

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (UU no. 20 tahun 2003). Indonesia ialah salah satu negara yang bermasalah dalam Pendidikan, yakni mengenai rendahnya kualitas pembelajaran, terutama pada kegiatan belajar mengajar. Penggunaan alat bantu pembelajaran dalam bentuk media sangat dibutuhkan terutama di bidang teknologi guna meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu faktor rendahnya kualitas pembelajaran di Indonesia. Berbagai macam inovasi telah dilakukan oleh tenaga ke pendidikan baik dalam pengembangan kurikulum, metode mengajar dan pemenuhan sarana prasarana Pendidikan, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan membentuk karakter siswa menjadi lebih baik.

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. menurut (Kosasih, 2021, p. 251 dalam Liana Santi, Patricia H.M Lubis, Nila Kesumawati. (2023. n.d.). bahan ajar memiliki banyak jenis, salah satunya bahan ajar non cetak atau digital. Bahan ajar digital adalah sumber informasi yang dapat ditampilkan dengan berbagai perangkat dengan berbagai perangkat digital dan diakses melalui jaringan internet dengan bantuan smartphone, laptop, dan teknologi digital lainnya. Selain itu, bahan ajar digital merupakan sumber belajar yang membantu siswa memiliki pengalaman belajar yang konkrit, kontekstual, interaktif, dan adaptif sejalan dengan IPTEK (Agustin et al. 2020, p 179).

Bahan ajar yang digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran bagi siswa serta siswa lebih mudah untuk menerima materi yang diberikan dengan bantuan bahan ajar. Sistem Pendidikan Nasional yang telah diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 kemudian dijabarkan dalam PP No. 19 Tahun 2015 terkait dengan Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 bahwa di dalamnya, telah tertera bahwa proses pembelajaran yang ada di sekolah dapat dilakukan dengan cara yang interaktif, pembelajaran yang memberi inspirasi, pembelajaran yang membahagiakan, serta pembelajaran yang memberi tantangan, agar dapat menumbuhkan keaktifan, menumbuhkan kreativitas, menumbuhkan rasa mandiri, sesuai dengan bakat, minat serta perkembangan

jasmani, rohani yang dimiliki pada setiap diri siswa. Ketika guru merancang kegiatan belajar mengajar setidaknya dilakukan dengan menggunakan media serta sumber belajar agar dapat mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima tujuan pembelajaran yang diinginkan. (Aslach & Sari, 2020). dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan anak. Kelebihan lain bahan ajar digital yaitu dapat mengurangi penggunaan kertas. Adapun pembuatan bahan ajar digital salah satunya menggunakan aplikasi *flipbook*.

Flipbook merupakan aplikasi yang di dalamnya memuat materi yang berbentuk teks, gambar, animasi, dan video (Martatiyana et al., 2022, p. 45 dalam (Liana Santi, Patricia H.M Lubis, Nila Kesumawati. 2023)., n.d.). Adapun keunggulan dari *flipbook* digital yaitu bisa diakses oleh semua orang melalui *smartphone* atau laptop. Menurut Sa'diyah (Ramadhina & Pranata, 2022, p. 7267) *flipbook* digital dapat mengimput data dalam bentuk SWF HTML atau PDF yang bisa dikirim melalui aplikasi WhatsApp, E-mail dan lainnya sehingga membantu guru dalam proses pembelajaran. Selain itu pada halaman *flipbook* dapat dibolak-balik sehingga terkesan seperti buku nyata. Media ini dapat menambahkan materi

yang lebih luas dan berbeda pada umumnya salah satunya yaitu pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam memperoleh pengetahuannya sehingga memunculkan rasa ingin tahu dalam diri siswa. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi yang akan dibahas yaitu mengenai cerita anak berbasis profil pelajar pancasila pada siswa kelas V Sekolah dasar dengan menggunakan bahan ajar *flipbook* digital dengan telepon seluler/komputer masih jarang kita temui. Biasanya pembaca memperoleh informasi mengenai dongeng pada sekolah dasar hanya melalui buku, CD, atau media cetak lainnya. Hal ini memunculkan ide untuk membuat media interaktif bagi pembaca cerita anak pada sekolah dasar. Keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Kusmiarti & Hamzah, 2019 n.d.). Guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia harus mampu mendesain proses pembelajaran menjadi kekinian dan kontekstual, dengan menekankan pada penguatan kompetensi literasi lama, namun harus berwawasan pada penguatan literasi baru yang menyatu dalam penguatan empat keterampilan berbahasa. (Abdullah & Arsanti, 2024). mengatakan bahwa siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia harus berwawasan literasi baru yang tidak sekedar belajar teori Bahasa, metode penelitian Bahasa, tetapi juga belajar literasi data, teknologi, dan literasi manusia yang baik dan

diwujudkan melalui keterampilan berbicara dan menulis, maupun karya jurnalistik, ilmiah, atau karya sastra.

Pengembangan bahan ajar *flipbook* cerita anak dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, dengan adanya pengembangan bahan ajar *flipbook* cerita anak merupakan pembelajaran yang menanam siswa dalam memperoleh karakter dalam kehidupan sehari – hari. Banyak hal yang dapat memimpin kualitas Pendidikan di antaranya kualitas siswa, kualitas guru, kurikulum, bahan ajar, sarana, dan prasarana. Bahan ajar tentunya harus inovatif dan kreatif, artinya bahan ajar harus memperkenalkan sesuatu yang baru dan memiliki daya cipta. Guru harus bisa memilih bahan ajar untuk dijadikan sebagai sumber belajar dan mampu mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan. Beberapa temuan menyatakan bahan ajar di sekolah memiliki pengaruh terhadap kualitas Pendidikan (Azzah R.M, Diana M, Gina P. S, Najwa Z.Z 2022, n.d.). Pentingnya cerita anak melalui bahan ajar untuk dipahami dan diperoleh oleh siswa adalah memiliki nilai – nilai karakter profil pelajar pancasila dapat membangun kepribadian anak kelak nanti.

Perlu penanaman Pendidikan karakter dalam proses pembelajaran berlangsung dengan penggunaan bahan ajar *flipbook* merupakan salah satu cara untuk memberikan hasil belajar yang efektif sesuai dengan tujuan Pendidikan. Profil pelajar pancasila dapat dimaknai dengan Pendidikan nilai, Pendidikan budi pekerti, Pendidikan moral, Pendidikan watak (Najili et al., 2022). Dengan kata lain profil

pelajar pancasila merupakan bagian esensial dalam proses Pendidikan, dimaknai sebagai sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Profil pelajar pancasila dirancang untuk menjawab satu pertanyaan besar, yaitu “pelajar dengan profil (kompetensi) seperti apa yang ingin dihasilkan oleh sistem Pendidikan Indonesia”.

Profil Pelajar Pancasila merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai pancasila. Pernyataan ini berkaitan dengan dua hal, yaitu kompetensi untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan untuk menjadi manusia unggul dan produktif di Abad ke-21. Dalam hal ini, siswa Indonesia diharapkan dapat berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkelanjutan serta tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan. Mengaitkan dengan pembelajaran cerita anak dan media berbasis *flipbook* diharapkan mampu membangkitkan antusiasme siswa dan memberikan efek keterikatan pada siswa. Siswa sekolah dasar yang merupakan para Generasi Alpha sangat dekat dengan teknologi. Kedekatan ini menimbulkan motivasi mereka dalam belajar dan akhirnya timbul minat belajar pada anak sehingga Pendidikan karakter profil pelajar pancasila dalam belajar pun akan tumbuh dan berkembang.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Muhammadiyah 3 Assalaam Kota Malang yang telah dilakukan, terdapat hasil pengamatan bahwa siswa masih mengalami kesulitan menghayati nilai – nilai profil pelajar pancasila dalam

pembelajaran saat berlangsung, salah satu penyebabnya adalah minimnya bahan ajar *flipbook* cerita anak berbasis profil pelajar pancasila . Hal ini ditandai dengan masih banyak siswa SD Muhammadiyah 3 Assalaam Kota Malang yang belum mampu memahami atau menyajikan pembelajaran dengan baik, sehingga masih mengalami kesulitan untuk memahami pembelajaran. Selain itu, minimnya bahan ajar yang dapat digunakan untuk mendukung penyelenggaraan pembelajaran menyajikan cerita anak *flipbook* berbasis profil pelajar pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara pada penelitian kelas V SD Muhammadiyah 3 Assalaam Kota Malang. Bersama Narasumber dan selaku Guru Wali Kelas mengutarakan terkait masalah dalam pengajaran nilai – nilai pada siswa menunjukkan bahwa (1) kurangnya antusias dalam proses pembelajaran, (2) guru memiliki keprihatinan terhadap karakter anak tetapi belum mempunyai bahan ajar yang tepat untuk dilakukan terkait dengan pembelajaran cerita anak *flipbook* berbasis profil pelajar pancasila, (3) salah satu yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah menggunakan bahan ajar *flipbook*. Guru mengatakan yakin menggunakan bahan ajar *flipbook*. Hal ini terlihat dari respon guru bahwa bahan ajar *flipbook* cerita anak berbasis profil pelajar pancasila akan lebih mudah diterima oleh siswa, juga mampu mengasah imajinasi dan kreativitas siswa, serta melalui bahan ajar *flipbook* siswa bisa mengambil nilai – nilai dari bahan ajar tersebut, (4) guru juga memberikan sasaran – saran mengenai bahan ajar yang akan disusun secara menarik bagi anak yaitu cerita anak berbasis profil pelajar pancasila yang full color, tokoh

utama nya menginspirasi anak, banyak gambar menarik, dapat menambah semangat siswa, dan pesan yang terdapat dalam bahan ajar *flipbook* cerita anak berbasis profil pelajar pancasila dapat memotivasi siswa.

Bedasarkan permasalahan, dikembangkan bahan ajar *flipbook* cerita anak berbasis profil pelajar pancasila yang didalamnya memuat bacaan-bacaan tentang Pendidikan karakter yang bisa di aplikasikan di kehidupan sehari-hari. Berbagai cara yang sudah dilakukan untuk penanganan rendahnya minat siswa serta hasil belajar. salah satunya adalah pemanfaatan bahan ajar pembelajaran sebagai bahan ajar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam kelas V SD Muhammadiyah 3 Assalaam Kota Malang. Adapun manfaat Bahan ajar *flipbook* dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivitasi belajar siswa
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain – lain.

Penggunaan bahan ajar haruslah dipilih dan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Bahan ajar haruslah baik dan tepat, baik artinya dapat menarik perhatian dan minat siswa dan tepat artinya materi dan pendemonstrasi harus cocok sehingga dapat memperjelas konsep yang disampaikan guru. Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang bisa membuat atau membentuk karakter siswa menjadi lebih baik. Penelitian terdahulu, yang relevan dan mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Purnamadewi dan Wiyasa, 2022) dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Berbasis *Discovery Learning* Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar”. Menyatakan bahwa pengembangan media *flipbook* digital mampu memberikan respon positif terhadap siswa dan mampu meningkatkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis dalam materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Sholeh Hidayat dan Lukman Nulhakim, 2020 (n.d.). dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Anak Berbasis Cerita Rakyat Banten Untuk Siswa SD”. Mengatakan layak untuk diterapkan kepada siswa sekolah dasar. Lebih lanjut peneliti yang dilakukan oleh (Iin Santika, 2022(n.d.). dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Digital Untuk Menanamkan Karakter Displin dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah”. Hasil yang didapatkan dari Pengembangan Media Buku Cerita Digital Untuk Menamkan Karakter Displin dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah, dikategorikan “sangat layak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk memudahkan pembelajaran dan penanaman nilai-nilai profil pelajar pancasila peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Cerita Anak Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 3 Assalaam”. Peneliti melakukan Penelitian *Research and Development* dengan metode penelitian ini memudahkan dalam melakukan pengembangan bahan ajar *flipbook* cerita anak berbasis profil pelajar pancasila.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Cerita Anak Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 3 Assalaam Kota Malang Yang Valid dan Menarik ?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan Bahan ajar *flipbook* cerita anak berbasis profil pelajar pancasila pada siswa kelas V SD Muhammadiyah 3 Assalaam Kota Malang.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan adalah bahan ajar *flipbook* cerita anak berbasis profil pelajar pancasila. Spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Konstruk* (Tampilan)

a. Cover

Pada bagian cover menambilakan tulisan judul dan gambar – gambar untuk menarik perhatian siswa pada media bahan ajar.

b. Gambar

Bahan ajar dilengkapi dengan animasi bergambar *Flipbook digital*, sebagai pendukung dan relevan dengan materi yang di berikan. Gambar-gambar tersebut manampilkan sketsa imajinatif yang terkonsruksi dalam cerita tersebut.

2. Konten (isi)

a. Produk memuat kegiatan pembelajaran yang dibuat secara sistematis yang mengadung nilai – nilai Pendidikan profil pelajar Pancasila pada informasi atau materi.

b. Isi Buku Cerita Anak Bahan ajar *flipbook* cerita anak berbasis profil pelajar Pancasila yang full color, tokoh utama nya menginspirasi anak, banyak gambar menarik, dapat menambah seangat siswa, dan pesan yang terdapat dalam bahan ajar *flipbook* berbasis profil pelajar Pancasila dapat memotivasi siswa.

c. Bahan ajara *flipbook* cerita anak berbasis profil pelajar Pancasila mengadung pesan moral yang diceritakan oleh tokoh–tokoh pada cerita, pesan moral tersebut;

- a) Beriman Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia
 - b) Berkebhinekaan Global
 - c) Bergotong Royong
 - d) Mandiri
 - e) Bernalar Kritis
 - f) Dan, Kreatif
- d. Materi pada bahan ajar ini memuat wawasan dan terapan;
- a) Wawasan memuat ide-ide yang akan di ceritakan oleh siswa.
 - b) Terapan memuat implementasi atau bentuk hasil dari ide-ide yang diterapkan oleh siswa melalui media belajar.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Sebagai bentuk proses pengalaman baru bagi siswa dalam belajar tidak hanya mendengarkan guru saja dalam kegiatan pembelajaran siswa mampu berinteraksi dengan berpikir secara langsung dan dapat membentuk karakter profil pelajar pancasila.

2. Bagi Guru

Sebagai cara guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efisien dalam pembelajaran di kelas serta mampu mengembangkan bahan ajar *flipbook* berbasis karakter atau profil pelajar pancasila.

3. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman yang sangat bermakna sebagai calon seorang guru dan untuk kemudian hari dapat menjadi guru yang kreatif dan inovatif yang dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

F. Asumsi dan Keterbatasan Peneliti & Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Siswa lancar membaca
- b. Siswa Reguler kelas V SD Muhammadiyah 3 Assalaam Kota Malang.
- c. Fasilitas Sekolah memiliki ruangan Laboratorium komputer.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Keterbatasan bahan ajar *flipbook* berbasis profil pelajar pancasila hanya pada pembelajaran memuat nilai-nilai profil pelajar pancasila.
- b. *Flipbook* berbasis web yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan bila terhubung dengan jaringan internet, sehingga koneksi internet yang baik sangat diutamakan.

G. Definisi Operasional

1. Bahan Ajar merupakan salah satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bisa diartikan bahwa bahan ajar merupakan sesuatu yang digunakan oleh guru atau siswa untuk memudahkan proses pembelajaran, berupa materi pembelajaran untuk membahas satu pokok Bahasan, dapat berupa cetak (artikel, komik informasi) maupun noncetak (audio dan video). Bahan ajar dirancang untuk menjadi alat bantu dalam pembelajaran terkait topik atau materi tertentu.
2. *Flipbook* adalah sebuah seperangkat media pembelajaran berbasis digital, sebagai fasilitas yang meringankan tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan alat teknologi. Tampilan Bahan Ajar *Flipbook* mendukung unsur – unsur multimedia antara teks, gambar, animasi, dan audio yang dilihat maupun dibaca melalui elektronik.
3. Cerita Anak adalah salah satu karya sastra anak. Sastra anak sendiri adalah karya sastra yang ditulis sebagai bacaan untuk anak, yang mana isinya sesuai tingkat perkembangan intelektual serta emosi anak. Dalam kehidupan sehari-hari, dikenal istilah-istilah untuk menyebut cerita anak, seperti sastra anak, komik, cerita bergambar, komik (novel komik), novel anak, puisi anak, cerita pendek anak, dan drama anak. Sebutan yang bermacam-macam itu pun masih sehering diucapkan.

4. Profil Pelajar Pancasila adalah sebuah muatan materi untuk menanamkan siswa dalam membangun karakter sebagaimana yang terdapat dalam profil pancasila. Muatan tersebut di rancang dalam bentuk cerita dengan tujuan untuk memudahkan proses motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

