2019, hlm. 127; Thohir et al., 2021, hlm. 96).

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi turut memberikan pengaruh terhadap perubahan kurikulum pendidikan. Selain itu, pandemi yang menyerang Indonesia pada 2020 lalu pun turut andil dalam perubahan kurikulum yang semula menggunakan kurikulum 2013 menjadi kurikulum darurat yang kemudian berubah menjadi kurikulum merdeka. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi RI Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Belajar Pengembangan & Pembelajaran maka Menteri Pendidikan memutuskan untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka pada setiap jenjang pendidikan sebagai upaya dalam perbaikan pendidikan di Indonesia selama pandemi terjadi (Fitriyah & Wardani, 2022; Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Dalam kurikulum merdeka terdapat perangkat ajar yang terdiri dari buku teks pelajaran, modul ajar, modul proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila, dan sebagainya. Maka dalam kurikulum merdeka, modul ajar menjadi komponen perangkat ajar yang sangat penting dan harus tersedia agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya. Idealnya seorang guru harus mampu menyusun atau mengembangkan modul ajar dengan maksimal sesuai dengan tujuan dan fungsinya yakni sebagai panduan bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran sehingga mampu mengarahkan siswa untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan. Namun, realitanya masih banyak guru yang belum paham betul teknik menyusun dan mengembangkan modul ajar terutama yang berorientasi pada kurikulum merdeka (Maulinda, 2022).

Dalam *platform* merdeka mengajar diketahui bahwa salah satu material pendukung modul ajar ialah bahan ajar. Hal ini karena bahan ajar berfungsi sebagai panduan bagi guru dan siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara spesifik. Bahan ajar dapat disebut juga sebagai materi pelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan maupun sikap pada siswa (Abidin, 2014). Sehingga dapat dikatakan bahwa bahan ajar merupakan bagian dari modul ajar yang bertujuan membantu memberikan pemahaman materi yang lebih spesifik dan komprehensif pada suatu topik atau mata pelajaran.

Berdasarkan penelitian Martatiana et al., (2022) penggunaan bahan ajar dan sumber belajar kurang bervariasi serta belum memanfaatkan teknologi, sehingga siswa kurang antusias untuk belajar dan kurang memahami materi yang bersifat umum. Rusnilawati & Gustiana, (2017) Masih banyak guru yang awam terhadap penggunaan IT dalam pembelajaran sehingga bahan ajar yang digunakan terbatas pada buku tematik. Amanullah, (2019) menyebutkan bahwa pembelajaran konvensional sudah tidak relevan dengan situasi belajar saat ini yang sudah serba digital. Sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran yang berbasis digital guna menunjang pembelajaran era revolusi industri dengan beragam variasi dan menarik dari segi visual maupun audiovisual. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran relative masih menggunakan bentuk konvensional sehingga kurang membangkitkan partisipasi aktif dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, terbatasnya bahan ajar membuat pemahaman dan pengalaman belajar siswa menjadi terbatas pula. Serta kurang memberikan penggambaran terhadap materi yang bersifat abstrak, luas, dan mendalam.

Kholis & Fatchana, (2017) bahan ajar yang dikembangkan haruslah memenuhi kriteria ideal bagi siswa yakni menyesuaikan dengan karakteristik, kemampuan dan kebutuhan belajarnya. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi memberikan perubahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, salah satunya yaitu munculnya istilah multimedia yang menggambarkan adanya gabungan dari berbagai jenis media seperti video, audio, gambar, teks, dan media lainnya. Permata & Rahmawati, (2018) bahan ajar multimedia memberikan

kemudahan dalam proses penyampaian informasi kepada siswa terutama untuk materi yang bersifat abstrak. Selain dapat mempermudah siswa memahami materi, penggunaan bahan ajar multimedia juga dapat membangkitkan antusiasme serta interaksi siswa dalam belajar.

Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan berbasis multimedia interaktif adalah *flipbook*. Bahan ajar multimedia *flipbook* disajikan berupa *software* lembaran buku digital yang memberikan kesan seperti membalik buku secara langsung. Adapun di dalamnya terdapat gambar, animasi, video, audio, teks, dan lainnya yang dirancang secara menarik dan interaktif untuk siswa agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sugianto et al., 2017, hlm. 102). Selain itu, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi maupun hasil belajarnya.

Materi keragaman budaya di Indonesia dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan dalam pengembangan bahan ajar multimedia *Flipbook* karena berdasarkan studi pendahuluan terhadap buku Tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku kelas 4 SD diketahui bahwa materi tersebut hanya terbatas pada informasi nama daerah, rumah adat, dan pakaian adat tanpa adanya visualisasi dari bentuk keragaman budaya di Indonesia. Karena tanpa visualisasi yang tepat siswa akan kesulitan untuk menggambarkan bentuk-bentuk rumah adat, pakaian, maupun kesenian yang ada disuatu daerah dan mengetahui perbedaan antara satu dengan lainnya. Selain itu, kurangnya keterkaitan antara keragaman budaya dengan nilai-nilai persatuan bangsa Indonesia, keunikan setiap daerah serta wawasan kebhinekaan global. Sehingga pemaparan materi tersebut kurang mengembangkan kompetensi kewarganegaraan seperti pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan dan sikap kewarganegaraan yang semestinya dikuasai oleh siswa dalam mata pelajaran PPKn. Sedangkan dalam Buku Panduan Guru PPKn kelas 4 kurikulum merdeka materi keragaman budaya di Indonesia capaian pembelajaran harus mampu hingga mengembangkan sikap melalui contoh perilaku siswa yang dapat menjaga kebhinnekaan global.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV sekolah dasar didapatkan temuan informasi bahwa ketersediaan bahan ajar PPKn khususnya

Frida Febriana, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA FLIPBOOK MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

materi keragaman budaya di Indonesia masih sangat minim karena guru cenderung menggunakan bahan ajar dari buku tematik dan buku panduan guru. Sehingga dalam penyampaian materinya pun dilakukan melalui metode ceramah, dengan berbantuan gambar dan teks yang ada pada buku. Hal ini dikarenakan oleh kurang memadainya fasilitas teknologi di sekolah tersebut yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, serta kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang bervariasi dan inovatif.

Atas dasar tersebut, untuk menyikapi kurangnya ketersediaan bahan ajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan, maka penelitian ini akan berfokus pada pengembangan bahan ajar multimedia digital berbentuk *flipbook* pada materi keragaman budaya di Indonesia. Materi ini merupakan salah satu materi esensial karena termasuk ke dalam pengamalan penguatan karakter profil pelajar Pancasila yakni kebhinekaan global sehingga pembahasan yang disajikan tidak terbatas pada budaya-budaya yang berada di Indonesia, melainkan disisipi beberapa contoh ragam budaya yang dimiliki negara lain. Selain itu, pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* ini berorientasi pada kompetensi kewarganegaraan dalam meningkatkan pemahaman kewarganegaraan serta kaitannya dengan kebhinekaan global.

Penelitian terdahulu oleh Yulaika et al., (2020, hlm 73) bahwa penggunaan bahan ajar berbasis aplikasi *flip book maker* mampu meningkatkan hasil belajar dikarenakan peserta didik merasa mudah memahami materi karena adanya pengilustrasian dari gambar maupun video baik materi maupun latihan soal. Penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* dinilai lebih efektif dan praktis dikarenakan peserta didik dapat mengakses pembelajaran dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan kesempatan peserta didik. Adapun hasil penelitian Dayanti et al., (2021) siswa kelas V cenderung mengalami kesulitan dalam mempelajari seni rupa maka diperlukan pengembangan bahan ajar *flipbook* yang dapat memfasilitasi pembelajaran. Berdasarkan validasi ahli, bahan ajar berbasis *flipbook* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran seni rupa karena pada *flipbook* tersebut terdapat multimedia seperti animasi, gambar, video

dan audio yang dapat mendukung serta memenuhi kebutuhan belajar siswa. Yang mana pada peran bahan ajar elektronik ini digunakan sebagai referensi tambahan dalam pembelajaran seni di sekolah dasar.

Senada dengan hasil penelitian Gusman et al., (2021, hlm. 73) bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar *flipbook* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa. Selain itu terdapat multimedia seperti animasi, gambar, video, dan audio sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada untuk menunjang proses pembelajaran baik di kelas maupun luar kelas. Dalam penelitian Sari & Ahmad, (2021) Berdasarkan hasil uji coba kepada siswa, guru dan validasi pada ahli diketahui bahwa media *flipbook digital* materi keragaman di negeriku, sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena memudahkan siswa dalam memahami materi serta meningkatkan antusiasme belajar sehingga berpengaruh juga terhadap peningkatkan hasil belajar siswa.

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* pada materi keragaman budaya Indonesia dengan berbasis pada pengembangan kompetensi kewarganegaraan. Selain itu pula, di dalamnya dilengkapi dengan variasi media yang menarik, interaktif, dan menyenangkan seperti 3D Objek; AR sederhana; games edukatif; dan ruang diskusi *online*. Materi yang disajikan pun menyesuaikan dengan keterbaruan jumlah provinsi yang ada di Indonesia yakni 38 Provinsi. Hal tersebut menjadi keunggulan tersendiri dari pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* tersebut. Dengan demikian, judul dari penelitian ini ialah “**Pengembangan Bahan Ajar Multimedia *Flipbook* Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya di Indonesia setelah menggunakan bahan ajar multimedia *flipbook* untuk kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa sebagai pengguna terhadap bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan secara umum dan khusus. Adapun tujuan umum penelitian ini ialah untuk membuat, merancang, dan mengembangkan bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya di Indonesia setelah menggunakan bahan ajar multimedia *flipbook* untuk kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa sebagai pengguna terhadap bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada banyak pihak pada penerapannya dalam kegiatan pembelajaran. Adapun manfaat teoritis dari adanya penelitian ini ialah sebagai sumber referensi terkait dengan pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* serta sebagai sumber belajar pendukung yang dapat guru gunakan sehingga mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar pada siswa kelas IV. Selain itu, adapula manfaat praktis dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Bagi Peneliti, yaitu memberikan peluang untuk mengamalkan ilmu yang telah dipelajari selama proses perkuliahan, melatih dan mengasah keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik siswa serta meningkatkan keterampilan mengajar dengan pengintegrasian teknologi dalam pelaksanaannya.

2. Bagi Siswa, yaitu memberikan kemudahan dalam memahami materi terkait dengan keragaman budaya di Indonesia. Selain itu, dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman kewarganegaraan rasa ingin tahu dan motivasi belajar karena penggunaan bahan ajar yang menarik serta interaktif. Dengan demikian diharapkan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar dan juga menanamkan nilai-nilai kebhinekaan global pada diri siswa.
3. Bagi Guru, yaitu menambah referensi untuk mengembangkan maupun menggunakan bahan ajar yang kreatif, inovatif, menarik, dan interaktif sehingga dapat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.
4. Bagi Sekolah, yaitu menambah variasi bahan ajar yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran PPKn khususnya pada materi keragaman budaya di Indonesia.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini terdiri atas lima bab di mana setiap bab nya memiliki cakupan dan penjelasannya tersendiri sehingga akan menggambarkan proses penelitian dari awal hingga akhir. Bab I Pendahuluan membahas mengenai latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah berdasarkan pada identifikasi masalah yang peneliti temui, tujuan dan manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Pada bab ini terdapat pembahasan mengenai teori-teori yang relevan dan digunakan untuk memperkuat penelitian yang akan dilakukan, seperti pendidikan kewarganegaraan di SD, materi keragaman budaya, bahan ajar, bahan ajar multimedia, *flipbook*, aplikasi pendukung pembuatan *flipbook*, teori penelitian yang mendukung penggunaan bahan ajar multimedia, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini menggambarkan terkait dengan metode dan desain penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data hingga penarikan kesimpulan. Adapun metode

yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Design and Development* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Bab IV Hasil Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini membahas mengenai hasil temuan dan pembahasan dari pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook*, uji kelayakan oleh validator ahli, respon guru dan siswa sebagai pengguna bahan ajar yang kemudian dideskripsikan secara jelas dan terperinci.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini menjabarkan terkait hasil dari penelitian yang dilakukan sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Selain itu, menjelaskan bagaimana implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan guna menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya.