

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Bahan Ajar Multimedia**

##### **2.1.1 Pengertian Bahan Ajar**

Pannen (2001) mengatakan bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun Widodo & Jasmadi (2008) berpendapat bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara runtut, sistematis dan terstruktur serta menampilkan metode pembelajaran berupa instruksional dan evaluasi pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi pembelajaran peserta didik.

Perlu dipahami bersama terkait perbedaan sumber belajar, bahan ajar dan media pembelajaran. Meskipun banyak yang memberikan pandangan terkait Sumber belajar dan media pembelajaran itu cenderung sama dan media merupakan bagian dari sumber belajar, namun sebagian lain mengatakan bahwa kedua aspek tersebut merupakan dimensi yang berbeda dan saling berkaitan. Sehingga konteks pembahasan kedua aspek tersebut cenderung selalu dibahas bersama. Setelah diketahui bersama bahwa yang dimaksud dengan sumber belajar adalah ilmu pengetahuan atau nilai yang dapat dirancang untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Bentuknya bisa berupa pesan, orang, alat, prosedur, tempat dan bahan ajar.

Bahan ajar atau *teaching-material*, terdiri atas dua kata yaitu *teaching* atau mengajar dan *material* atau bahan. Bahan ajar perlu diinstruksikan atau disampaikan secara khusus melalui media. Media ini bisa disampaikan dengan bentuk audio, grafis, video, multimedia dan sederhana. Maka dapat disimpulkan bahwa aspek sumber belajar dan media pembelajaran merupakan dimensi yang berbeda dalam konteks pemahaman keterkaitannya, begitupun khusus dengan bahan ajar akan mengikuti dari sumber belajar dan bentuk penyampaiannya dalam salah satu media atau beberapa media (multimedia).

Handayani (2012) mengatakan bahwa sebuah bahan ajar paling tidak mencakup: (1) Petunjuk belajar (Petunjuk siswa/guru), (2) Kompetensi yang akan dicapai, (3) Content atau isi materi pembelajaran, (4) Informasi pendukung, (5) Latihan-latihan, (6) Petunjuk kerja, dapat berupa Lembar Kerja (LK), (7) Evaluasi dan (8) Respon atau balikan terhadap hasil evaluasi. Dari penjelasan tentang perbedaan ketiga aspek dan mengenai bahan ajar di atas, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar. Bahan ajar merupakan segala bentuk informasi, alat dan teks yang disusun secara runtut, sistematis dan terstruktur untuk digunakan membantu guru/instruktur dalam mencapai suatu kompetensi pembelajaran yang utuh.

### **2.1.2 Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar**

#### **1. Tujuan**

Menurut, Daryanto dan Dwicahyono (2014) tujuan dibuatnya bahan ajar ialah sebagai berikut:

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan *setting* atau lingkungan sosial siswa.
- b. Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Adapun menurut Prastowo (2013), tujuan pembuatan bahan ajar, setidaknya berkaitan dengan empat hal pokok yaitu:

- a. Membantu peserta didik dalam melengkapi sesuatu.
- b. Menyediakan berbagai pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik.
- c. Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.
- d. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan dua sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa pembuatan bahan ajar memiliki tujuan untuk menyediakan alternatif pilihan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum serta karakteristik siswa sehingga guru dan siswa dapat memperoleh kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan keperluan.

## 2. Manfaat

Menurut, Daryanto dan Dwicahyono (2014) manfaat dibuatnya bahan ajar ialah sebagai berikut:

### a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Diperoleh bahan ajar sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- 2) Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
- 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
- 5) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik, karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya.
- 6) Menambah angka kredit DUPAK (daftar usulan pengusulan angka kredit) jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

### b. Manfaat Bagi Peserta Didik

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
- 3) Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat bahan ajar pada intinya sangat menunjang pembelajaran baik untuk guru maupun siswa dengan dampak-dampak positif yang mengiringinya karena dapat dikembangkan sebaik mungkin sesuai kebutuhan.

### 2.1.3 Prinsip-prinsip Bahan Ajar

Dalam pengembangan bahan ajar, Sutisna (2020) mengatakan ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan yakni sebagai berikut:

#### a. *Novelty* / kebaruan

Pengemasan dalam bahan ajar yang ideal mampu mempunyai keunikan dan kebaruan sehingga menjadi pembeda dengan bahan ajar yang lainnya.

b. *Variety / Variasi*

Di dalam setiap sajiannya tidak hanya mengandalkan satu bentuk aktivitas namun perlu disusun untuk memenuhi pola yang lainnya sehingga bisa dikatakan bahan ajar yang bervariasi.

c. *Presentasi yang atraktif*

Presentasi yang atraktif dapat membangun bahan ajar yang baik.

d. *Appealing content*

Maksudnya terkait dengan topiknya yang tidak hanya terbatas pada apa yang disampaikan namun penting juga untuk terbuka serta disampaikan dengan bahasa yang memicu motivasi peserta didik salah satunya dengan memastikan peserta didik bahwa dirinya akan mendapatkan suatu pengetahuan baru.

Menurut Prastowo (2013) prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar terdiri dari:

- a. Prinsip relevansi (keterkaitan). Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitannya dengan kompetensi dasar dan indikator yang diinginkan.
- b. Prinsip konsistensi. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.
- c. Prinsip kecukupan, artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak.

Menurut Depdiknas (2008) pengembangan bahan ajar hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

- a. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari konkret ke abstrak.
- b. Pengulangan untuk memperkuat pemahaman.
- c. Umpan balik positif.
- d. Motivasi.
- e. Berorientasi tujuan.
- f. Mengetahui hasil yang ingin dicapai.

Selain harus memperhatikan prinsip, dalam pengembangan bahan ajar juga kita harus memperhatikan kelayakan bahan ajar yang baik. Daryanto (2013) mengungkapkan bahwa sebuah bahan ajar bisa dikatakan baik dan menarik apabila

Adam Ramadhan Yusuf, 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF FLIPBOOK MATERI PENERAPAN PANCASILA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terdapat karakteristik sebagai berikut: (1) *self instruction*, (2) *self contained*, (3) *stand alone*, (4) adaptif, dan (5) *user friendly*. Adapun Menurut BSNP (dalam Muslich, 2010) bahan ajar yang berkualitas wajib memenuhi empat aspek kelayakan, yaitu: (1) kelayakan isi/materi, (2) kelayakan penyajian, (3) kelayakan bahasa, dan (4) kelayakan kegrafikan.

#### **2.1.4 Klasifikasi Bahan Ajar**

Berbicara mengenai bahan ajar yang merupakan seperangkat materi yang disusun secara runtut, sistematis dan terstruktur serta menampilkan sosok utuh untuk mencapai suatu kompetensi pembelajaran, ternyata mempunyai beberapa klasifikasinya. Penting untuk dipahami bahwa bahan ajar perlu spesifik untuk mempresentasikan kepada suatu model pembelajarannya. Berdasarkan bentuknya, Sutisna (2020) mengklasifikasikan bahan ajar, sebagai berikut:

1. *Forms* / berdasarkan pengemasannya
  - a. *Text book*
  - b. *Slide presentation*
  - c. *Work/task sheet* (Lembar Kerja Peserta Didik / LKPD)
  - d. *Magazine*
  - e. Etc
2. Berdasarkan teknologi
  - a. *Printed* (Modul dan LKPD)
  - b. *Non – Printed* (Digital maupun non Digital atau cenderung seperti media dan multimedia)

Dari aneka bentuk bahan ajar pada klasifikasi di atas, maka bentuk bahan ajar *flipbook* pancasila yang dikembangkan dalam penelitian ini cenderung dikatakan sebagai bahan ajar *non-printed* (digital).

#### **2.1.5 Bahan Ajar Berbasis Multimedia**

Secara umum konsep multimedia dapat didefinisikan sebagai gabungan dari berbagai media teks, gambar, audio, video atau animasi dalam satu kesatuan program berbasis teknologi komputer yang dapat memfasilitasi komunikasi yang interaktif. Multimedia memungkinkan pengguna dapat melakukan aktivitas yang interaktif seperti melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi

sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Munir (2012) berpendapat bahwa multimedia dalam proses pembelajaran juga memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai alat dalam menyampaikan suatu bahan ajar, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga secara sengaja proses belajar itu terjadi, bertujuan dan terkendali. Kaitannya dengan konteks bahan ajar untuk pembelajaran, hal itu menunjukkan bahwa multimedia mampu digunakan untuk mempresentasikan pesan instruksional yang mengkombinasikan tampilan teks, grafis, video, dan audio serta dapat menyediakan interaktivitas pada siswa sebagai penggunaannya. Suatu bahan ajar multimedia dapat dikatakan interaktif apabila multimedia dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dinavigasikan oleh pengguna sesuai dengan apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia merupakan bahan ajar yang menggunakan berbagai macam media dalam satu kesatuan yang utuh dalam menyampaikan materi atau pesan pembelajarannya. Sutisna (2020) membagi karakteristik bahan ajar multimedia sebagai berikut:

a. Multisimbol

Mampu mengakomodir simbol visual, audio dan berbagai variasi symbol lainnya.

b. Personalisasi

Dapat dilakukan personalisasi dalam akses bahan ajar multimedia

c. Dinamis

Bahan ajar multimedia memiliki banyak opsi alur penyampaian materi.

d. Fleksibilitas Materi

Dapat menyampaikan cakupan materi yang sempit maupun luas.

Bentuk sajian bahan ajar multimedia secara umum diantaranya berbentuk sajian presentasi (*presentation*) yang memungkinkan penayangan audio maupun visual yang interaktif dalam proses menyampaikan suatu informasi materi. Bentuk sajian presentasi bisa disampaikan dalam tipe *explanation*, *tutorial* (intruksi prosedural), dan *simulation* (memberikan simulasi interaktif pada pembelajaran). Bentuk sajian selanjutnya adalah berbentuk sajian *Drill* (latihan terstruktur) yang terdiri bahan rangkuman suatu materi dan berbagai macam soal latihan (*Assessment*

*for learning*) pada bahan ajarnya. Bentuk sajian yang terakhir adalah berbentuk permainan (*Game*) yaitu berbentuk pembelajaran yang berbasis permainan dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran (*Game Based Learning*). Tipe lainnya adalah *Gamification* yaitu adanya suatu permainan yang kompetitif, *cooperative* dan *reward* dalam suatu pembelajaran.

Sutisna (2020) mengatakan bahwa format sajian bahan ajar multimedia atau perantara penyajiannya diantaranya bisa menggunakan buku digital yaitu bahan ajar yang menggunakan format (*Portable Document Format*) atau biasa disebut jenis file pdf. Format lainnya bisa menggunakan *website* yaitu bahan ajar yang berbasis *website* contohnya adalah penggunaan *platform* blog pada suatu pembelajaran. Format selanjutnya bisa disampaikan menggunakan *social media* yang memanfaatkan banyak fungsi interaksi di dalam pengembangannya. Format lainnya bisa disampaikan dengan Aplikasi berbasis *mobile app* atau *android*. Baik menggunakan aplikasi yang sudah ada maupun membuatnya sendiri.

## 2.2 Buku Digital

### 2.2.1 Pengertian Buku

Buku berasal dari kata *Biblio* (Yunani), *Bibliotec* (Jerman), *Bibliothèque* (Prancis), dan *Bibliotecha* (Spanyol/Portugis) yang mengandung arti Pustaka. Menurut Soeatminah dalam Suwarno (2011) menyatakan bahwa “buku adalah wadah informasi berupa lembaran kertas yang dicetak, dilipat, dan diikat menjadi satu pada punggungnya serta diberi sampul”. Kata lain menurut Chambliss dan Calfee (dalam Muslich, 2010) menjelaskan bahwa buku teks adalah alat bantu siswa untuk memahami dan mempelajari banyak hal dari yang dibaca untuk memahami dunia (di luar dirinya). Menurut mereka, buku teks memiliki kekuatan yang luar biasa terhadap perubahan otak peserta didik dan dapat mempengaruhi pengetahuan serta nilai-nilai tertentu pada anak.

Sitepu (2012) menyatakan bahwa Bahan ajar menggunakan format cetakan yang paling *familiar* digunakan adalah salah satunya buku teks, selain itu ada buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas. Pembelajaran berbasis teks yang interaktif mulai populer pada tahun 1960-an dengan istilah pembelajaran terprogram (*programmed instruction*) yang bisa dijadikan materi untuk dipelajari secara mandiri oleh siswa.

Sedangkan menurut Akbar (2013) menjelaskan bahwa “Buku ajar adalah buku teks yang digunakan sebagai rujukan standar pada mata pelajaran tertentu. Ciri-ciri buku ajar adalah: (1) sumber materi ajar; (2) menjadi referensi baku untuk mata pelajaran tertentu; (3) disusun sistematis dan sederhana; dan (4) disertai petunjuk pembelajaran”.

Dengan demikian dari beberapa pengertian tentang buku di atas dapat disimpulkan bahwa buku teks adalah suatu wadah pesan atau informasi tentang ilmu pengetahuan tertentu yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran. Buku tentunya disusun secara sistematis, runtut dan terstruktur oleh penulisnya sebagai ahli di bidangnya sebagai tujuan instruksional untuk memberikan sarana penunjang dalam pembelajaran.

### **2.2.2 Pengertian Buku Digital**

Menurut Prasetya (2015) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa gagasan mengenai buku digital sebenarnya sudah muncul sejak lama, yakni ketika proyek *Gutenberg* dimulai. Proyek yang dipelopori oleh Michael Hart pada tahun 1971 ini merupakan proyek komunitas yang bertujuan untuk menjadikan buku-buku teks cetak tersedia secara digital dan gratis.

*E-book* atau disebut dengan buku digital, berawal dari sebuah buku ajar yang dikembangkan. Menurut Priyanto (dalam Perdana, 2013) buku ajar dapat mendukung terwujudnya program *Student Centered Learning* (SCL), dimana paradigma belajar di sekolah diarahkan lebih banyak pada siswa sebagai subyek pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Salah satu buku ajar adalah buku sekolah elektronik (BSE) atau buku digital. Namun, dalam penggunaannya di berbagai sekolah memiliki kelemahan yang patut disempurnakan dengan menampilkan simulasi dengan memadukan format multimedia yang dikemas ke dalam buku digital. Keuntungan buku digital dapat digunakan dimana saja, kapan saja dan digunakan oleh siapa saja. Pembaca dapat mengakses buku digital secara daring maupun luring.

Selain itu menurut Landoni (dalam Perdana, 2013) jurnal *e-book* atau buku digital adalah sebuah buku berbentuk digital, yang dimana berisikan informasi yang telah diorganisasikan secara terstruktur sehingga dapat dipresentasikan kepada pembaca. Buku digital juga didefinisikan Gardiner (2010) sebagai bahan publikasi



buku ke dalam *e-book*, terdiri dari teks, gambar, atau keduanya, dan mudah dibaca pada komputer atau peralatan elektronik lainnya.

Maka dari itu dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa buku digital biasa disebut *e-book* merupakan media berbentuk buku ajar yang disajikan ke dalam bentuk digital serta mendukung unsur-unsur multimedia seperti pemaduan teks, gambar, suara/audio, animasi, dan video sehingga dapat dibaca melalui perangkat elektronik seperti komputer dan *android mobile* atau *smartphone* dimana dan kapan saja.

### 2.2.3 Ciri-ciri Format Buku Digital

Buku digital mempunyai banyak format, menurut Prasetya (2015) berikut adalah beberapa contoh format buku digital yang sering dijumpai dan populer dikalangan pengguna maupun pengembangnya:

1. PDF, atau *Portable Document Format* merupakan format buku digital yang paling lawas dan banyak digunakan sampai saat ini. Sejak diperkenalkan pada tahun 2001, PDF menjadi format dokumen portabel paling favorit. Kelebihan format PDF di antaranya adalah mampu menjaga *layout* dokumen asli dengan baik meskipun dibuka di aplikasi dan sistem operasi yang berbeda. Namun demikian, PDF kurang mendukung konten interaktif.
2. AZW, merupakan format *proprietary* yang dikembangkan oleh raksasa perdagangan elektronik Amazon dan ditujukan untuk perangkat pembaca Kindle milik mereka. Format AZW menggunakan konsep DRM (*Digital Rights Management*) yang terbatas dan terkunci untuk id perangkat yang telah diregistrasi secara otomatis dengan akun pemilik Kindle.
3. EPub, atau *electronic publication* merupakan standar terbuka yang dikembangkan oleh *International Digital Publishing Forum* (IDPF). Saat ini EPub sudah merilis versi 3 yang mendukung multimedia secara penuh dan konten interaktif. Dibandingkan format-format lainnya, EPub menawarkan banyak kelebihan, di antaranya adalah kompatibilitas yang tinggi, pengaturan *font*, dan dukungan konten yang interaktif.
4. *Flipbook*, desain tampilan buku digital yang kini banyak diminati adalah *e-book* tiga dimensi yang dikenal dengan *flipbook*, dimana halaman sudah bisa dibuka seperti membaca buku di layar monitor (Perdana, 2013). *Flip book maker*

merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk menyajikan referensi atau buku dalam tampilan elektronik. *Flip book maker* adalah sebuah *tool* aplikasi yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku.

Karakteristik format yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah format *Flipbook* daring (*online Flipbook*). *Flipbook* menurut Rahmawati, Wahyu & Yushardi (2017) adalah lembaran yang menyajikan kata, kalimat, dan gambar yang berwarna untuk menarik perhatian siswa lebih fokus ketika belajar serta memudahkan siswa untuk belajar dimana saja. Hampir mirip Menurut Aprillutfi (2022) menyatakan bahwa *flipbook* adalah lembaran digital yang berisi materi pembelajaran dilengkapi dengan video pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan siswa dibuat menarik dan lebih santai ketika belajar di rumah maupun di kelas. Lebih lengkap lagi *flipbook* menurut Gusman, Apriliya & Mulyadiprana (2021) adalah hasil dari perkembangan teknologi berupa *software* dengan sajian lembaran buku digital dengan banyak animasi, gambar, video, dan audio yang dirancang menarik dan interaktif untuk siswa, agar tercapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *flipbook* merupakan salah satu format buku digital yang memungkinkan tampilan media akan lebih bervariasi, pemaduan teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam format media ini sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dalam jaringan.

#### **2.2.4 Elemen-elemen Buku Digital**

Buku digital setidaknya mendukung penggunaan elemen-elemen multimedia yang memungkinkan suatu komponen interaktivitas dapat disajikan dalam proses pembelajaran. Adapun Munir (2012) memberikan penjelasan elemen-elemen yang dibutuhkan dalam buku digital multimedia interaktif yaitu:

##### **1. Teks**

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan bahan ajar pada suatu perangkat buku digital. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata

dan informasi berbasis multimedia. Multimedia menyajikan informasi kepada pengguna dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. Teks dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa instruksional dalam pembelajaran. Penggunaan teks pada buku digital berbasis multimedia perlu memperhatikan penggunaan bahasa yang mampu dipahami oleh peserta didik, selain itu jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (warna, *bold*, *italic*).

## 2. Grafis

Grafis merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafis berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*). Manusia berorientasi pada visual, sehingga informasi yang menggunakan gambar, animasi dan video lebih mudah dicerna dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks. Namun informasi dalam bentuk teks pada buku digital tidak akan ditinggalkan karena diperlukan untuk melengkapinya, yaitu bila ingin memahami dan mempelajari dengan rinci dan teliti isi dari suatu bahan ajar.

## 3. Video

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Menurut Agnew & Kellerman (dalam Munir, 2012) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada buku digital multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu instruksi atau pesan informasi materi pembelajaran. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi buku digital.

## 4. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Menurut Neo (dalam Munir, 2012) mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Dalam Buku digital multimedia, animasi

merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer*. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video pembelajaran.

#### 5. Audio

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Disisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan. Penggunaan suara pada buku digital multimedia dapat berupa narasi instruksional, materi, lagu, dan sound effect. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan grafis atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan. Jika suatu perangkat multimedia tanpa bunyi, maka tidak bisa dikatakan suatu multimedia namanya melainkan hanya disebut unimedia. Bunyi dapat ditambahkan dalam multimedia melalui suara, musik, atau efek-efek suara.

#### 6. Interaktivitas

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan pada media lain seperti TV dan VCD *player*, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di perangkat komputer atau *mobile*. Elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan suatu perangkat sepenuhnya. Aspek interaktif pada buku digital multimedia dapat berupa navigasi instruksional, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu buku digital multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *Interactive*.

### 2.2.5 Kelebihan Buku Digital Multimedia

Adapun menurut Munir (2012) kelebihan sebuah buku digital yang memenuhi unsur multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- b. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.

- c. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- e. Mampu mendeskripsikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran.

### **2.2.6 Kriteria Buku Digital Multimedia**

Bahan ajar yang dikembangkan dan dipresentasikan melalui format buku digital multimedia setidaknya harus disusun sesuai dengan struktur bahan ajar yang ditetapkan oleh Depdiknas (2008) paling tidak mencakup beberapa hal antara lain sebagai berikut:

1. Petunjuk belajar (Petunjuk siswa/guru),
2. Kompetensi yang akan dicapai,
3. Content atau isi materi pembelajaran,
4. Informasi pendukung,
5. Latihan-latihan,
6. Petunjuk kerja, dapat berupa Lembar Kerja (LK),
7. Evaluasi dan
8. Respon atau balikan terhadap hasil evaluasi

Dari poin-poin di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar haruslah disusun sepraktis mungkin karena bersifat insruksional dalam pembelajaran.

### **2.2.7 Peranan Buku Digital Multimedia dalam Pembelajaran PPKn di SD**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan memberikan banyak dampak, termasuk dalam penyampaian bahan ajar secara interaktif menggunakan format multimedia yang dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek teknologi digital seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafis. Prasetya (2015) mengatakan bahwa salah satu produk multimedia yang kini mulai banyak digunakan adalah format

buku digital. Pendidikan sangat membutuhkan teknologi multimedia. Peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dalam buku digital peserta didik dapat memilih materi atau subjek yang akan dipelajari dalam pembelajaran. Di layar monitor atau perangkat *mobile* akan muncul teks materi/subjek disertai gambar, suara, atau gambar hidup dari subjek yang akan dipelajari. Menurut Munir (2012) hal demikian dapat membuat perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya yang inovatif.

Dalam pembelajaran PPKn sendiri, tujuan dari penggunaan bahan ajar berbasis buku digital ini akan mendapat pembelajaran yang kontekstual (riil, nyata, mengandung potret) menarik dan interaktif sehingga akan mempermudah pemahaman siswa dalam mencapai suatu kompetensi pembelajaran. Menurut Winaya (2018) melalui iklim belajar tersebut diharapkan siswa merasa belajar dalam realitas kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran dengan penggunaan buku digital yang menyajikan suatu pendekatan kontekstual dengan maksud pembelajaran dapat menggunakan nilai-nilai keseharian yang relevan dengan PPKn. Salah satunya adalah tentang konteks penerapan sila Pancasila di kehidupan sehari-hari siswa. Akan terasa bermakna dan akan sangat penting jika proses pembelajaran menggunakan variasi media berformat buku digital dalam pembelajaran PPKn. Sehingga pembentukan karakter dan kompetensi siswa sebagai warga negara yang baik mampu menjaga nilai-nilai Pancasila dan selalu menerapkannya dalam berbagai macam aspek kehidupannya baik di sekolah, di rumah maupun nanti di masa yang akan datang.

Penggunaan buku digital di dalam pembelajaran tentu saja bukan didasarkan pada tren atau euphoria, melainkan melalui suatu penelitian yang panjang. Berbagai studi mengkaji bagaimana interaksi dan respon pebelajar terhadap buku digital. Fasimpaur (dalam Prasetya, 2015) mengungkapkan bahwa siswa menganggap buku digital sebagai “media baru dan unik”, dan hasilnya siswa lebih sering membaca ketika mendapatkan akses buku digital. Studi yang dilakukan oleh Doty, Popplewell dan Byers (2001) menyatakan bahwa membaca teks pada layar komputer jauh lebih efektif dibandingkan buku teks cetak.

Dari beberapa pernyataan di atas bisa kita ambil kesimpulan bahwa bahan ajar menggunakan format media buku digital dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dalam memahami suatu materi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan buku digital yang disajikan dengan elemen multimedia mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif dan bermakna. Sehingga proses pembelajaran mudah dicerna dan sesuai dengan konteks perkembangan teknologi yang membuat minat siswa untuk belajar dapat terdorong. Khususnya dalam bahan ajar buku digital tentang materi penerapan Pancasila di kehidupan sehari-hari bagi siswa, yang mampu berpotensi untuk dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu kepraktisan dan kemudahan akses bahan ajar bagi siswa maupun guru akan terwujud dengan adanya dukungan teknologi saat ini.

## **2.3 Teori yang Mendukung**

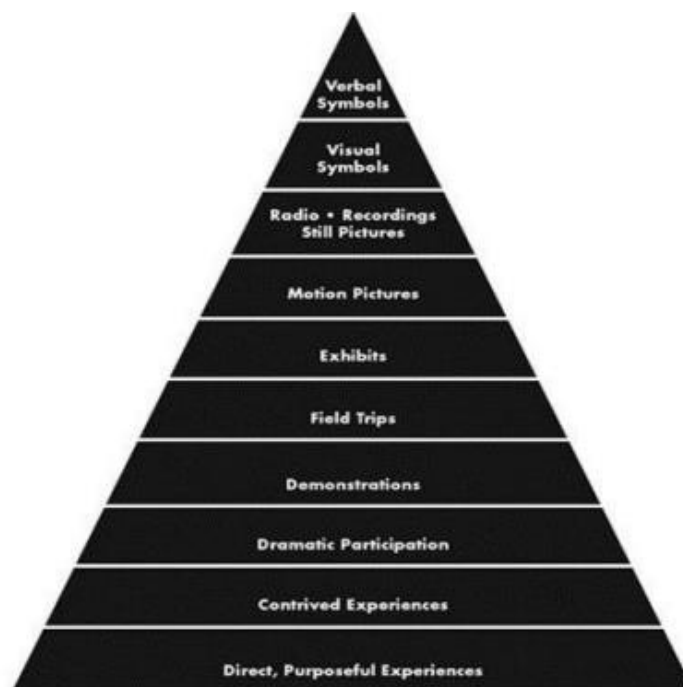
### **2.3.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital berbasis multimedia interaktif dalam format *flipbook*. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa *flipbook* memungkinkan tampilan media yang lebih bervariasi, pemaduan teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam format media ini sehingga *flipbook* juga dengan kata lain berbasis multimedia. Adanya sajian bahan ajar digital multimedia seperti ini dapat mengakomodasi beberapa gaya belajar peserta didik, diantaranya gaya belajar visual, audio dan audio visual.

Teori kerucut pengalaman Edgar Dale dan konsep mengenai gaya belajar merupakan hal yang familiar dalam bidang pengajaran. Terutama dalam kaitannya dengan media pembelajaran. Bahkan, sebagaimana dikatakan oleh Arsyad (2013) bahwa salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah kerucut pengalaman Edgar Dale.

Menurut Dawson dan Kovalchick (dalam Sari, 2019) kerucut pengalaman atau *cone of experience* Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas). Awalnya pada versi 1946 Dale (dalam Sari, 2019) menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut:(1) pengalaman

langsung, pengalaman yang disengaja, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) partisipasi dramatis, (4) demonstrasi, (5) kunjungan lapangan, (6) pameran, (7) gambar bergerak, (8) rekaman radio, gambar diam (audio dengan visual gambar) (9) simbol visual, (10) simbol verbal. Dale mengklaim bahwa klasifikasinya sederhana dan berkualitas. Berikut bentuk dari kerucut pengalaman Edgar Dale yang dipublikasikan pertama kali tahun 1946.



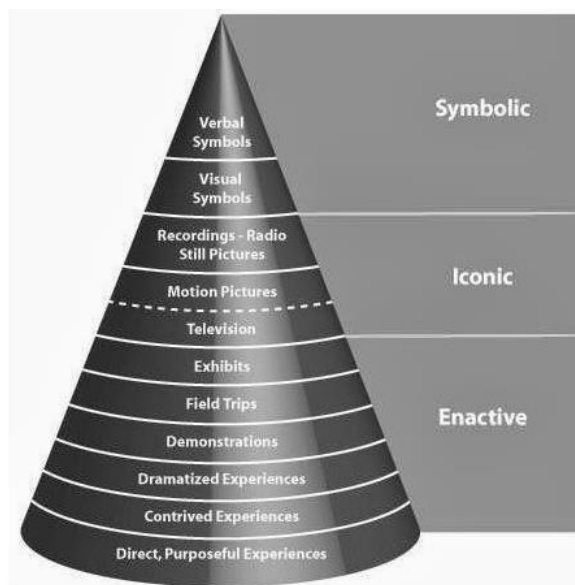
Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1946 (dalam Sari, 2019)

Seiring waktu, kerucut pengalaman Edgar Dale ini mengalami beberapa revisi. Sampai pada edisi ketiga buku itu, Dale (1969) kemudian tertarik dengan konsep-konsep teori psikologi Bruner (1966) tentang tingkatan belajar yakni pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (simbolis). Kemudian, Dale memadukan sistem klasifikasi Bruner dengan konsepnya sendiri.

Adapun konsep Bruner pada kerucut Edgar Dale Arsyad (2013) dilukiskan dengan contoh pembelajaran tali temali. Pengalaman langsung ialah ketika peserta didik belajar dengan langsung membuat ikatan atau simpul dengan tali. Dengan begitu peserta didik belajar memahami pula makna kata simpul sekaligus sekaligus praktiknya. Sedangkan pengalaman pictorial ialah bila peserta didik belajar



memahami kata ‘simpul’ melalui gambar, lukisan, foto atau film yang menunjukkan maksud kata ‘simpul’. Peserta didik mempelajarinya melalui media berbasis visual. Sedangkan pada tingkatan simbol, peserta didik membaca atau mendengar penjelasan mengenai kata “simpul”. Berikut ini kerucut pengalaman Edgar Dale yang terakhir direvisi pada tahun 1969:



Gambar 2. 2 Kerucut Pengalaman Edgar Gale 1969 (dalam Sari, 2019)

Dalam kerucut pengalaman itu disebutkan gambaran pengalaman dari paling konkrit (paling bawah) hingga paling abstrak (paling atas), sebagai berikut: (1) pengalaman langsung, pengalaman dengan tujuan tertentu, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) pengalaman dramatis, (4) demonstrasi, (5) studi banding, (6) pameran, (7) televisi edukasi, (8) gambar bergerak, (9) rekaman radio, gambar diam, (10) simbol visual, (11) simbol verbal. Kerucut pengalaman ini memberikan model tentang berbagai jenis media audiovisual dari yang paling abstrak hingga paling konkrit. Dale tidak ingin kategori-kategori ini dilihat sebagai hal yang kaku dan tidak fleksibel. Dawson dan Kovalchick (dalam Sari, 2019) menerangkan bahwa Edgar Dale dengan tegas menyatakan bahwa klasifikasi itu mestinya tidak dianggap sebagai hirarki ataupun ranking. Maka berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Gale (1969), *flipbook* Pancasila merupakan bahan ajar yang mengakomodasi sajian media *verbal symbol* (audio), *visual symbol* (teks dan gambar), serta *motion pictures* (video). Oleh karena itu, jika disambungkan dengan konsep Bruner, *flipbook* Pancasila secara tampilan produknya mencakup tahap simbolik dan *iconic*.

### 2.3.2 Gaya Belajar

Susilo (2006) menerangkan bahwa gaya belajar (*learning styles*) merupakan suatu proses gerak laku, penghayatan, serta kecenderungan seorang pelajar mempelajari atau memperoleh suatu ilmu dengan caranya sendiri. Wahyuni (2017) mengemukakan bahwa gaya belajar mengarah kepada kecenderungan cara belajar yang lebih disukai oleh siswa. galaman pendidikan. Hamzah (2008) menyatakan bahwa ada beberapa tipe gaya belajar diantaranya: gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. Adapun ciri-ciri dari gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik dijabarkan oleh Deporter & Hernacky (2000) sebagai berikut.

- a. Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar visual: 1) rapi dan teratur, 2) berbicara dengan cepat, 3) biasanya tidak terganggu oleh keributan, 4) mengingat apa yang dilihat daripada didengar, 5) lebih suka membaca daripada dibacakan, 6) pembaca cepat dan tekun, 7) seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan, tetapi tidak pandai memilih kata-kata, 8) mengingat asosiasi visual, 9) mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis, dan sering kali minta bantuan orang untuk mengulanginya, 10) teliti terhadap detail.
- b. Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar auditorial: (a) berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, (b) mudah terganggu oleh keributan, (c) senang membaca dengan keras dan mendengarkan, (d) merasa kesulitan untuk menulis, namun hebat dalam bercerita, (e) belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat, (f) suka berbicara, suka berdiskusi dan menjelaskan sesuatu panjang lebar.
- c. Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar kinestetik: a) berbicara dengan perlahan, b) sulit mengingat peta kecuali jika dirinya pernah berada ditempat itu, c) menghafal dengan cara berjalan dan melihat, d) menggunakan jari sebagai petunjuk saat membaca, e) tidak dapat duduk diam untuk waktu yang lama, f) kemungkinannya tulisannya jelek, g) selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak, h) ingin melakukan segala sesuatu.

Dari paparan mengenai gaya belajar tersebut maka format bahan ajar digital multimedia *flipbook* Pancasila ini dapat mengakomodasi gaya belajar visual dan auditorial.

## 2.4 Pembelajaran PPKn di SD

Pada dasarnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum di semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai tingkat perguruan tinggi. Hal ini, ditegaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37, sebagai berikut. Kurikulum pendidikan dasar maupun menengah wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa, (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial, (g) seni dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olah raga, (i) keterampilan kejuruan, (j) muatan lokal. Kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa. Berdasarkan pasal tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada warga negara, hal ini dikarenakan Pendidikan Kewarganegaraan merupakan program pendidikan yang membekali siswa dengan seperangkat pengetahuan guna mendukung peran aktif mereka dalam masyarakat dan negara di masa yang akan datang.

Berkenaan dengan hal itu, Cogon (dalam Syaifullah, 2008) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan atau civic education adalah mata pelajaran dasar yang dirancang untuk mempersiapkan para warga negara muda untuk mendorong peran aktif mereka di masyarakat setelah mereka dewasa. Pernyataan tersebut sejalan dengan penjelasan pasal 39 ayat 2 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warganegara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa negara.

Secara epistemologis, pendidikan kewarganegaraan dikembangkan dalam tradisi *Citizenship Education* yang tujuannya sesuai dengan tujuan nasional negara. Namun, secara umum tujuan mengembangkan pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yakni warga yang memiliki kecerdasan (*Civic Intelligence*) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual; memiliki rasa bangga dan

tanggung jawab (*Civic Responsibility*); dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (*Civic Participation*) agar tumbuh rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Selain itu, kedudukan PKN dalam proses demokratisasi adalah dalam rangka transformasi nilai-nilai demokrasi.

Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan ialah program pendidikan yang membentuk karakter warga negara Indonesia menjadi warga negara yang memiliki nilai dan moral yang luhur, cerdas, terampil dan setia kepada bangsa seperti yang diamanatkan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut. a) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Beberapa kompetensi yang menurut Branson (dalam Suryadi, 2008) perlu dikembangkan melalui Pendidikan Kewarganegaraan yaitu “berdasarkan kompetensi yang perlu dikembangkan, terdapat tiga komponen utama yang perlu dipelajari dalam PKN yaitu *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic dispositions*”. Kemudian, Branson (dalam Wuryan & Syaifullah, 2008) menjelaskan bahwa: Cakupan *civic knowledge* meliputi pengetahuan tentang sistem politik, pemerintahan, konstitusi, undang-undang, hak dan kewajiban warga negara, dan sebagainya. Sementara *civic skill* mencakup keterampilan intelektual, sosial dan psikomotorik. Sedangkan *civic dispositions* mencakup sifat karakter pribadi warga negara yang mana meliputi tanggungjawab moral, disiplin diri dan hormat terhadap martabat setiap manusia, kemudian sifat karakter publik meliputi kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, hormat terhadap aturan (*rule of the law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi.

Sejalan dengan pendapat di atas, Depdiknas (2007) mencantumkan beberapa aspek kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu: 1. Pengetahuan Kewarganegaraan (*civic knowledge*) Menyangkut kemampuan

akademik-keilmuan yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum dan moral. Dengan demikian, mata pelajaran PKN merupakan bidang kajian multidisipliner. 2. Keterampilan Kewarganegaraan (*civic skills*) Meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*participatory skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. 3. Watak kepribadian Kewarganegaraan (*civic disposition*) Watak kepribadian kewarganegaraan sesungguhnya merupakan dimensi yang paling substansif dan essensial dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dimensi watak atau karakter kewarganegaraan dapat dipandang sebagai “muara” dari pengembangan kedua dimensi sebelumnya.

Adapun ruang lingkup Materi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar berdasarkan Permendikbud No. 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi sebagai berikut:

1. Kandungan moral Pancasila dalam Lambang Negara.
2. Bentuk dan tujuan norma/kaidah dalam masyarakat.
3. Semangat kebersamaan dalam keberagaman.
4. Persatuan dan kesatuan bangsa.
5. Makna simbol-simbol Pancasila dan lambang negara Indonesia.
6. Hak, kewajiban, dan tanggung jawab warganegara.
7. Makna keberagaman personal, sosial, dan kultural.
8. Persatuan dan kesatuan
9. Moralitas sosial dan politik warga negara/ pejabat negara, dan tokoh masyarakat.
10. Nilai dan moral Pancasila.
11. Hak, kewajiban, dan tanggung jawab warganegara.
12. Keanekaragaman sosial dan budaya dan pentingnya kebersamaan.
13. Nilai dan moral persatuan dan kesatuan bangsa.
14. Moralitas terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat dimaknai bahwa ruang lingkup PPKn menjadikan menjadikan pancasila *core* atau inti pengembangan materi. pengembangan materi yang lain mengacu pada semangat persatuan dalam

keberagaman, nilai dan norma sosial politik, moralitas kehidupan sehar-hari serta hak dan kewajiban warga negara.

## **2.5 Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar**

Mengenali karakteristik peserta didik merupakan suatu keharusan bagi guru. Hal tersebut akan sangat menunjang pada tahap perencanaan, proses dan evaluasi pembelajaran. Pembuatan bahan ajar sebagai bagian dari perencanaan juga tak luput dari keharusan memperhatikan karakteristik peserta didik. Usia anak SD yang berkisar antara 6 – 12 tahun. Menurut Seifert dan Haffung (2007) ada tiga jenis perkembangan pada usia ini, yaitu:

### **a. Perkembangan Fisik**

Perkembangan fisik ini mencakup pertumbuhan biologis misalnya pertumbuhan otak, otot dan tulang. Pada usia 10 tahun baik laki-laki maupun perempuan tinggi dan berat badannya bertambah kurang lebih 3,5 kg. Namun setelah usia remaja yaitu 12-13 tahun anak perempuan berkembang lebih cepat dari pada laki-laki. Secara lebih rinci Sumantri (2005) menerangkan bahwa perkembangan fisik yang terjadi pada usia SD ialah sebagai berikut.

- 1) Usia kelas satu SD atau MI berada dalam periode peralihan dari pertumbuhan cepat masa anak-anak awal ke suatu fase perkembangan yang lebih lambat. Ukuran tubuh anak relatif kecil perubahannya selama tahun-tahun di SD.
- 2) Usia 9 tahun, tinggi dan berat badan anak laki-laki dan perempuan kurang lebih sama. Sebelum usia 9 tahun anak perempuan relatif sedikit lebih pendek dan lebih langsing dari anak laki-laki.
- 3) Akhir kelas empat, pada umumnya anak perempuan mulai mengalami masa lonjakan pertumbuhan. Lengan dan kaki mulai tumbuh cepat.
- 4) Pada akhir kelas lima, umumnya anak perempuan lebih tinggi, lebih berat dan lebih kuat daripada anak laki-laki. Anak laki-laki memulai lonjakan pertumbuhan pada usia sekitar 11 tahun.
- 5) Menjelang awal kelas enam, kebanyakan anak perempuan mendekati puncak tertinggi pertumbuhan mereka. Periode pubertas yang ditandai dengan menstruasi umumnya dimulai pada usia 12-13 tahun. Anak laki-laki

memasuki masa pubertas dengan ejakulasi yang terjadi antara usia 13-16 tahun.

- 6) Perkembangan fisik selama remaja dimulai dari masa pubertas. Pada masa ini terjadi perubahan fisiologis yang mengubah manusia yang belum mampu bereproduksi menjadi mampu bereproduksi serta munculnya ciri-ciri seksual primer dan sekunder.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan ini mencakup perubahan-perubahan dalam perkembangan pola pikir. Tahap perkembangan kognitif individu menurut Piaget (dalam Sumantri, 2005) terdiri dari empat tahapan:

- 1) Sensorimotorik (0-2 tahun), bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan untuk selanjutnya dieksplorasi dan diadaptasi ke dalam dunianya.
- 2) Pra-operasional (2-7 tahun), anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Tahap pemikirannya lebih simbolis tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional dan lebih bersifat egosentris dan intuitif ketimbang logis
- 3) Operasional Konkrit (7-11), penggunaan logika yang memadai. Tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit.
- 4) Operasional Formal (12-15 tahun). kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

c. Perkembangan Psikososial

Hal ini berkaitan dengan perkembangan dan perubahan emosi individu. J. Havighurst (dalam Seifert dan Haffung, 2007) mengemukakan bahwa setiap perkembangan individu harus sejalan dengan perkembangan aspek lain seperti di antaranya adalah aspek psikis, moral dan sosial. Menjelang masuk SD, anak telah mengembangkan keterampilan berpikir, bertindak terhadap pengaruh sosial yang lebih kompleks. Sampai dengan masa ini, anak pada dasarnya egosentris dan dunia mereka adalah rumah, keluarga, dan teman kanak-kanaknya.

Menurut Menurut Seifert dan Haffung (2007) selama duduk di SD kelas rendah, anak mulai percaya diri tetapi juga sering rendah diri. Pada tahap ini

mereka mulai mencoba membuktikan bahwa mereka "dewasa". Mereka ingin melakukan sesuatu secara mandiri. Mereka sudah mampu untuk diberikan suatu tugas. Daya konsentrasi anak tumbuh pada kelas kelas tinggi. Mereka dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk tugas tugas pilihan mereka, dan seringkali mereka dengan senang hati menyelesaikannya. Tahap ini juga termasuk tumbuhnya tindakan mandiri, kerjasama dengan kelompok dan bertindak menurut cara-cara yang dapat diterima lingkungan mereka. Mereka juga mulai peduli pada permainan yang jujur. Selama masa ini mereka juga mulai menilai diri mereka sendiri dengan cara membandingkan diri dengan orang lain. Pada saat anak-anak tumbuh semakin lanjut, mereka cenderung menggunakan perbandingan sosial untuk mengevaluasi dan menilai kemampuan kemampuan mereka sendiri. Sebagai akibat dari perubahan struktur fisik dan kognitif mereka, anak pada kelas tinggi di SD berupaya untuk tampak lebih dewasa. Mereka ingin diperlakukan sebagai orang dewasa. Terjadi perubahan perubahan yang berarti dalam kehidupan sosial dan emosional mereka. Menurut Seifert dan Haffung (2007) juga mengatakan bahwa kelas tinggi SD anak laki-laki dan perempuan menganggap keikutsertaan dalam kelompok menumbuhkan perasaan bahwa dirinya berharga. Tidak diterima dalam kelompok dapat membawa pada masalah emosional yang serius Teman-teman mereka menjadi lebih penting daripada sebelumnya. Kebutuhan untuk diterima oleh teman sebaya sangat tinggi.

Menurut Seifert dan Haffung (2007) hubungan antara anak dan guru juga seringkali berubah. Pada saat di SD kelas rendah, anak dengan mudah menerima dan bergantung kepada guru. Di awal-awal tahun kelas tinggi SD hubungan ini menjadi lebih kompleks. Ada siswa yang justru cenderung terbuka bercerita kepada guru dibandingkan orang tua mereka. Beberapa anak pra remaja memilih guru mereka sebagai model atau dengan kata lain menghormati guru. Sementara itu, ada beberapa anak membantah guru secara tidak langsung atau bahkan mungkin secara terbuka menentang gurunya.



## 2.6 Materi Penerapan Pancasila

### 2.5.1 Pancasila

Pancasila berasal dari kata panca yang berarti lima dan sila yang berarti sendi, atas, dasar, atau peraturan tingkah laku yang penting dan baik. Maka demikian, Lubis (2018) pun berpendapat bahwa Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau aturan tentang tingkah laku yang penting dan baik. Jadi Pancasila adalah lima dasar dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Soegiti (2016) mengungkapkan bahwa bunyi kelima sila-sila Pancasila adalah sebagai berikut:

1. Ketuhanan Yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat/ kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

### 2.5.2 Makna simbol gambar pada sila Pancasila

Di dalam perisai terdapat lima simbol gambar Pancasila, yaitu bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas. Soegiti (2016) masing-masing simbol gambar Pancasila mempunyai makna, maknanya yaitu:

#### 1. Bintang

Bintang yang memiliki lima sudut melambangkan sila pertama Pancasila, yaitu Ketuhanan yang Maha Esa. Bintang melambangkan sebuah cahaya yang dipancarkan oleh Tuhan kepada setiap manusia. Lambang bintang juga diartikan sebagai sebuah cahaya untuk menerangi Dasar Negara yang lima.

#### 2. Rantai

Gambar rantai dengan latar belakang warna merah dijadikan sebagai dasar kemanusiaan yang adil dan beradab. Simbol gambar rantai ini dijadikan sebagai lambang sila kedua dari Pancasila. Makna simbol kedua sila Pancasila adalah manusia Indonesia yang dapat menerapkan nilai kemanusiaan kedalam bentuk sikap tindak yang mengakui persamaan derajat, dengan mengembangkan sikap saling mencintai, bersikap tenggang rasa, tidak semrna-mena dengan orang lain.

### 3. Pohon

Pohon beringin melambangkan sila ketiga, yaitu persatuan Indonesia. Pohon beringin melambangkan pohon besar yang bisa digunakan oleh banyak orang sebagai tempat berteduh dibawahnya. Hal ini mewakili keragaman suku bangsa yang menyatu di Indonesia. Makna sila ketiga Pancasila adalah persatuan Indonesia merupakan nilai yang mengajarkan untuk selaras dengan hakikat satunya Indonesia.

### 4. Kepala Banteng

Kepala banteng melambangkan sila keempat Pancasila, yaitu kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan. Kepala banteng melambangkan hewan sosial yang suka berkumpul, seperti halnya musyawarah, dimana orang-orang harus berkumpul untuk mendiskusikan sesuatu.

### 5. Padi dan Kapas

Padi dan kapas melambangkan sila kelima, yaitu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Padi dan kapas dapat mewakili sila kelima, karena padi dan kapas merupakan kebutuhan dasar setiap manusia, yakni pangan dan sandang sebagai syarat mencapai kemakmuran.

## 2.5.3 Contoh Sikap Penerapan Pancasila Bagi Siswa SD

Pancasila sebagai dasar negara artinya Pancasila dijadikan dasar atau pedoman mengatur kehidupan di Indonesia. Sebagai warga negara yang baik, harus melaksanakan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila baik dalam kehidupan dirumah, sanggar belajar, masyarakat, maupun bernegara. Adapun penanaman sikap yang sesuai dengan setiap sila pancasila dimulai sejak dini, salah satunya siswa/i MI/SD. Berikut sikap siswa/i MI/SD yang merupakan pengamalan sila-sila Pancasila adalah sebagai berikut.

#### 1. Ketuhanan Yang Maha Esa

Sila pertama dari Pancasila adalah Ketuhanan Yang Maha Esa, sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai umat kepada Tuhannya. Berikut contoh sikap siswa/i yang mencerminkan di sila pertama:

- i. Berusaha menjadi anak soleh/solehah atau menjadi anak yang dekat kepada agama serta berbakti kepada orangtua

- ii. Mengajak teman untuk sholat berjamaah
- iii. Saling menghormati teman yang berbeda agama

## 2. Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai manusia yang pada hakikatnya semua sama di Dunia ini. Berikut contoh sikap siswa/i yang mencerminkan di sila kedua mengakui persamaan hak, dan kewajiban asasi setiap manusia tanpa membedakan:

- i. Bertingkah sopan dan santun terhadap guru dan orangtua
- ii. Bersikap adil sesama teman di sekolah maupun di rumah
- iii. Membela teman-teman yang ditindas atau yang diperlakukan dengan tidak adil oleh teman-teman yang lain.

## 3. Persatuan Indonesia

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai warga Negara Indonesia untuk bersatu membangun negeri ini. Berikut contoh sikap siswa/i yang mencerminkan sila Ketiga :

- i. berteman dengan siapa saja.
- ii. tidak mudah bertengkar antar sesama teman maupun keluarga.
- iii. mudah memaafkan teman yang sudah membuat kesalahan.

## 4. Kerakyatan Yang di Pimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita untuk selalu bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah. Berikut contoh sikap siswa/i yang mencerminkan di sila Keempat :

- i. Memilih petugas-petugas kebersihan kelas dengan adil.
- ii. Memecahkan masalah secara musyawarah.
- iii. Menghargai pendapat orang lain.

## 5. Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Sila ini berhubungan dengan perilaku siswa/i dalam bersikap adil terhadap semua orang. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila Kelima :

- i. Membantu teman yang sedang kesulitan.
- ii. membersihkan kelas secara bersama-sama