

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan

Hakikat penelitian dan pengembangan adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk menghasilkan pengetahuan baru dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Richey (dalam Ridwan Abdullah et al., 2018:228) mendefinisikan penelitian dan pengembangan dan mengevaluasi program, proses, produk, atau produk yang harus memenuhi kriteria efektivitas dan konsistensi internal.

Sugiyono (2017:297) mengartikan penelitian dan pengembangan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Produk yang dihasilkan biasa berupa produk fisik (seperti alat peraga) atau produk non-fisik (seperti model pembelajaran atau modul pendidikan). Sedangkan Gay (dalam Okpatrioka, 2023:88) penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah proses penelitian yang memiliki tujuan dalam menemukan, mengembangkan, menguji, menghasilkan, mencari, memperbaiki suatu produk sehingga produk tersebut dinyatakan layak dan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

2.1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan menyangkut beberapa informasi penting, yaitu masalah yang hendak dipecahkan, model, pertanyaan yang hendak dihasilkan dalam memecahkan masalah tersebut, serta spesifikasi pembelajaran. Jembatan antar temuan penelitian dan praktik pendidikan biasa dikatakan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan, penemuan, pengembangan dan validasi suatu

produk sehingga penelitian dapat digunakan secara efektif mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

Akker (dalam okpatrioka, 2023:90) “menjelaskan tujuan penelitian pengembangan khusus dalam bidang pendidikan dibedakan berdasarkan aspek pengembangan, yakni bagian kurikulum, teknologi dan media, pelajaran dan instruksi dan pendidikan guru didaktis”. Berikut ini mengenai penjelasan dari aspek-aspek tersebut:

1) Pada bagian kurikulum

Bertujuan menginformasikan proses pengambilan keputusan sepanjang pengembangan suatu produk/program untuk meningkatkan suatu program atau produk menjadi berkembang serta kemampuan pengembang dalam menciptakan berbagai hal dari jenis ini pada situasi ke depan.

2) Pada bagian teknologi dan media

Bertujuan untuk meningkatkan proses rancangan instruksional, pengembangan dan evaluasi yang didasarkan pada situasi pemecahan masalah spesifik yang lain maupun prosedur.

3) Pada bagian pelajaran dan instruksi

Bertujuan untuk pengembangan dalam perancangan lingkungan pembelajaran, perumusan kurikulum dan penaksiran keberhasilan dari pengamatan dan pembelajaran, serta secara serempak mengusahakan berperan untuk pemahaman fundamental ilmiah.

4) Pada bagian pendidikan guru dan didaktis

Tujuannya adalah untuk memperomosisikan pembelajaran professional guru atau sepenuhnya mengubah lingkungan pendidikan. Di sisi didaktik, ini tentang melakukan penelitian pengembangan dalam proses penelitian dan pengembangan yang interaktif dan melingkar, dimana ide-ide teoritis perancang diuji dalam pengembangan produk di kelas tertentu.

2.1.3 Model Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah salah satu penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya hendak

dikembangkan dalam dunia Pendidikan. Berikut ini berbagai macam model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan, yaitu:

1. Model Penelitian Pengembangan 4D (Define, Design, Development, Dissemination)

Model pengembangan 4D yaitu model yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk (dalam Ridwan Abdullah 2018:240), yang mencakup fase-fase sebagai berikut:

- 1) *Define*, merupakan tahap penetapan dan pendefinisian syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini mencakup lima Langkah pokok, yaitu analisis ujung depan untuk memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan dan perumusan tujuan pembelajaran.
- 2) *Design*, merupakan tahapan perancangan perangkat pembelajaran. Tahap ini mencakup empat Langkah, yaitu penyusunan standar tes (Constructing Criterion-Referenced Test), pemilihan media (Media Selection), pemilihan format (Format Selection) bahan ajar yang dikembangkan, dan membuat rancangan awal (Initial Design) sesuai format yang dipilih.
- 3) *Develop*, merupakan tahapan untuk menghasilkan produk pengembangan. Tahap ini mencakup dua langkah, yaitu penilaian atau validasi ahli karakter pakar yang dilanjutkan dengan revisi produk agar lebih berkualitas dan uji coba produk untuk memperoleh masukan.
- 4) *Dessiminate*, merupakan tahap untuk mempromasikan produk agar dapat diterima oleh pengguna.

2. Model Penelitian Pengembangan Borg dan Gall

Model pengembangan Borg and Gall memiliki tahap-tahap yang relatif Panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collection*),

antara lain studi literatur dan penelitian skala kecil.

- 2) Perencanaan (*planning*), melakukan identifikasi kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan dan melaksanakan atau merencanakan pengujian dalam lingkup terbatas.
- 3) Pengembangan bentuk permulaan dari produk (*develop preliminary form of product*), mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah menyiapkan bahan ajar, proses pembelajaran dan instrument evaluasi.
- 4) Uji coba awal lapangan (*preliminary field testing*), melakukan uji coba lapangan awal skala terbatas. Dilakukan pada 1-3 sekolah menggunakan 6- 12 subjek, selama uji coba awal lapangan dilakukan observasi, wawancara dan pengedaran angket.
- 5) Revisi produk (*main product revision*), melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal lapangan.
- 6) Uji Coba lapangan utama (*Main field testing*), dilakukan pada 5-15 sekolah dengan 30-100 subjek. Data kuantitatif tentang penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model dikumpulkan.
- 7) Penyempurnaan produk (*operational product revision*), dilakukan berdasarkan temuan-temuan pada uji coba lapangan utama.
- 8) Uji coba lapangan operasional (*operational field testing*), dilakukan pada 10-30 sekolah dengan melibatkan 40-200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan lainnya
- 9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dilakukan berdasarkan temuan-temuan pada uji coba lapangan operasional.
- 10) Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*), langkah menyebar luaskan produk/model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan.

3. Model Pengembangan ADDIE

Dick et al. (dalam Maydiantoro Albet, 2021:6) mengembangkan model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan

pengembangan. Berikut model pengembangan yang melibatkan tahap model penelitian pengembangan ADDIE, yaitu:

1) *Analisis*

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada atau diterapkan.

2) *Design*

Kegiatan desain merupakan sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut.

3) *Development*

Development dalam penelitian pengembang ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru.

4) *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Umpan balik tahap awal dapat dikumpulkan dengan mengevaluasi dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk.

5) *Evaluation*

Tahap evaluasi dalam penelitian model ADDIE bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat terpenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

4. Model Richey and Klein

Richey and Klein menyatakan bahwa fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan yang bersifat analisis mulai dari awal hingga akhir, yang meliputi perancangan, produksi dan evaluasi (PEE). Planning atau perencanaan merupakan kegiatan membuat rencana produk yang hendak dibuat untuk tujuan tertentu.

Production atau memproduksi adalah suatu kegiatan untuk membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. *Evaluation* atau evaluasi merupakan kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

2.1.4 Bahan Ajar

2.1.4.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk materi atau sumber belajar yang dirancang secara sistematis dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Bahan ajar memuat informasi, konsep, keterampilan dan nilai-nilai yang disusun untuk mempermudah peserta didik untuk memahami dan menguasai suatu materi pembelajaran.

Bahan ajar bukan hanya sekedar materi tertulis, tetapi mencakup berbagai bentuk yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, seperti bahan cetak (buku, modul), bahan non-cetak (audio, video), atau bahan digital interaktif (flipbook, aplikasi pembelajaran).

Apriliyani Sita Wahyu (2021) Flipbook merupakan suatu bentuk penyajian bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa dengan tampilan penggunaannya sama seperti membuka dan menutup halaman buku tetapi dalam bentuk digital.

Wibowo&Pratiwi (2018) “menyatakan bahwa bahan ajar *flipbook* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memenuhi kepuasan peserta didik dan sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Siswa lebih tertarik dan semangat belajar menggunakan bahan ajar berbasis digital seperti *flipbook*”.

Sugiyono (2020:120) bahan ajar adalah alat bantu pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan ilmiah untuk memudahkan proses transfer ilmu dari guru ke peserta didik, serta untuk mendukung pembelajaran aktif dan mandiri sedangkan Abdul Majid (2023;150) mendefinisikan bahan ajar sebagai perangkat pembelajaran yang berisi informasi, konsep atau keterampilan, yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan metode yang interaktif dan menyenangkan.

Bahan ajar tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga mempermudah anak dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan kompleks. Di samping itu penggunaan bahan ajar sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Dengan kata lain, penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi, terutama untuk hal-hal yang baru dan belum dikenal oleh siswa. Dari beberapa hal yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

2.1.4.2 Manfaat Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Dengan bahan ajar yang baik dan sesuai, proses belajar-mengajar dapat berjalan lebih terarah, efisien dan bermakna. Berikut adalah penjelasan mengenai manfaat bahan ajar, baik bagi guru maupun peserta didik:

1. Bagi Guru

a. Sebagai Panduan dalam Mengajar

Bahan ajar membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran yang sistematis, sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya bahan ajar, guru memiliki pedoman dalam menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

b. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Bahan ajar yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru dapat menggunakan bahan ajar untuk memberikan penjelasan yang lebih terstruktur, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Sebagai Alat Evaluasi

Bahan ajar biasanya dilengkapi dengan latihan atau soal-soal yang dapat digunakan guru untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik. Ini membantu guru mengukur keberhasilan pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

a. Mempermudah Pemahaman Materi

Bahan acara dirancang untuk menyajikan informasi dengan cara yang sederhana, menarik dan mudah dipahami. Hal ini membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih cepat.

b. Sebagai Alat untuk Mengulang Materi

Bahan ajar berfungsi sebagai referensi belajar yang dapat diakses kapan saja. Peserta didik dapat menggunakannya untuk mengulang materi sebelum ujian atau tugas.

c. Meningkatkan Kemandirian Belajar

Dengan bahan ajar, peserta didik dapat belajar secara mandiri di luar jam sekolah. Bahan ajar yang terstruktur membantu mereka dalam memahami materi tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru.

3. Secara Umum

a. Mempermudah Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran

Bahan ajar modern yang berbasis digital, seperti flipbook atau modul interaktif, mempermudah integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hal ini relevan dengan perkembangan pendidikan di era digital.

b. Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh

Bahan ajar, terutama yang berbasis digital, sangat bermanfaat dalam pembelajaran (online). Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja, kapan saja, tanpa harus berada di ruang kelas.

Rusman (2021:89) menyebutkan bahwa manfaat bahan ajar adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, serta menjamin bahwa pembelajaran berlangsung sesuai dengan standar kurikulum dan kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disampaikan bahwa manfaat bahan ajar bagi guru adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga mampu menjelaskan materi pembelajaran berdasarkan urutan yang sistematis dan membantu pendidik dalam menyajikan materi lebih produktif. Sedangkan manfaat bagi peserta didik adalah dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik serta dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

2.1.4.3 Klasifikasi Bahan Ajar

Klasifikasi bahan ajar mengacu pada pengelompokan berbagai jenis bahanajar berdasarkan kriteria tertentu untuk mendukung proses pembelajaran. Bahan ajar sendiri merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan digunakan oleh pendidik untuk mempermudah penyampaian informasi serta oleh peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan. Melalui klasifikasi, bahan ajar dapat diidentifikasi dan dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Klasifikasi ini dilakukan untuk memberikan panduan kepada guru dalam memilih, mengembangkan dan memanfaatkan bahan ajar dengan tepat, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

1. Tujuan Klasifikasi Pembelajaran

a) Meningkatkan Efisiensi Penggunaan

Dengan memahami klasifikasi, guru dapat memilih bahan ajar yang relevan sehingga tidak terjadi pemborosan waktu dan sumber daya.

b) Mendukung Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Bahan ajar yang diklasifikasikan secara jelas dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, baik yang bersifat mendasar, pengayaan maupun remedial.

c) Menyesuaikan dengan Karakteristik Peserta didik

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga klasifikasi bahan ajar memungkinkan guru menyesuaikan bahan ajar dengan kebutuhan belajar peserta didik.

2. Klasifikasi Bahan Ajar Berdasarkan Aspek Tertentu

a. Berdasarkan Bentuknya

a) Bahan Ajar Cetak: Bahan yang disajikan dalam bentuk fisik seperti buku, modul atau lembar kerja.

b) Bahan Ajar Digital (Non-Cetak): Bahan ajar dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik.

- b. Berdasarkan Media Penyampaiannya
 - a) Media Visual: Menggunakan elemen visual seperti gambar, grafis atau diagram untuk menyampaikan informasi.
 - b) Media Audio: Berupa rekaman suara atau podcast yang berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran.
 - c) Media Audiovisual: Kombinasi audio dan visual, misalnya video atau animasi interaktif.
 - d) Media Interaktif: Bahan ajar yang memungkinkan interaksi langsung.
 3. Berdasarkan Sifatnya
 - a. Bahan Ajar Pokok: Materi utama yang digunakan untuk mencapai kompetensi dasar.
 - b. Bahan Ajar Pelengkap: Materi tambahan untuk mendukung bahan pokok.
 - c. Bahan Ajar Pengayaan: Digunakan untuk memperluas wawasan peserta didik.
 - d. Bahan Ajar Remedial: Dirancang untuk peserta didik yang memerlukan pembelajaran ulang.
 4. Berdasarkan Tingkat Interaktif
 - a. Bahan Ajar Pasif: Peserta didik hanya menerima informasi tanpa interaksi langsung.
 - b. Bahan Ajar Semi-Interaktif: Memberikan latihan atau soal, namun tidak sepenuhnya interaktif.
 - c. Bahan Ajar Interaktif: Peserta didik dapat terlibat langsung, misalnya melalui simulasi atau game edukasi.
 5. Berdasarkan Fungsi Pendidikan
 - a. Untuk Pembelajaran Formal: Bahan ajar yang dirancang untuk digunakan di sekolah.
 - b. Untuk Pembelajaran Non-Formal: Digunakan dalam pelatihan atau kursus.
 - c. Untuk Pembelajaran Mandiri: Digunakan secara mandiri oleh peserta didik.
- Berdasarkan uraian diatas bahwa pengklasifikasian bahan ajar memberikan

arah yang jelas dalam pengelolaan pembelajaran. Dengan pengelompokan berdasarkan bentuk, media, sifat, tingkat interaktif dan fungsi Pendidikan, guru dapat memilih bahan ajar yang sesuai untuk setiap kebutuhan. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran, tetapi juga mendukung keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.5 Bahan Ajar Dengan Menggunakan *Flipbook*

Rahmawati, dkk (dalam Rahmawati, wahyu &Yushardi, 2017;133) *flipbook* adalah lembaran yang menyajikan kata, kalimat dan gambar yang berwarna untuk menarik perhatian siswa lebih fokus Ketika belajar serta memudahkan siswa belajar dimana saja.

Flipbook adalah aplikasi yang dapat digunakan guru dan siswa untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik. *Flipbook* digital secara harfiah memiliki arti buku yang dapat dibolak-balik. *Flipbook* merupakan pengembangan dari e-book yang biasa. Untuk mengedit *flipbook* bisa menggunakan beberapa aplikasi seperti, *Canva*, *html5 flipbook*, *heyzine flipbook*, *kvisoft flipbook maker*. *Flipbook* memiliki cara penggunaan yang mudah digunakan, *flipbook* menawarkan fasilitas untuk mengatur media sesuai dengan keinginan. *Flipbook* juga dapat diatur tampilannya, ditambahkan musik, kuis, gambar dan video. Ini akan menjadikan pengalaman belajar bagi siswa akan lebih bermakna karena *flipbook* memberikan tampilan yang menarik, tidak membosankan dan mudah digunakan secara mandiri. Selain itu juga *flipbook* ini juga membuat penggunaanya dapat menggunakannya di smartphone ataupun laptop sehingga dapat menyesuaikan dengan alat bantu yang dimiliki pengguna.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *flipbook* adalah suatu aplilasi yang memudahkan guru untuk menjelaskan materi kepada siswa, karena di dalam *flipbook* tersebut sudah bisa dibuat video, kuis, gambar dan audio sehingga pembelajaran menarik.

2.1.5.1 Kelebihan dan Kelemahan *Flipbook*

Fipbook sebagai media pembelajaran telah menjadi alat yang menarik dalam dunia pendidikan karena dapat menyajikan media yang interaktif dan

dinamis. Namun sebagaimana alat teknologi lainnya, *flipbook* memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan dalam konteks pembelajaran. Berikut adalah kelebihan dan kelemahan bahan ajar *flipbook* menurut para ahli: Kelebihan *Flipbook* Sebagai Bahan Ajar:

1. Interaktif dan Menarik

Suanto, M (2013:57), *flipbook* dilengkapi dengan elemen multimedia seperti animasi, suara dan video yang mampu menarik minat dan motivasi pembelajaran.

2. Fleksibilitas Akses

Riyana (2007:45), *flipbook* dapat diakses dari berbagai perangkat seperti komputer, tablet atau smartphone, sehingga memudahkan pengguna mengakses materi kapan saja dan di mana saja.

3. Tampilan Lebih Menarik

Arsyad, Azhar (2014:102), *flipbook* memberikan tampilan visual yang lebih dinamis dan interaktif dibandingkan buku cetak, termasuk fitur “flip” yang menyerupai buku fisik.

4. Efisiensi Ruang dan Waktu

Prastowo, Andi (2014:142), *flipbook* menghemat ruang penyimpanan karena tidak memerlukan media fisik seperti buku cetak, serta dapat diakses dengan cepat tanpa perlu membawa buku fisik.

5. Mudah Dibagikan dan Diperbarui

Munir (2018:82), *flipbook* dapat dengan mudah dibagikan secara digital dan diperbarui tanpa perlu mencetak ulang.

6. Lingkungan Yang Ramah

Arsyad, Azhar (2014:105), karena bersifat digital, *flipbook* mengurangi penggunaan kertas dan tinta, sehingga lebih ramah lingkungan dibandingkan buku cetak.

Kelemahan *Flipbook* Sebagai Bahan Ajar:

1. Keterbatasan Akses teknologi

Prastowo (2014:143), tidak semua siswa memiliki akses perangkat atau koneksi internet yang memadai untuk mengakses *flipbook*, terutama di

daerah terpencil.

2. Memerlukan Keterampilan Teknis untuk Pengembangan
Riyana, cepi (2007:47), pengembangan flipbook memerlukan keterampilan khusus dalam desain grafis dan penggunaan perangkat lunak, yang mungkin tidak dikuasai oleh semua pendidik.
3. Ketergantungan pada Koneksi Interet
Suyanto, M (2013:59), beberapa fitur interaktif dalam *flipbook*, seperti video streaming atau hyperlink, memerlukan koneksi internet, yang mungkin menjadi kendala di beberapa wilayah.
4. Tidak Semua Orang Terbiasa dengan Media Digital
Prastowo, Andi (2014:144), beberapa orang terutama dari generasi yang lebih tua, mungkin kurang nyaman membaca dalam format digital dan lebih menyukai buku fisik.
5. Memerlukan Perangkat Khusus
Riyana, Cepi (2007:48), tidak semua perangkat mendukung *flipbook* dengan baik, sehingga pengalaman pengguna bisa bervariasi tergantung pada perangkat yang digunakan.

2.1.6 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD

Pancasila berasal dari sansekerta yaitu panca lima dan sila prinsip atau asas. Jasi Pancasila adalah prinsip pedoman yang menjadi landasan masyarakat Indonesia dan sumber hukum Negara. Istilah Pancasila telah dikenal sejak dulu, yaitu digunakan sebagai acuan moral atau etika dalam kehidupan bangsa Indonesia.

Hakikat Pendidikan Pancasila adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga Negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela Negara demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara. Sehingga dengan mencerdaskan kehidupan bangsa, member ilmu tentang tata negara dan menumbuhkan kepercayaan terhadap jati diri bangsa serta moral bangsa.

Ki Hajar Dewantara (2014:120), pendidikan pancasila berperan dalam membentuk watak dan karakter bangsa indonesia. Melalui pembelajaran yang

tersrtuktur, nilai-nilai Pancasila diterapkan dalam perilaku dan sikap peserta didik, sehingga mereka mampu hidup sesuai dengan prinsip moral yang kuat.

Hakikat pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk membentuk warga negara yang cerdas, berkarakter dan memiliki ketrampilan social yang tinggi. Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila seperti kebersamaan, gotong royong serta cinta tanah air. Dengan pendekatan kontekstual dan interaktif, pembelajaran ini membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, memperkuat moral dan etika mereka sejak usia dini.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hakikat pendidikan Pancasila di sd adalah membekali siswa dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab, berkarakter kuat dan berkontribusi positif bagi masyarakat serta bangsa.

2.1.7 Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah Pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban warga negara, cinta tanah air serta berjiwa nasional Indonesia. Pengajaran dapat dilakukan kepada anak sekolah mulai dari tingkatan sd. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum merdeka

Ki Hajar Dewantara sebagai tokoh pendidikan nasional (dalam buku pendidikan nasional dan kebudayaan), menyatakan bahwa Pendidikan di Indonesia, termasuk Pendidikan Pancasila harus mengacu pada filosofi "*Ing Ngarsa Sung Tulada, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani*". Artinya, Pendidikan harus memberikan teladan di depan, membangun motivasi di tengah dan memberikan dorongan dari belakang. Nilai-nilai Pancasila dapat diinternalisasikan melalui pendekatan ini dengan memberikan contoh-contoh konkret tentang penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Kaelan (dalam buku Pendidikan Pancasila:paradigma), pembelajaran dan pengembangan Pancasila), menjelaskan bahwa Pancasila sebagai ideologi negara

harus diintegrasikan dalam kurikulum Pendidikan dasar. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menciptakan generasi yang mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menekankan pentingnya budi pekerti, nasionalisme dan tanggung jawab sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, cinta tanah air serta berjiwa nasionalis. Pengajaran Pendidikan Pancasila dapat dimulai sejak tingkat sekolah dasar (sd) dan telah menjadi bagian dari mata pelajaran dalam *kurikulum merdeka*.

2.1.8 Materi Pembelajaran

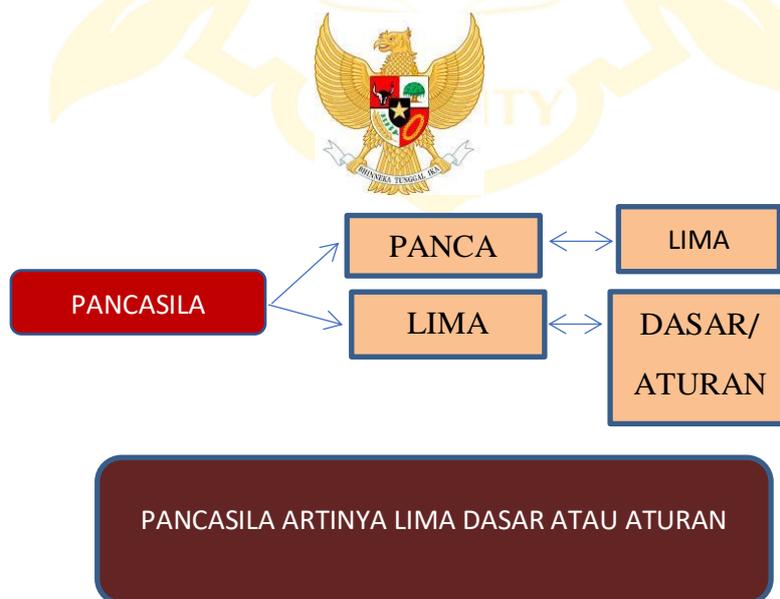
Pancasila Dalam Kehidupanku

Lambang apakah ini?



Gambar 2.1 Lambang Burung Garuda

Apakah arti dari lambang Pancasila?



Gambar 2.2 Bagan Pancasila

Bunyi Pancasila dan simbolnya:

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 social bagi seluruh rakyat Pancasila Sebagai Dasar Negara.

Setiap simbol sila Pancasila mencerminkan nilai-nilai sesuai bunyi sila tersebut. Nilai-nilai yang terkandung pada Pancasila adalah nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan.



Gambar 2.3 Bunyi Pancasila dan Simbolnya

Nilai-nilai pancasila harus kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, di sekolah dan di masyarakat.

Nilai Yang Terkandung Dalam Sila-Sila Pancasila

Pancasila sebagai dasar negara Indonesia bukan lagi suatu hal yang baru bagi

masyarakat Indonesia. Dari zaman dahulu, nilai-nilai Pancasila memang sudah terkandung dalam kehidupan social budaya masyarakat kita. Nilai-nilai tersebut telah meliputi berbagai aspek kehidupan dan masih tetap terpelihara sampai saat ini. Nilai-nilai Pancasila perlu sekali kita kembangkan dalam kehidupan sosial budaya, Hal ini dimaksudkan agar tercipta suasana yang tenang, sejahtera, damai dan aman. Tanpa nilai-nilai tersebut, kita tidak akan dapat mencapai semua itu.



Gambar 2.4 Berbagai Macam Ibadah Sesuai Agamanya

1. Ketuhanan Yang Maha Esa

Beriman kepada Tuhan yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaan yang dianutnya.

Nilai yang terkandung dalam sila ini juga mengharuskan kita untuk saling menghormati dan bekerjasama antar pemeluk agama yang berbeda-beda. Kita tidak boleh memaksakan suatu agama dan kepercayaan kepada orang lain, kita harus saling menghormati kebebasan dalam menjalankan ibadah.

2. Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab

Setiap warga negara hendaklah mengakui sesame derajat, persamaan kewajiban antara sesame manusia sebagai asas kebersamaan bangsa Indonesia dan persamaan hak. Dengan menjunjung tinggi persamaan derajat, hak dan kewajiban maka seluruh bangsa Indonesia bersama-sama akan mampu menegakkan dan juga memelihara kebersamaan.

Penerapan nilai ini dalam kehidupan sehari-hari adalah dengan mengembangkan rasa saling mencintai sesame manusia, sikap tenggang rasa,

menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, gemar melakukan kegiatan kemanusiaan serta berani menegakkan kebenaran dan keadilan.

3. Persatuan Indonesia

Makna dan nilai yang terkandung dalam sila ini adalah menjaga persatuan dan kesatuan negara Republik Indonesia. Dengan menerapkan nilai cinta tanah air, rela berkorban demi bangsa dan negara, serta memajukan pergaulan demi persatuandan kesatuan bangsa yang ber-Bhinneka Tunggal Ika.

4. Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Setiap warga negara memiliki kedudukan yang sama. Kedudukan yang sama tersebut hendaknya digunakan secara sadar dengan mengutamakan kepentingan negara dan masyarakat. Selain itu, warga negara Indonesia harus selalumenutamakan musyawarah untuk mufakat dalam menyelesaikan suatu persoalan bersama.

Penerapan dalam sikap sehari-hari adalah dengan mengutamakan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi dan golongan, tidak memaksakan kehendak kepada orang lain serta mengutamakan budaya musyawarah dalam menyelesaikan masalah dengan diliputi oleh semangat kekeluargaan.

5. Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Kita harus menghindarkan diri dari sifat pemborosan, selalu bergaya hidup mewah dan perbuatan-perbuatan yang merugikan kepentingan umum, bekerja keras dan menghargai hasil kerja keras orang lain sangat dibutuhkan dalam mewujudkan sikap kebersamaan. Disamping itu, harus dikembangkan pula sikap adil terhadap sesame, menghormati hak orang lain serta menolong dan menghormati orang lain.

A. SEJARAH KELAHIRAN PANCASILA

Indonesia sebagai sebuah negara yang merdeka dan berdaulat memerlukan dasar negara yang mampu menjadi landasan ideologis dan filosofis. Pada masa penjajahan, rakyat Indonesia mengalami penindasan dan eksploitasi oleh kolonialisme, yang menimbulkan semangat perlawanan dan keinginan untuk merdeka. Pancasila, sebagai dasar negara, lahir dari perjuangan Panjang dan pemikiran mendalam para tokoh bangsa.

Berdirinya NKRI ditandai dengan proklamasi kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945. Negara yang pernah menjajah Indonesia adalah:

- a. Belanda: Belanda merupakan negara yang paling lama menjajah Indonesia.
- b. Jepang: Jepang menjajah Indonesia selama perang dunia II, dari tahun 1942 hingga 1945
- c. Inggris
- d. Portugal
- e. Spanyol
- f. 6 Agustus 1945: Sebuah bom atom di kota Hiroshima, Jepang. Saat itu, Jepang sedang menjajah Indonesia.
- g. 9 Agustus 1945: Bom atom kedua Kembali dijatuhkan di kota Nagasaki yang membuat negara Jepang menyerah kepada Amerika Serikat.
- h. 12 Agustus 1945: Jepang berjanji akan memberikan kemerdekaan kepada Indonesia.
- i. 14 Agustus 1945: Kaisar Hirohito mengumumkan Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu.

Menyerahnya Jepang kepada sekutu membuat terjadinya kekosongan kekuasaan di Indonesia. Terjadinya silang pendapat yang tajam antara golongan tua dan golongan muda. Tanggal 16 Agustus 1946, golongan muda mengamankan Sukarno dan Moh. Hatta ke Rengasdengklok. Tujuannya adalah agar Soekarno dan Moh. Hatta tidak terpengaruh oleh Jepang dan segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

16 Agustus 1945 terjadi peristiwa Rengasdengklok. Dimana Sukarno dan Hatta diculik oleh golongan pemuda dari rumahnya di Jakarta. Sukarno, Hatta dan perwakilan generasi tua akhirnya setuju untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia yang dilaksanakan di kediaman Sukaeno di Pengangsaan Timur No. 56. Golongan pemuda menginginkan sesuatu pernyataan kemerdekaan yang dramatis dan keluar dari bayang-bayang pemerintah pendudukan Jepang.

Perumusan naskah proklamasi dilakukan di rumah Laksamana Tadashi Maeda di Jalan Imam Bonjol Nomor 1 Menteng Jakarta. Naskah proklamasi disusun oleh Ir. Soekarno, Mohammad Hatta serta Ahmad Subarjo. Konsep proklamasi pada mulanya dibuat dalam selembar kertas, kemudian disalin dengan menggunakan mesin ketik.

Tohoh Perumusan Naskah Proklamasi



Soekarno

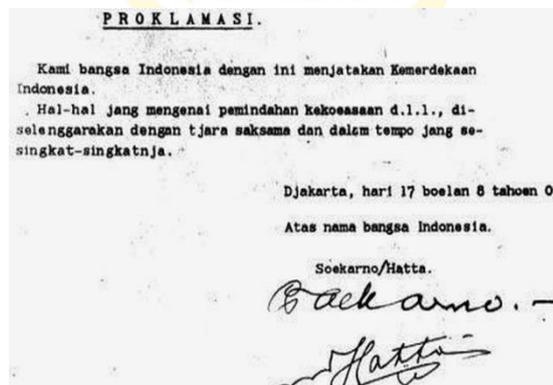


Mohammad Hatta



Ahmad
Soebardjo

Gambar 2.5 Tokoh Perumusan Naskah Proklamasi



Gambar 2.6 Teks Proklamasi

Ketikan naskah proklamasi oleh Sayuti Melik dan ditandatangani Soekarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia. Hasil rapat disepakati bahwa proklamasi akan

dibacakan di halaman rumah Soekarno di jalan Pengangsaan Timur Nomor 56 Jakarta, pada tanggal 17 Agustus 1945 tepat pukul 10,00 WIB.

Komandan Latief Hendraningrat dan Arifin Abdurrahman berjaga-jaga dan menyiapkan pasukan. Barisan pelopor yang dipimpin S. Suhud menyiapkan tiang bendera. Bendera yang digunakan pada upacara tersebut adalah bendera merah putih yang dijahit sendiri oleh istri Soekarno, yaitu Ibu Fatmawati. Bendera tersebut dikenal dengan nama Bendera Pusaka.

Tepat pukul 10.00 WIB, Soekarno didampingi Mohamad Hatta membacakan naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Upacara dilanjutkan dengan pengibaran bendera merah putih oleh Latief Hendraningrat dan S. Suhud dengan diiringi lagu "Indonesia Raya" ciptaan Wage Rudolf Supratman. Setelah bendera berkibar, lagu Indonesia Raya pun dinyanyikan. Berita momen pembacaan proklamasi kemerdekaan RI juga disebarluaskan lewat berbagai media, baik radio, surat kabar, hingga telegram.

Arti penting proklamasi:

1. Sebuah pernyataan resmi yang menandakan terbebasnya bangsa Indonesia dari belenggu penjajahan.
2. Menjadi awal dari pembangunan hukum nasional yang ada di Indonesia.
3. Indonesia sejajar dengan negara-negara lain sebagai bangsa yang merdeka dan berdaulat.

Usaha-usaha apa sajakah yang dilakukan masyarakat Indonesia untuk mempertahankan NKRI?

Upaya mempertahankan NKRI:

1. Cinta Tanah Air
2. Melestarikan Budaya Indonesia

3. Menerapkan Sikap Toleransi Pada Sesama

B. MENELADANI DAN MEMBIASAKAN PERILAKU PANCASILA

1. Sila pertama “**Ketuhanan Yang Maha Esa**”

1) **Lambang Bintang**



Bintang lambing sila pertama artinya adalah menerangi dan memberi cahaya bagi bangsa dan negara.

Sila ke-1 Pancasila yang berbunyi “Ketuhanan yang Maha Esa” mengandung nilai ketuhanan yang artinya Bangsa Indonesia memberikan kebebasan kepada rakyat untuk menganut, menjalankan sekaligus mengamalkan ibadah berdasarkan agama masing-masing individu tersebut.

2) **Nilai-nilai yang terkandung dalam sila pertama adalah sebagai berikut:**

- a) Hormat-menghormati antar agama.
- b) Adanya bentuk kebebasan untuk menjalankan ibadah sesuai dengan ajaran agama masing-masing.
- c) Memiliki ketakwaan pada Tuhan yang Maha Esa dengan cara melakukan semua perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.

3) **Sikap yang sesuai dengan sila pertama adalah sebagai berikut:**

- a) Rajin beribadah.
- b) Memberikan kesempatan kepada orang lain untuk beribadah sesuai dengan ajaran agama masing-masing.
- c) Menghormati perbedaan agama dan kepercayaan.

2. Sila kedua “**Kemanusiaan yang adil dan beradab**”

1) **Lambang Rantai**



Rantai lambing dari sila kedua, rantang memiliki makna yang sangat besar dan terdiri dari bulau (melambangkan perempuan) dan rantai persegi (melambangkan laki-laki). Rantai yang saling berkait melambangkan bahwa setiap rakyat baik perempuan dan laki-laki harus Bersatu padu agar bisa menjad kuat seperti rantai.

Di dalam Pancasila sila kedua memiliki arti yakni segenap bangsa dan rakyat Indonesia diakui serta diperlukan sebagaimana mestinya sesuai harkat serta martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Nilai-nilai Pancasila ini dilandasi pada pernyataan bahwa semua manusia memiliki derajat, martabat yang sama dan sejajar.

2) **Nilai-nilai yang terkandung dalam sila kedua adalah sebagai berikut:**

- a) Manusia memiliki hak dan martabat yang sama dan sejajar.
- b) Dengan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan akan mendapat perlakuan adil dari dan kepada manusia lain.
- c) Timbulnya pengakuan bahwa manusia merupakan makhluk social yang paking sempurna.
- d) Setiap manusia memiliki rasa solidaritas dan tanggung jawab yang tinggi sehingga mereka tidak bisa bertindak seenaknya sendiri.

3) **Sikap yang sesuai dengan sila kedua:**

- a) Mengembangkan rasa saling mencintai sesama manusia,
- b) Sikap tenggang rasa.
- c) Sikap menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaa.
- d) Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan.

3. Sila ketiga **"Persatuan Indonesia"**

1) **Lambang Pohon Beringin**



Pohon Beringin merupakan pohon yang besar memiliki ranting luas yang dapat menjadi tempat berteduh yang menyejukkan. Selain itu

juga, pohon beringin juga memiliki akar yang sangat kuat dan menjalar dimana-mana, seperti keanekaragaman suku dan bangsa Indonesia yang harus tetap Bersatu.

Makna yang terkandung dalam Pancasila sila ketiga adalah wujud dari tekad kuat dan utuh yang berasal dari berbagai aspek kehidupan yang memiliki satu tujuan dan tergabung menjadi satu yakni Indonesia.

2) Nilai-nilai yang terkandung dalam sila ketiga adalah sebagai berikut:

- a) Menempatkan kepentingan, keselamatan, persatuan dan kesatuan bangsa di atas kepentingan diri sendiri dan golongan.
- b) Mengakui semua suku bangsa termasuk keanekaragaman suku bangsa tersebut. Hal ini tentunya dapat mendorong bangsa Indonesia menuju persatuan dan kesatuan.
- c) Mempunyai rasa cinta tanah air, bangsa serta negara dengan cara rela berkorban demi kepentingan bangsanya sendiri.

3) Sikap yang sesuai dengan sila ketiga:

- a) Memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa yang berbhinneka tunggal ika.
- b) Rela berkorban demi bangsa dan negara.
- c) Cinta tanah air.

4. Sila keempat “Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan”

1) Lambang Kepala Banteng



Kepala banteng memiliki makna bahwa hewan yang suka berkumpul dan memiliki kepala yang Tangguh. Banteng merupakan hewan yang memiliki jiwa sosial yang tinggi dan suka berkumpul. Artinya kita harus rajin bermusyawarah dalam menyelesaikan suatu masalah dan dalam mengambil keputusan.

Makna sila ke empat Pancasila menegaskan pada kita bahwa segala

proses pengambilan keputusan harus didasarkan pada asas musyawarah sehingga dapat menciptakan kesepakatan bersama. Selain itu nilai Pancasila sila keempat juga menegaskan bahwa pemerintah yang dilaksanakan berasal dari rakyat oleh rakyat dan untuk rakyat.

2) Nilai-nilai yang terkandung dalam sila keempat adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan musyawarah dalam mengambil keputusan yang menyangkut banyak orang.
- b) Rakyat Indonesia merupakan warga negara yang memiliki hak, kewajiban dan kedudukan yang sama.
- c) Asas kekeluargaan digunakan untuk melakukan musyawarah serta mufakat.

3) Sikap yang sesuai dengan sila keempat:

- a) Tidak memaksakan kehendak kepada orang lain
- b) Mengutamakan budaya musyawarah dalam menyelesaikan masalah dengan diliputi oleh semangat kekeluargaan.
- c) Mengutamakan kepentingan umum diatas kepentingan pribadi dan golongan.

5. Sila kelima “Keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia”

1) Lambang Padi dan Kapas



Padi dan kapas ini melambangkan kebutuhan dasar manusia, padi yang menjadi dasar makanan pokok dan kapas untuk kebutuhan dasar sandang. Jadi lambing ini bertujuan untuk memberikan kebutuhan dasar setiap bangsa Indonesia secara merata dan adil.

Nilai sila kelima Pancasila ini menegaskan bahwa dalam kehidupan berbangsa dan bernegara harus tercipta keseimbangan yang sesuai antara hak dengan kewajiban. Serta sebagai anggota masyarakat sebangsa setanah air kita harus menghormati hak-hak yang dimiliki orang lain, bersikap adil dan suka menolong sesama jika diperlukan.

2. Nilai-nilai yang terkandung dalam sila kelima Pancasila adalah sebagai berikut:

- a) Tidak membeda-bedakan manusia berdasarkan derajat dan golongan.
- b) Adil dan bijaksana dalam segala Tindakan.
- c) Mencintai segala jenis pembangunan demi kemajuan bangsa.

3. Sikap yang sesuai dengan sila kelima:

- Menolong dan mengharga orang lain:
- Menghormati hak orang lain.

2.2 Definisi Operasional

Yin (2018) defenisi operasional adalah konsep yang menjelaskan ssbagaimana variabel dalam penelitian akan diukur dan dioperasikan. Defenisi operasional ini penting agar hasil penelitian dapat diverifikasi oleh peneliti lainnya dan digunakan dalam pengambilan keputusan yang berdasarkan data. Definisi operasional pada penelitian ini untuk memudahkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses yang dilalui seseorang dalam rangka mencapai perubahandalam dirinya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila Dalam Kehidupanku
2. Pembelajaran adalah kegiatan belajar yang melibatkan seseorang dalam lingkungan belajar untuk bertukar informasi antara pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila Dalam Kehidupanku.
3. Bahan *Flipbook* adalah bahan ajar yang dapat membantu daya nalar siswa untuk memahami materi yang diajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila Dalam Kehidupanku
4. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila Dalam Kehidupanku.

2.3 Penelitian Yang Relevan

Pelaksanaan kegiatan penelitian memerlukan beberapa penelitian yang relevan dalam mendukung penelitian, terkhusus mengenai pengembangan bahan ajar dengan menggunakan *flipbook* yang menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Anslysis, Design, Development, Implementation dan Evalution). Berikut ini penelitian yang relevan dengan pengembangan bahan ajar dengan *flipbook*:

- 1) Dian Aprelia Rukmi & Sutrisna Wibawa (2023) dalam artikel jurnal yang berjudul “Pengembangan Flipbook berbasis Project Based Learning Berbantu Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD” dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dan bahan ajar flipbook berbasis project based learning dinyatakan layak untuk digunakan oleh peserta didik kelas V.
- 2) Woro Wisudawati & Aida Sumardi (2023) dalam artikel jurnal yang berjudul “Pengembangan Modul Cerita Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Pancasila Berbasis Flipbook” dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mendapatkan kriteria penilaian sangat layak untuk digunsksn pada pembelajaran.

2.4 Kerangka Berpikir

Teknologi pada masa sekarang ini dapat meningkatkan keinginan seseorang dalam menjelajahi data serta informasi secara praktis dan lebih luas. Bahan ajar adalah salah satu wujud nyata dari penggunaan teknologi yang semakin meningkat. Perkembangan teknologi yang semakin meningkatkan fitur- fitur dan inovasi terbaru mengajak pendidik untuk semakin kreatif dalam proses pembelajaran.

Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil dalam menggunakan media. Pada kenyataannya, guru masih kurang mampu untuk merancang dan memilih bahan ajar yang sesuai dengan pembelajaran dan guru masih kurang mampu dalam membuat bahan ajar interaktif. Pendidik hanya mampu menggunakan media berupa buku, papan tulis, media pajang, *powerpoint* dan diselingi dengan game konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyusun kerangka mengenai bahan ajar dengan menggunakan *flipbook*. Diharapkan bahan ajar ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan menumbuhkan semangat belajar yang ada pada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan *flipbook* materi Pancasila Dalam Kehidupanku.

