

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini merupakan pendidikan yang mengadopsi Kurikulum Merdeka Belajar dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas Sumber Daya Manusia tersebut. Tidak hanya itu, pendidikan yang menerima kurikulum ini mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi (Vhalery dkk., 2022). Kurikulum Merdeka memberikan “kemerdekaan” bagi pelaksana pendidikan terutama guru dan kepala sekolah dalam menyusun, mengembangkan dan melaksanakan kurikulum berdasarkan potensi, dan kebutuhan siswa serta sekolah (Jannah & Naimi, 2023). Kurikulum Merdeka juga membebaskan siswa untuk menggali minat dan bakat masing-masing, mengeksplorasi bakat mereka, serta mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diajak untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri (Amrullah, 2023).

Kesiapan guru pada Kurikulum Merdeka yang berhubungan literasi digital bukan hanya terdapat pada penggunaan internet untuk mencari informasi hiburan saja, tetapi implementasi literasi digital juga dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik (Suryaningsih & Purnomo, 2023). Menurut Ahsani dkk (2021) literasi digital dapat dimanfaatkan untuk melatih keterampilan siswa serta dapat menjadi sumber pembelajaran yang baru. Pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran selain untuk memenuhi tuntutan zaman juga dapat membuat pembelajaran lebih efektif di era milineal karena pembelajaran menjadi lebih menarik.

Implementasi literasi digital dalam pembelajaran diharapkan mampu menambah informasi atau pengetahuan baru pada siswa dan mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Tujuan penggunaan literasi digital adalah pemanfaatan media sebaik-baiknya sebagai akses informasi dalam memudahkan siswa dalam memenuhi kebutuhan belajar (Ahsani dkk., 2021). Oleh karena itu, diperlukan suatu integrasi teknologi dalam penyampaian materi yang diberikan kepada siswa supaya dapat meningkatkan minat belajar siswa dan prestasinya. Selain itu, baik siswa maupun guru harus mampu menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang bervariasi akan banyak digunakan agar dapat membangunkan semangat belajar (Zakso, 2023).

Budaya literasi digital dianggap sebagai pondasi penting dalam mendukung pelaksanaan kurikulum Merdeka disekolah. Dalam rangka membangun budaya literasi digital, guru dapat menyediakan bacaan digital yang dapat diakses melalui *smartphone* sesuai dengan tingkat kelas dan kemampuan siswa. Hal ini menjadi krusial karena literasi digital di dalam kelas perlu diperkuat melalui pembelajaran dengan berbasis digital (Balai Guru Penggerak Provinsi Sumatera Barat, 2022).

Dalam konsep Kurikulum Merdeka, literasi digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan sebebasnya untuk mengeksplor ilmu pengetahuan yang luas. Mereka dapat mendapatkan informasi secara mudah, menggali potensi diri siswa masing-masing, serta dapat menumbuhkan kreativitas siswa. Siswa dapat mengambil peran aktif dalam proses belajar

mereka dengan di bantu oleh pemanfaatan teknologi. Mereka dapat mengatur waktu mereka, menyesuaikan kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar pribadi, dan mengikuti minat mereka dalam menggali lebih dalam topik tertentu (Amrullah, 2023)

Untuk memastikan proses pembelajaran berjalan yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka dengan baik, harapan para pendidik untuk menjadi pemandu dalam proses perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran yang bermakna agar peserta didik lebih kreatif, berpikir kritis, dan inovatif. Pendidik diharapkan memperhatikan hal-hal, perkembangan siswa di sekolah dari perkembangan prestasi, peningkatan nilai, pembentukan karakter menjadi perhatian sendiri bagi para peserta didik sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan, pembelajaran dirancang dan dilaksanakan untuk membangun kapasitas untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat, proses pembelajaran mendukung perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara *holistic* (Yogi dkk., 2022).

Pernyataan tersebut membutuhkan komponen untuk menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran, maka dari itu sekolah juga harus menindak lanjuti semua proses perubahan di lingkungan sekolah tersebut. Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang penting dalam membantu seorang guru dalam melakukan suatu proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menjadi daya dorong siswa untuk mengembangkan wawasan siswa dan juga minat belajar siswa.

Semakin menarik media pembelajaran yang dipakai semakin menarik minat belajar siswa (Wulandari dkk., 2023)

Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil wawancara, observasi, dan angket yang dilakukan pada 28 November 2023. Hasil wawancara pada Bapak Waskito Ardi S.Pd sebagai guru kelas V SDN 2 Kembangbahu yang dilakukan pada 28 November 2023 diperoleh informasi bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Kurikulum Merdeka dengan menggunakan buku LKS dan buku paket yang disediakan oleh pemerintah sebagai sumber belajar. Selain itu, kendala yang disampaikan terdapat pada penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal karena keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Media yang seharusnya digunakan setiap siswa tidak dapat dilakukan karena adanya keterbatasan secara klasikal yaitu harus dilakukan secara bersama-sama di dalam kelas. Media yang digunakan guru terbatas pada gambar yang berasal dari buku penunjang pembelajaran dan video pembelajaran yang digunakan biasanya pada materi tertentu seperti pahlawan, peristiwa kemerdekaan, guru mengambil dari video youtube yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Video biasanya ditayangkan pada saat pelajaran dan materi tertentu melalui satu LCD yang biasanya digunakan bergantian dengan kelas lain. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya siswa merasa kesulitan dalam menguasai materi pembelajaran Pendidikan Pancasila karena terdapat kendala kurangnya penggunaan media yang memudahkan siswa memahami pembelajaran sehingga siswa sering bosan, mengantuk dan tidak memperhatikan guru menjelaskan materi karena kurangnya penerapan

media yang kurang menarik. didapat hasil bahwa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila 56,25% atau 9 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan yaitu 70.

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa kelas V pernah mempelajari materi budaya, tetapi budaya Indonesia secara menyeluruh, sehingga siswa kurang fokus pada budaya daerah tempat tinggal karena terbatas buku maupun media bacaan yang menggambarkan budaya daerah. Guru sangat setuju jika pembelajaran materi budaya diintegrasikan dengan budaya daerah karena sesuai dengan anak zaman sekarang yang kurang mengetahui kebudayaan yang ada didaerahnya masing-masing karena adanya perkembangan IPTEK. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rachmadyanti (2017) bahwa pembelajaran dengan kearifan lokal tersebut perlu dilaksanakan oleh guru agar siswa semakin mengenali lingkungan setempat dan mencintai budayanya sendiri. Menurut Santoso dkk., (2023, dalam Wahidah dkk., 2023) penerapan pembelajaran dengan memahami tentang keragaman budaya dalam kurikulum harus sesuai dengan tujuan pendidikan dan kebijakan sekolah yang berlaku, serta harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang spesifik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 29 November 2023 di SDN 2 Kembangbahu pada saat proses pembelajaran di kelas V, diperoleh bahwa guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran yang masih kurang memanfaatkan media pembelajaran yang berupa gambar yang biasanya ada di dalam buku penunjang pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media digital di sekolah masih terbatas karena keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah. Dengan adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran,

peran guru tampak lebih banyak dikarenakan guru menggunakan lebih banyak metode ceramah untuk menjelaskan materi menggunakan buku LKS dan buku paket sebagai sumber belajar yang telah disediakan pemerintah. Sedangkan jika dilihat dari hasil observasi pada siswa kelas V tersebut mempunyai karakteristik yang aktif namun akan mudah bosan jika proses pembelajaran berlangsung. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat pasif, bermain dengan teman sekelasnya dan terlihat bosan, dan kurang memperhatikan pembelajaran. Sehingga, diperlukan adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mengatasi kendala pembelajaran tersebut.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa pada kelas V SDN 2 Kembangbahu diperoleh hasil sebanyak 81,25% atau 13 siswa juga menyebutkan pembelajaran yang selama ini dilakukan tidak menyenangkan dengan alasan membosankan, banyaknya penugasan dan kurangnya menggunakan media pembelajaran. 100% atau 16 siswa lebih memilih media pembelajaran yang bervariasi gambar maupun warnanya dan berbasis digital. Kemudian 100% atau 16 siswa setuju jika media yang dikembangkan terintegrasi dengan budaya daerah tempat tinggal. 100% atau 16 siswa membutuhkan media yang lebih inovatif dan menarik.

Berdasarkan hasil paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila terdapat 9 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat suasana belajar membosankan dan siswa kurang semangat dan tertarik dalam belajar serta

keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran disekolah yang kurang optimal karena keterbatasan sarana dan prasarana dalam menunjang pembuatan media yang dimiliki sekolah. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Berbagai macam materi seperti keragaman budaya, flora, fauna, dan materi dengan muatan sejarah yang membutuhkan media yang sifatnya konkrit seperti, gambar, video, maupun film dokumenter agar lebih mudah dipahami. Akan tetapi, keterbatasan media yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi membuat minat dan keaktifan siswa berkurang. Siswa cenderung akan berdiam diri di dalam kelas, berbicara sendiri dengan temannya, mengganggu temannya yang sedang belajar dikarenakan siswa tersebut tidak mempunyai minat belajar yang tinggi. Sehingga akan berdampak pada prestasi akademik yang diperoleh siswa.

Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat materi yang diajarkan untuk mengamalkan isi dari Pancasila. Salah satunya ada dalam pendidikan yang diajarkan untuk memahami keragaman budaya di setiap daerah di Indonesia dengan maksud agar siswa dapat mengerti betapa banyaknya ragam budaya daerah di Indonesia. Hal ini penting untuk membuat siswa agar lebih mengerti ragam budaya daerah khususnya tempat tinggal. Oleh karena itu, siswa perlu diberikan kesempatan untuk mengalami hal yang mereka ketahui sebagai proses belajar dari lingkungan sekitarnya (Nahdiyah & Arifin, 2022). Dalam pendidikan di sekolah dasar membutuhkan pembelajaran untuk penerapan moral, sikap, dan akhlak yang baik bagi siswa, contoh sikap toleransi yang dituntut untuk dimiliki oleh siswa yaitu menghargai, menerima,

menghormati,dll. Pendidikan disekolah mempunyai peran yang penting dalam memberikan upaya untuk mengembangkan dan menanamkan sikap toleransi dalam keragaman tersebut, karena pendidikan mampu memberikan atau membangun kesadaran secara terstruktur terhadap pentingnya sikap toleransi dalam keragaman suku, budaya, dan agama di Indonesia(Anggraeni dkk., 2022).

Inovasi dalam pemanfaatan media digital secara optimal dibutuhkan (Nurgiansah, 2021), karena pemanfaatan kemajuan teknologi di era digital dalam membantu pengajar dalam menyampaikan suatu materi sangat penting. Pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan pada era digital, sehingga dapat membantu seorang pendidik didalam mengemas dan menyajikan informasi kepada peserta didik(Rahmi dkk., 2019). Salah satu contoh pemanfaatan perkembangan teknologi yakni penggunaan media pembelajaran *Flipchart* berbasis elektronik. *Flipchart* merupakan media pembelajaran berbentuk lembaran kertas yang disusun secara urut dan sistematis dengan bahasa sederhana, mudah dipahami, memiliki tampilan yang menarik dan dirangkai dengan mengikat ujung atas agar kertas mudah dibalik(Rosyidah, 2022). Media *Flipchart* nantinya menggabungkan antara media visual dua dimensi dengan video pembelajaran animasi. Media grafis dua dimensi berasal dari *Flipchart*, dan video pembelajaran berasal yang apabila dipindai menggunakan aplikasi atau *smartphone*. Pemanfaatan *Flipchart* dapat membuat materi pelajaran dapat disampaikan secara menarik dengan berbagai bentuk namun tidak keluar dari materi yang akan disampaikan, selain itu materi pelajaran disajikan secara ringkas sehingga

akan mempermudah pemahaman siswa, kemudian beliau juga menjelaskan bahwa media *Flipchart* juga dapat menghemat waktu untuk menulis di papan tulis (Mediatati & Suryaningsih, 2017).

Media pembelajaran *flipchart* yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan gambar berseri sebagai konten pendukung media. Media gambar berseri yaitu media gambar yang menggambarkan suatu rangkaian cerita atau peristiwa secara urut berdasarkan topik yang terdapat pada gambar (Renza dkk., 2022). Penerapan gambar berseri tersebut akan meningkatkan minat belajar siswa akan tertarik pada pesan gambar yang ditampilkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajarnya (Salfera, 2017). Berdasarkan kutipan tersebut, media dengan menggunakan gambar berseri salah satu solusi dalam memecahkan permasalahan yang disebabkan karena kurangnya sarana dan prasarana di sekolah. Selain itu media dengan gambar berseri memiliki tujuan untuk memperjelas alur cerita yang diceritakan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan cepat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Farohah, 2022), media *flipchart* dapat menjadi salah satu media alternatif karena dalam segi penggunaan media *flipchart* sangat mudah, praktis dan dapat digunakan di luar maupun di dalam ruangan serta mudah dibawa kemana-mana. Kemudian beliau juga menyebutkan bahwa media *flipchart* efektif digunakan dalam meyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima. Sehingga media *flipchart* memiliki kelebihan dalam merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan menggunakan *Flipchart* sebagai media pembelajaran adalah mampu menyajikan pesan pembelajaran

secara ringkas dan praktis, *flipchart* dapat digunakan dalam metode pembelajaran apapun, dapat digunakan di dalam maupun diluar ruangan, bahan pembuatan relatif murah, dan mudah dibawa (Nurrita, 2018)

Media *flipchart* pada penelitian pengembangan ini berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh Basri dkk.,(2022). Media *flipchart* tersebut menggunakan gambar montase yang mengkombinasikan gambar dari sumber yang sudah tercetak kemudian ditempel pada lembaran *flipchart*, gambar montase tersebut menceritakan alur cerita. Kemudian media tersebut hanya dicetak dan didalamnya terdapat materi *storytelling* serta berisi teks dan gambar. Sedangkan media *flipchart* yang dikembangkan oleh peneliti memuat materi Pendidikan Pancasila kelas V yang terintegrasi dengan keragaman budaya daerah Kabupaten Lamongan. *Flipchart* ini memiliki beberapa komponen, seperti teks, gambar, video pembelajaran, soal evaluasi yang dapat diakses *smartphone*, media *flipchart* nantinya berisi gambar berseri yang menggambarkan cerita perjalanan mencari keragaman daerah Lamongan.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan dan sumber penelitian terdahulu yang relevan. Maka peneliti guna menawarkan solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media *Flipchart* yang terintegrasi dengan materi keragaman budaya Kabupaten Lamongan. Judul penelitian ini yaitu “**Pengembangan Media *Flipchart* Gambar Berseri Berbasis Elektronik Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 2 Kembangbahu**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media *Flipchart* gambar berseri berbasis elektronik untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN II Kembangbahu?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media *Flipchart* gambar berseri berbasis elektronik untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN II Kembangbahu?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media *Flipchart* gambar berseri berbasis elektronik untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN II Kembangbahu?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran *Flipchart* gambar berseri berbasis elektronik untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN II Kembangbahu.
2. Mengetahui tingkat efektifitas media pembelajaran *Flipchart* gambar berseri berbasis elektronik untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN II Kembangbahu.
3. Mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran *Flipchart* gambar berseri berbasis elektronik untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN II Kembangbahu.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. *Flipchart* ini berbentuk seperti buku yang didesain melalui aplikasi canva dan tersusun secara sistematis dan terstruktur. *Flipchart* tersebut berisikan gambar berseri, teks bacaan, soal evaluasi dan video pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone*.
2. *Flipchart* ini menyajikan materi pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V yang diintegrasikan dengan budaya Kabupaten Lamongan.
3. *Flipchart* terdiri atas beberapa komponen, seperti halaman sampul, tujuan pembelajaran, uraian materi, video pembelajaran, soal evaluasi, dan profil pengembang.
4. *Flipchart* ini berisi gambar berseri yang menceritakan alur perjalanan mencari tahu budaya Lamongan

E. Batasan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan spesifikasi yang diharapkan, maka peneliti dapat menemukan suatu batasan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Fokus pengembangan *Flipchart* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terintegrasi dengan budaya daerah Kabupaten Lamongan.
2. Pengembangan media *Flipchart* hanya untuk guru dan siswa SDN 2 Kembangbahu.
3. Uji coba pengembangan dilakukan pada kelompok kecil dan besar. Uji coba dilaksanakan dengan siswa kelas 5, uji coba kelompok kecil sebanyak 7 siswa, dan uji coba kelompok besar sebanyak 16 siswa.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan media pembelajaran *Flipchart* gambar berseri berbasis elektronik untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN II Kembangbahu yakni sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Dapat memfasilitasi dan memberikan media pembelajaran yang sesuai materi yang dibutuhkan.

2. Bagi guru

Mampu menjadi alternatif guru dalam memberikan materi kepada siswa agar dapat lebih memahami materi yang diterima.

3. Bagi siswa

Dapat membantu siswa menerima materi yang diberikan sesuai dengan kemampuannya.

4. Bagi pengembang

Dijadikan sebagai pengetahuan baru bagi pengembang yang kemudian hari dapat dikembangkan sesuai kebutuhan siswa.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran "*Flipchart*" ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Flipchart* materi keragaman budaya Kabupaten

Lamongan adalah media pembelajaran yang berupa beberapa lembar kertas yang disusun dengan rapi dan menarik yang bertujuan untuk efektifitas guru dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa.

Flipchart ini berisi gambar berseri, yang merupakan sejumlah gambar

yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar yang satu dengan lainnya.

2. Pendidikan Pancasila merupakan suatu pengajaran yang dilakukan oleh guru secara berulang dengan materi khusus yang bermuatan dalam implementasi kehidupan bernegara sesuai dengan dasar negara pancasila.
3. Keragaman budaya yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keragaman budaya yang ada di Kabupaten Lamongan. Keragaman budaya di Kabupaten Lamongan meliputi tarian, adat istiadat, dan makanan khas, pakaian adat dari Kabupaten Lamongan