

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang efektif dan interaktif merupakan kunci utama dalam meningkatkan kemampuan akademis peserta didik. Era globalisasi dengan proses yang menghubungkan berbagai bagian dunia dengan memungkinkan beragam lapisan masyarakat saling keterhubungan bahkan dalam dunia pendidikan, dalam dunia pendidikan era globalisasi tentunya memberikan efek yang signifikan terutama dalam media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Bersamaan dengan hal tersebut, kurikulum yang digunakan tentu harus menyesuaikan seiring perkembangan zaman yang dilalui. Peluncuran kurikulum merdeka belajar dengan memberikan kewenangan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang sekiranya dapat dipergunakan dan memberikan pengaruh terutama dalam kemampuan akademis peserta didik. Sehubungan dengan perkembangan zaman, pendidikan abad ke 21 kini menjadi topik yang cukup hangat dengan mengedepankan tujuan bahwa peserta didik harus dibekali dengan kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Selain kemampuan berpikir kreatif dan kritis, Pendidikan abad ke 21 juga harus mampu mengintegrasikan keterampilan kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi dan literasi digital ke dalam pengalaman belajar peserta didik dengan menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan dan penyesuaian kemajuan teknologi (Mansyur et al., 2024).

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pengenalan dan pelestarian budaya lokal. Kebhinekaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia merupakan kekayaan yang harus dijaga dan dilestarikan agar tidak tergerus oleh perkembangan

zaman dan arus globalisasi yang kian kuat. Menurut E. B. Tylor dalam Haviland 1988 (Adib et al., 2022) menyatakan bahwa kebudayaan sebuah hal yang kompleks secara keseluruhan meliputi: pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, dan kebiasaan yang didapatkan manusia sebagai anggota masyarakat. Dapat diketahui bahwa segala hal yang berada pada lapisan masyarakat merupakan bagian dari kebudayaan. Berdasarkan data luas daerah dan jumlah pulau menurut provinsi yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik Indonesia, Indonesia memiliki 17.001 pulau dan 1.300 suku yang tersebar dari Sabang hingga Merauke (BPS-Statistik Indonesia, 2024). Hal ini tentu menjadikan Indonesia memiliki ragam kebudayaan yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia. Ragam budaya yang tersebar di Indonesia memungkinkan untuk tergerus seiring berkembangnya zaman dan teknologi serta tanpa dilakukan upaya pelestarian budaya.

Sejatinya, upaya pelestarian kebudayaan dimulai sedini mungkin dengan pengenalan pada budaya lokal pada masing-masing daerah tempat tinggalnya sehingga dapat mengenal dan mengetahui cara pelestariannya. Ancaman pelestarian budaya di era globalisasi merupakan isu yang semakin mendesak sehingga berbagai upaya pelestarian mulai digencarkan pada saat ini. Pengaruh globalisasi terhadap identitas budaya dengan infiltrasi budaya asing dengan globalisasi sebagai menjembatani masuknya budaya asing yang berpotensi mengikis nilai-nilai dan tradisi lokal. Menurut Azizah (Azizah & Purwoko, 2017) literasi budaya merupakan kemampuan serta pemahaman untuk menyikapi budaya sebagai identitas bangsanya. Sejalan dengan pendapat Santi (2019) dalam (Ulfiah et al., 2023), implementasi literasi budaya dan kewarganegaraan dapat menunjang perkembangan aspek sosial pada peserta didik SD dikarenakan keterbiasaan dalam

memahami dan menyesuaikan pribadinya terhadap kebudayaan sebagai identitas bangsa dan mengetahui kewajiban warga negara yang harus dilakukan. Penanaman literasi budaya dan kewarganegaraan hendak dilakukan sejak dini agar menumbuhkan generasi bangsa yang mencintai budaya dan bangsanya sendiri.

Pendidikan Pancasila merupakan elemen fundamental dalam sistem Pendidikan nasional Indonesia yang bertujuan untuk membentuk karakter bangsa yang kuat dan memiliki kesadaran identitas nasional. Proses ini dimulai dengan mengenali nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, kemudian berlanjut dengan memahami relevansinya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pemahaman yang mendalam akan membentuk rasa kepedulian serta apresiasi terhadap keragaman budaya dan nilai-nilai kebangsaan. Apresiasi diartikan sebagai suatu langkah untuk mengenal, memahami, dan menghayati suatu karya sastra yang berakhir dengan timbulnya rasa menikmati karya tersebut dan berakibat dapat menghargai karya sastra yang dinikmatinya secara sadar (Trilestari et al., 2017). Proses apresiasi tidak terbatas pada karya sastra, tetapi juga meluas ke berbagai aspek kehidupan sosial termasuk tradisi dan nilai-nilai yang berkembang dalam suatu masyarakat. Berdasarkan pemahaman dan apresiasi terhadap karya, individu mulai mengenali identitas dan kearifan lokal terbentuk serta diwariskan. Dalam konteks yang lebih luas, apresiasi terhadap karya seni dan tradisi lokal mengantarkan individu pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai warisan budaya.

Budaya merupakan cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi dengan terbentuk dari banyak unsur termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas,

pakaian, bangunan dan karya seni (Trilestari et al., 2017). Berdasarkan hal tersebut tentu generasi muda memiliki peran penting sebagai generasi yang memegang keberlanjutan dari budaya terutama di daerahnya dan dengan mengapresiasi karya budaya dapat memperkuat identitas bangsa.

Indonesia sebagai negara yang memiliki kekayaan keanekaragaman budaya, tentu Indonesia memiliki tantangan tersendiri untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya lokal ditengah perkembangan zaman yang semakin pesat. Perkembangan zaman yang semakin pesat dan kuatnya arus globalisasi menjadikan sebuah tantangan tersendiri bagi upaya pelestarian kearifan lokal budaya dan juga pengenalan budaya lokal sehingga fenomena semakin pudarnya budaya kesenian lokal bahkan terancam punah karena kehilangan generasi yang memiliki kemauan untuk melestarikannya menjadi salah satu fenomena yang tak terelakkan. Kondisi lunturnya warisan budaya dapat disaksikan pada gaya berpakaian, gaya bahasa dan teknologi informasi (Mubah, 2011). Bahkan dalam bidang kesenian, kesenian budaya pop dan *western* lebih mendominasi dibandingkan dengan dengan kearifan lokal. Tantangan tersebut merupakan tantangan yang harus dihadapi Indonesia dalam mempertahankan kearifan lokal ditengah arus globalisasi dan perubahan sosial yang cepat, dengan menekankan pendidikan karakter yang baik harus mengintegrasikan nilai-nilai lokal untuk hidup dan bekerja sama dalam masyarakat (Sumartias et al., 2020). Terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menguatkan rasa bangga terhadap budaya lokal.

Upaya pembangunan jati diri bangsa Indonesia menjadi salah satu upaya untuk mengenali identitas diri bangsa Indonesia, jati diri bangsa sebagai nilai identitas masyarakat harus di bangun secara kokoh dan diinternalisasikan secara

mendalam dengan cara menanamkan nilai-nilai kearifan lokal sejak dini pada generasi muda. Pendidikan menjadi pilar utama dalam mengajarkan budaya maka perlu untuk diaktualisasikan dalam kurikulum pendidikan nasional dan diajarkan dalam jenjang sekolah dasar (Mubah, 2011). Sejalan dengan upaya tersebut, dalam era digital dapat dilakukan pelestarian budaya melalui media digital seperti dengan digitalisasi budaya, digitalisasi budaya merupakan sebuah konsep dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan daya guna yang terkait dengan kebudayaan Indonesia, terutama dalam hal terkait pengelolaan, penyebaran informasi dan pengetahuan tentang unsur-unsur dalam kebudayaan (Sutikno, 2020).

Penggunaan media digital sebagai salah satu upaya dalam pelestarian kebudayaan merupakan sebuah bentuk pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran di sekolah dan kemudahan aksesnya menjadikannya sebagai upaya pelestarian yang dapat di akses oleh seluruh kalangan masyarakat. Teknologi digital juga akan bermanfaat bagi pelestarian cagar budaya maupun keragaman budaya karena dapat menarik keterlibatan masyarakat dalam upaya pelestariannya dengan mempertimbangkan berbagai nilai mengenai konten yang meliputi nilai-nilai dan informasi mengenai cagar budaya dalam keanekaragaman budaya ke dalam media digital agar tergerak rasa keingintahuan pengetahuan mengenai pelestarian budaya (Revianur, 2020). Hal tersebut memperkuat rasa kebhinekaan yang menjadikan peserta didik bangga sebagai warga negara Indonesia dengan menjunjung keberagaman budaya daerah dengan kearifan lokal yang berada di daerahnya. Pemanfaatan teknologi dan informasi di era digital saat ini menjadi sebuah peluang besar untuk menganalkan budaya lokal kepada peserta didik, saat ini

pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi keaneka ragaman budaya indonesiaku yang relevan masih bersifat terbatas.

Namun, dalam praktik pembelajaran tentang kebhinekaan dan pelestarian lokal belum sepenuhnya mendapatkan perhatian yang memadai di sekolah terutama pada jenjang sekolah dasar. Keterbatasan media yang menarik dan interaktif menjadi salah satu hambatan yang ditemui dalam pembelajaran. Dengan hambatan tersebut menjadikan peserta didik kurang memahami bagaimana kebudayaan di Indonesia terutama kebudayaan lokal di daerahnya. Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi sebagai suatu aspek yang sangat menunjang ketertarikan dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat juga turut serta memberikan pengaruh besar dalam proses berbagai macam pengembangan media pembelajaran berbasis penerapan teknologi menjadikan salah satu inovasi dalam dunia Pendidikan (Putri et al., 2020). Pemilihan media belajar tentu harus menyesuaikan kebutuhan agar penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan dan capaian pembelajaran dengan efektif, hal ini diharapkan pula teknologi dapat dijadikan sebagai sarana untuk membantu pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan capaian pembelajaran.

Sehubungan dengan berkembangnya zaman, media yang dipakai untuk menyampaikan materi pembelajaran tidak hanya berupa materi yang bersifat wujud asli akan tetapi bisa juga dengan pengembangan media digital dengan mengutamakan kemudahan akses yang bersifat *flexible* sehingga bisa diakses tanpa memiliki batas waktu maupun ruang. Teknologi sebagai sarana yang dapat

membantu dalam mengorganisasi informasi dan memvisualisasikan konsep. Sejalan dengan teori kognitif yang dikemukakan oleh Ausubel dengan menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika informasi baru dapat dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah ada (Basyir et al., 2022). Pemrosesan suatu media dapat melengkapi kemampuan peserta didik dengan memberikan fasilitas operasi belajar sehingga mampu melakukan hal-hal yang bersifat baru. Pada media *flipbook digital* yang dikembangkan, memiliki fasilitas yang diberikan untuk mendukung aktivitas peserta didik antarlain pemutaran video budaya lokal, gambar dan keterangan, dan kuis. Perlu diperhatikan media dapat didefinisikan dan dibedakan oleh pemetaan karakteristik, profil sistem simbol dan kemampuan pemrosesan dan beberapa kemampuan ini kemungkinan tidak digunakan dalam pembelajaran tertentu (Kozma dalam (Asari et al., 2023)).

Peneliti melakukan pengambilan data awal di UPTD SDN Banyuajuh 3 Kamal pada tanggal 15 Oktober 2024 dengan menggunakan teknik wawancara kepada guru kelas V-C dan penyebaran angket kebutuhan peserta didik. Jumlah peserta didik kelas V-C berjumlah 28 peserta didik dengan rincian 14 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan buku yang telah diberikan oleh sekolah dengan kegiatan belajar menggunakan metode ceramah, pemberian tugas dan mencatat. Berdasarkan wawancara bersama Ibu Purwati, S.Pd.SD menyatakan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila penggunaan media terutama pada materi pelestarian kebudayaan lokal cenderung tidak digunakan dikarenakan terhalang oleh keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki. Sementara untuk budaya lokal yang diketahui dan diterapkan berupa penggunaan baju adat yang selalu dipakai

pada tanggal 24 setiap bulannya sebagai simbol memperingati tanggal hari jadi kota Bangkalan. Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media digital tidak digunakan melainkan menggunakan media cetak berupa gambar yang dicetak dengan ukuran kertas A4 kemudian ditempelkan di papan tulis dan peserta didik memperhatikan guru serta menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan memberikan pendapat sesuai dengan keadaan sehari-hari. Selain itu, ibu Purwati menyatakan bahwa dalam pembelajarannya, peserta didik juga diberikan kebebasan mengeksplorasi materi melalui tugas, namun belum difasilitasi menggunakan media pembelajaran digital yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Kemudian pada hasil penilaian harian materi “Keberagaman Budaya Indonesiaku” mendapatkan nilai ketuntasan klasikal 42,86% dengan 12 peserta didik yang mendapatkan kriteria tuntas, dalam hal ini KKTP sebagai acuan ketuntasan sebesar 72 sehingga sebanyak 16 peserta didik mendapatkan nilai kurang dari 72 dinyatakan belum tuntas. Sejalan dengan pendapat Trianto dalam (Panjaitan et al., 2020) menyatakan suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajar secara klasikal apabila dalam kelas tersebut terdapat $\geq 75\%$ peserta didik yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKTP yang telah ditetapkan di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa adanya kesenjangan antara kebutuhan media pembelajaran dengan ketersediaan media pembelajaran yang relevan dan juga ketercapaian ketuntasan klasikal masih belum bisa dicapai, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan materi.

Berdasarkan angket kebutuhan peserta didik yang telah disebarkan pada tanggal 26 Oktober 2024 yang diikuti oleh 26 peserta didik didapatkan data

sebanyak 88,46% dengan 23 peserta didik menyatakan bahwa menyukai media pembelajaran berbasis digital sedangkan pada pernyataan pendapat mengenai media yang memiliki gambar dan video yang menarik didapatkan sebesar 100% dengan 26 peserta didik menyukai media yang memiliki gambar dan video yang menarik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyukai media digital yang memiliki gambar dan video yang menarik, serta diperkuat dengan penjelasan dari ibu Purwati pada sesi wawancara, yang menyatakan bahwa pada saat pembelajaran, peserta didik lebih menyukai jika terdapat media yang memiliki gambar dan video yang menarik. Sementara untuk pengetahuan budaya lokal di daerah masing-masing didapatkan data sebanyak 50% dengan 13 peserta didik tahu budaya lokal daerahnya dan 65,38% dengan 17 peserta didik suka mencari informasi mengenai budaya lokal di daerah masing-masing.

Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa peserta didik lebih meminati media pembelajaran yang memuat gambar dan video yang menarik, akan tetapi terhalang oleh keterbatasan media sehingga diperlukan peluncuran media yang tidak memiliki batasan waktu maupun ruang sehingga bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Hal ini sejalan dengan prediksi Cristensen (2011) menyatakan bahwa program sekolah di masa depan akan banyak disampaikan melalui *platform* daring, dengan berdasarkan pada hasil survey dari tahun 2000-2010 terdapat peningkatan pada penggunaan internet dalam online learning. Meskipun teknologi tidak menggantikan peran guru, Christensen menekankan bahwa teknologi mampu membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan fleksibel bagi peserta didik (Rahmi & Azrul, 2019). Sebagai media pembelajaran yang baru maka akan terdapat beberapa hal yang akan dipelajari peserta didik dalam materi

kebhinekaan dengan topik utama pelestarian budaya lokal. Media digital ini akan berfokus kepada salah satu kebudayaan yang melekat dalam tradisi warga lokal dengan memanfaatkan teknologi digital dan akan menghasilkan media pembelajaran digital yang diharapkan dapat mempermudah kegiatan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi pelestarian budaya lokal.

Aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* yang dapat memuat gambar dan video antara lain: *Flipbook Making Software-Flip PDF Plus Pro*, *FlipHTML5*, *AnyFlip*, *canva*, *Heyzine Flipbook* dan lain-lain. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Heyzine Flipbook* untuk membuat media digital *flipbook*. *Heyzine Flipbook* merupakan web yang dapat digunakan untuk membuat *flipbook* yang interaktif dengan menyisipkan gambar maupun video pada *flipbook* yang diinginkan. Penggunaan *Heyzine Flipbook* tidak hanya pada laptop tetapi juga pada ponsel pintar. Berdasarkan data angket kebutuhan peserta didik, peserta didik yang memiliki ponsel pintar secara pribadi mencapai angka 73% dengan 19 peserta didik sedangkan yang lain ponselnya masih bersama dengan orang tuanya.

Heyzine Flipbook adalah platform berbasis web yang memungkinkan untuk mengubah file PDF menjadi *flipbook digital*. *Flipbook* ini memberikan pengalaman interaktif dengan efek halaman yang dapat dibalik, mirip dengan buku fisik. *Heyzine Flipbook* dapat membuat buku elektronik yang menyerupai buku fisik, lengkap dengan elemen multimedia seperti gambar, video dan audio. Keunggulan dari *Heyzine Flipbook* antara lain dari segi interaktivitas, *Heyzine Flipbook* memungkinkan penambahan berbagai media interaktif, seperti video dan audio yang membuat media pembelajaran semakin menarik dan meningkatkan

pengalaman belajar (Humaira, 2022). Selain itu, keunggulan lainnya berupa aksesibilitas dan kemudahan penggunaan menjadi hal yang perlu diperhatikan. Aksesibilitas platform ini dapat diakses secara gratis atau berbayar tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan sehingga pengguna dapat mengakses *flipbook* dari perangkat apapun termasuk *smartphone* dan komputer. Sementara untuk kemudahan penggunaan merujuk pada penggunaan *flipbook* yang *user-friendly* dengan memudahkan untuk membuat dan mengedit *flipbook* dengan mengunggah PDF kemudian menambahkan elemen multimedia sesuai dengan yang dibutuhkan.

Penggunaan *flipbook* memudahkan peserta didik untuk mengakses materi serta sarana media untuk belajar dan menambah pengalaman belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sheila Silfia (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Berbasis Literasi Sains Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar” di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, menunjukkan bahwa media *flipbook digital* efektif dalam meningkatkan literasi sains peserta didik. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Silvia Nisa Amalia & Moh. Fathurrahman (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Pelajaran IPS” di Universitas Negeri Semarang mendapatkan hasil bahwa *flipbook digital* sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian tersebut maka penggunaan *flipbook digital* tentunya memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran.

Sehubungan dengan hasil angket kebutuhan peserta didik yang menunjukkan bahwa sebanyak 50% dengan 13 peserta didik masih belum mengetahui budaya lokal didaerahnya maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu

mengenai dan mengetahui budaya lokal di daerahnya. Dalam media pembelajaran *flipbook* ini, nantinya diberikan materi, gambar maupun video dan kuis terkait budaya lokal di daerahnya. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V-C di SDN Banyuajuh 3 Bangkalan”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, berikut rumusan masalah yang didapatkan.

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran *flipbook digital* pada materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V-C di SDN Banyuajuh 3 Bangkalan?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *flipbook digital* pada materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V-C di SDN Banyuajuh 3 Bangkalan?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *flipbook digital* pada materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V-C di SDN Banyuajuh 3 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *flipbook digital* pada materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V-C di SDN Banyuajuh 3 Bangkalan ditinjau dari hasil validasi ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran.

2. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook digital* pada materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V-C di SDN Banyuajuh 3 Bangkalan ditinjau dari hasil angket kepraktisan peserta didik dan guru.
3. Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *flipbook digital* pada materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V-C di SDN Banyuajuh 3 Bangkalan ditinjau dari hasil belajar peserta didik berupa tes pengetahuan kewarganegaraan, inventori kepribadian dan observasi aktivitas guru dan peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran *flipbook digital* materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk kelas V-C. media pembelajaran ini nantinya akan terdiri dari sampul depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran pada elemen kebhinekaan, uraian materi, daftar pustaka dan profil penulis serta dalam media pembelajaran *flipbook digital* dilengkapi dengan gambar dan video pendukung. Materi yang akan disampaikan akan berupa tulisan, gambar dan video yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan memberikan pengalaman baru dalam belajar melalui media pembelajaran digital.

Media pembelajaran *flipbook digital* memiliki spesifikasi produk berupa ukuran *layout* 210mm × 297mm (A4 potret) untuk kebutuhan desain yang proporsional, serta *flipbook digital* ini dapat diakses langsung oleh peserta didik melalui ponsel pintar, tablet maupun laptop. Media *flipbook digital* ini terdiri atas 22 halaman yang menyajikan informasi seputar budaya lokal Bangkalan berupa pakaian adat, batik genthongan, alat musik tradisional yaitu Thuk-thuk dan

Tabuwwan (gamelan) serta tradisi rokat tase'. Akses yang digunakan dalam media *flipbook digital* ini yaitu media akan dibagikan melalui tautan dan *QR code* yang tertera pada LKPD, dengan begitu peserta didik akan dapat membuka media pembelajaran dengan cepat dan fleksibel melalui pemindaian *QR code* atau menyalin tautan pada aplikasi pencarian. Media ini dibuat menggunakan platform *Heyzine Flipbook*, sehingga tampilannya menarik dan interaktif, seperti membalik halaman layaknya buku nyata. Beberapa halaman juga menampilkan gambar dan video yang relevan agar peserta didik bisa melihat langsung praktik budaya yang dijelaskan. Dengan spesifikasi tersebut, *flipbook digital* ini diharapkan dapat menjadi media yang menarik, mudah diakses, serta mendorong peserta didik untuk mengenal dan melestarikan budaya lokal Bangkalan melalui pembelajaran berbasis digital.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Produk media pembelajaran *flipbook digital* ini akan dapat tercapai secara optimal apabila permasalahan yang dikaji dalam proposal penelitian terbatas sebagai berikut.

1. Aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran digital ini berupa canva dan web *Heyzine Flipbook*. *Heyzine Flipbook* dipilih karena penggunaan yang cukup mudah untuk pemula dan kemudahan untuk diakses oleh seluruh pengguna dengan menggunakan link maupun scan *QR code* sehingga peserta didik dapat mengakses dimanapun dan kapanpun menggunakan *smartphone* masing-masing dan akses yang dilakukan secara *online* juga memudahkan peserta didik yang memiliki kendala terhadap penyimpanan di ponselnya. Namun demikian, media ini juga memiliki

keterbatasan, salah satunya adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Jika peserta didik berada di wilayah dengan akses internet yang terbatas, maka penggunaan media ini menjadi kurang optimal. Selain itu, terdapat kekurangan pada tampilan media. Saat menggunakan *smartphone* dengan mode portrait, media ditampilkan dalam satu slide sementara ketika menggunakan mode *landscape* pada *smartphone* atau laptop, tampilan media terbagi menjadi dua slide. Hal ini dapat mengganggu kenyamanan pengguna dalam menavigasi materi, terutama pada perangkat dengan layar lebih kecil, sehingga mempengaruhi pengalaman pengguna dan efektivitas media.

2. Uji coba pemakaian hanya dilakukan pada peserta didik kelas V-C SDN Banyuajuh 3.
3. Pengembangan media pembelajaran pada materi “keragaman budaya Indonesiaku” berbasis kearifan lokal Bangkalan berupa pakaian adat, alat musik, kesenian batik dan tradisi masyarakat setempat.
4. Penilaian validitas media pembelajaran berdasarkan penilaian dari validator yang terdiri dari ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran.
5. Keefektifan produk hanya dinilai dari ranah pengetahuan kewarganegaraan, inventori kepribadian dan observasi. Ranah pengetahuan kewarganegaraan dipilih sebagai bentuk penilaian produk karena dinilai dengan memfokuskan pada ranah pengetahuan kewarganegaraan dengan bentuk soal objektif diharapkan keefektifan produk dapat diuji secara objektif menggunakan instrumen yang valid sehingga lebih dimungkinkan untuk diterapkan dalam konteks penelitian sejenis dan observasi digunakan untuk mengukur

efektivitas dalam segi aktivitas guru dan peserta didik dalam menggunakan media yang dikembangkan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Manfaat hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital pada kearifan lokal daerahnya dengan berbasis *flipbook digital*, serta menambahkan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran digital dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar peserta didik di masa yang akan datang.

2) Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

- a. Sebagai alat bantu untuk mempermudah mengenal dan memahami materi keragaman budaya Indonesiaku terutama pada budaya lokal di daerahnya.
- b. Sebagai media pembelajaran digital yang dapat diakses secara mudah dan tidak terbatas ruang dan waktu.

2. Bagi Guru

Dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital untuk menunjang ketercapaian pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesiaku dengan dapat diakses secara daring dan mudah digunakan.

3. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai keragaman budaya Indonesiaku dalam budaya daerah setempat dan cara pengembangan media pembelajaran digital menggunakan *flipbook digital* yang baik.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang Pendidikan yang berkaitan dengan upaya peningkatan kualitas pembeajaran di kelas.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan acuan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital berupa *flipbook digital* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan ketika melakukan penelitian sejenis.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah atau beberapa kata kunci dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (diseminasi).
2. Media pembelajaran digital merupakan segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebuthan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran.
3. *Flipbook* merupakan sebuah buku yang berbentuk file digital, yang pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *flipbook*

sebagaimana layaknya saat membaca buku atau majalah pada umumnya. *Flipbook* juga dapat memuat audio, animasi, gambar dan juga menambahkan video.

4. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu tes. Suatu tes dapat dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur.