

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut AECT, teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang tepat. Menurut Sofyan (2022) dunia pendidikan di zaman sekarang, banyak sekolah yang beralih menggunakan sistem elektronik dalam urusan administrasi maupun proses belajar mengajar. Sebagai contoh perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan adalah banyak sekolah yang menerapkan elearning atau e-education di dalam proses belajar mengajar. Guru harus memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi dan informasi pada pembelajarannya karena saat pembelajaran itu berlangsung guru pun sedang membentuk kompetensi peserta didiknya dalam pemanfaatan teknologi juga. Menggunakan teknologi saat pembelajaran bertujuan untuk memudahkan dan mengefektifkan kegiatan pembelajaran agar siswa dapat belajar melalui jaringan komputer atau internet.

Menurut Harjono (2023) Era revolusi digital dan disrupsi teknologi adalah istilah lain untuk industri ini 4.0. Dikenal sebagai revolusi digital karena penyebaran komputer dan otomatisasi catatan di berbagai bidang. Pendidikan di zaman sekarang lebih dari sekadar mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Pendidikan di zaman sekarang juga harus dapat mengembangkan karakter dan kompetensi siswa yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Pendidikan di zaman sekarang harus dapat

menyiapkan siswa untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Pendidikan juga harus dapat mengembangkan *soft skills* siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan memecahkan masalah. Selain itu, pendidikan di zaman sekarang juga harus dapat menanamkan nilai-nilai luhur kepada siswa, seperti nilai-nilai Pancasila, toleransi, dan inklusi. Pendidikan juga harus dapat mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang global dan bertanggung jawab.

Salah satu mata pelajaran wajib atau utama pada kurikulum merdeka adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa di sekolah. Mata pelajaran ini mengajarkan tentang nilai-nilai Pancasila, yang merupakan ideologi negara Indonesia. Pendidikan Pancasila berfokus pada pembentukan karakter, kesadaran berbangsa, dan warga negara yang baik. Pendidikan Pancasila menggambarkan tentang karakteristik dan nilai-nilai yang diharapkan dimiliki oleh siswa dalam memahami, menghayati, dan menerapkan Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup. Pendidikan Pancasila harus mencerminkan pembelajaran yang kontekstual dalam kehidupan siswa-siswi seperti mengamalkan nilai-nilai, toleransi, berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial, dan menjadi contoh yang baik bagi teman sebaya.

Pembelajaran kontekstual merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran kontekstual dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa (Zurweni, 2022). Dengan

demikian, siswa dapat lebih memahami dan menerapkan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, pembelajaran kontekstual telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman materi, keterampilan berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa. Salah satu aspek hasil belajar siswa yang perlu dikaji lebih lanjut adalah keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk berpikir secara objektif, rasional, dan logis dalam memecahkan masalah. Keterampilan ini sangat penting bagi siswa, karena dapat membantu mereka untuk memahami dan memecahkan masalah secara efektif, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP, khusus di SMP Negeri 48 Muaro Jambi, masih ditemukan beberapa permasalahan, berdasarkan pengamatan atau observasi peneliti beberapa permasalahan yang terjadi salah satunya adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan Pengamatan peneliti, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain lebih menekankan pada aspek hafalan dan pemahaman materi. metode pembelajaran yang monoton, sumber belajar pembelajaran yang kurang menarik, dan kurangnya motivasi belajar siswa. Sehingga menyebabkan mereka kurang peka akan kondisi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Selain itu peneliti melihat buku pegangan siswa yang digunakan saat ini sangat terbatas pada teks dan ilustrasi, yang tidak cukup menarik bagi siswa. Dan ternyata dari wawancara beberapa siswa, 88% dari siswa SMP cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran visual dan interaktif. Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu metode

pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih kontekstual. Peneliti melihat *smart book* interaktif merupakan salah satu bentuk multimedia yang dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, oleh karena itu, pengembangan *smart book* interaktif menjadi relevan untuk terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Pendidikan Pancasila di SMP.

Menurut Habibi, (2022) Pesatnya perkembangan teknologi dewasa ini mengharuskan seorang pendidik untuk terus beradaptasi dengan tren pembelajaran kreatif dan modern saat ini. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran bisa selalu relevan dengan karakteristik peserta didik dan bisa efektif, dimana generasi Z saat ini umumnya menyukai sesuatu hal yang kreatif, praktis dan menyenangkan dalam berbagai aktivitas, termasuk ketika belajar. *Smart book* interaktif merupakan sebuah solusi yang nyata untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di atas. *Smart book* merupakan sebuah format inovatif yang menggabungkan teknologi digital dengan konten yang dapat diakses secara interaktif. Buku tradisional yang terbuat dari kertas digantikan dengan aplikasi atau *platform* digital yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. *Smart book* interaktif memanfaatkan fitur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya.

Dalam era digital yang semakin maju, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Untuk membuat *smart book* yang bagus salah satu aplikasi yang bisa dan cocok digunakan adalah aplikasi *Flipbook*, dengan menggunakan aplikasi *Flipbook*, *smart book*

interaktif dapat dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Aplikasi *flipbook* adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat buku digital dengan efek animasi yang menyerupai halaman-halaman yang berputar saat dilihat secara berurutan. Dalam aplikasi *flipbook*, pengguna dapat menggabungkan gambar, teks, audio, dan video untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, akan memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi Pendidikan Pancasila. Sehingga sistem pembelajaran konvensional sedikit demi sedikit bisa kita rubah menjadi pembelajaran serba digital.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa pada kelas VII SMPN 48 Muaro Jambi, seluruh responden menyatakan kepemilikan smartphone 30 siswa pengguna android dengan persentase 90%, sisanya kepemilikan orang tua atau keluarga. Sebanyak 88% siswa menyukai sumber belajar berbentuk elektronik seperti multimedia *smart book* interaktif, e-modul, dan e-lkpd. Dan sebanyak 40% siswa merasa kesulitan memahami materi Pendidikan Pancasila dengan menggunakan sumber belajar konvensional. Serta sebanyak 98% siswa tertarik untuk memahami materi Pendidikan Pancasila dengan sumber belajar elektronik *smart book*. *Smart book* interaktif dapat menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. *Smart book* interaktif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir

kritis mereka.

Dalam konteks ini, penting untuk mengembangkan *smart book* interaktif dengan teknologi *flipbook* yang dirancang pada materi norma dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan menggunakan *smart book* interaktif, siswa dapat secara aktif terlibat dalam pembelajaran, memanipulasi konten, melakukan latihan interaktif, dan menggali lebih dalam tentang nilai-nilai Pancasila. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan *smart book* interaktif dengan menggunakan aplikasi *flipbook* yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut dengan mengembangkan *smart book* interaktif yang khusus dirancang materi tentang Pendidikan Pancasila yang mencerminkan nilai-nilai karakter siswa SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan *smart book* interaktif.

Dari paparan berdasarkan fakta empiris hasil kajian penelitian terdahulu maka penting dan mendesak dilakukan penelitian ini karena topik ini menjadi paradigma baru dalam pembelajaran yang membutuhkan inovasi dan fasilitasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka penelitian ini dituangkan dalam sebuah judul **“Pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP”**.

1.2 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan menjadi luas, peneliti perlu membatasi permasalahan dalam penelitian. Batasan masalah dari penelitian ini adalah berupa:

1. Pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMPN 48 Muaro Jambi.
2. Pada tahapan pengembangan penelitian ini dilakukan pengujian pada uji satu-satu, kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terhadap produk *smart book* interaktif yang dihasilkan.
3. Pengembangan *smart book* interaktif ini menggunakan aplikasi *flipbook* dengan materi norma dalam kehidupan bermasyarakat.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah untuk pengembangan smart book interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP:

1. Bagaimana proses pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP?
2. Bagaimana kelayakan secara teoritis pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media?

3. Bagaimana penilaian pakar terhadap pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP?
4. Apakah produk pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran pendidikan pancasila terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP dapat digunakan untuk semua tingkatan kemampuan siswa SMP?
5. Bagaimana respon siswa terhadap produk *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP?
6. Bagaimana efektivitas *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP
7. Bagaimana kelayakan secara praktik *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP.

2. Untuk mengetahui kelayakan teoritis pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media.
3. Untuk mengetahui penilaian pakar atau praktisi teman sejawat terhadap produk *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP.
4. Untuk mengetahui apakah produk pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran pendidikan pancasila terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP dapat digunakan untuk semua tingkatan kemampuan siswa SMP.
5. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap produk *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP.
6. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP.
7. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan secara praktik *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP.

1.5 Spesifikasi Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti menghasilkan sumber belajar *smart book* interaktif. Kekhasan dari sumber belajar *smart book* interaktif dengan aplikasi

flipbook untuk materi Pendidikan Pancasila terletak pada kemampuannya untuk mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan berinteraksi. Sumber belajar ini tidak hanya menyediakan teks dan gambar statis, tetapi juga memasukkan elemen-elemen seperti video, gambar yang dapat diperbesar, dan fitur interaktif lainnya yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, memotivasi siswa untuk menjelajahi konsep Pancasila dengan cara yang lebih mendalam, dan memberikan kesempatan untuk merespons materi secara langsung, sehingga apa yang dipelajari bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan *smart book* interaktif ini, pembelajaran materi Pendidikan Pancasila di SMP menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi siswa, sehingga bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan:

1. Jenis sumber belajar atau multimedia yang dihasilkan adalah berupa sumber belajar *smart book* .
2. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *flipbook* dengan alamat URL: [https://heyzine.com /](https://heyzine.com/)
3. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah tentang norma dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Produk didesain agar dapat digunakan dalam pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP.
5. Produk yang dihasilkan dapat dijalankan melalui perangkat *smartphone*, tablet, dan komputer.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis awal yang dilakukan peneliti, perubahan penggunaan sumber belajar konvensional ke sumber belajar digital sangatlah perlu dilakukan oleh guru di zaman atau abad 21 saat ini. Pengembangan *smart book* interaktif sangatlah penting dilakukan karena dengan adanya *smart book* pembelajaran akan menjadi menarik bagi siswa sehingga bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tingkat SMP. Melalui *smart book* interaktif memberikan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik, memanfaatkan teknologi dan fitur interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Pertama-tama, pengembangan *smart book* interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya elemen interaktif seperti animasi, video, dan audio, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep Pancasila secara visual dan auditif. Hal ini membantu memperkuat sikap dan karakter mereka sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti memahami target pengguna, menentukan konten dan fitur yang tepat, dan memastikan efektivitas *smart book*. Dengan demikian, *smart book* yang dikembangkan dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa belajar Pendidikan Pancasila dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. *Smart book* interaktif

merupakan salah satu bentuk multimedia yang dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Smart book* interaktif memiliki keunggulan berupa interaktivitas yang tinggi, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan *smart book* interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi salah satu solusi terhadap peningkatan dan pemahaman kemampuan berpikir kritis siswa. Secara keseluruhan, pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual merupakan langkah penting terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP.

1.7 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan *smart book* interaktif berbasis *flipbook* mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP adalah sebagai berikut:

Asumsi

1. Asumsi bahwa siswa memiliki akses yang memadai terhadap teknologi, seperti perangkat *smartphone*, tablet, atau komputer, yang diperlukan untuk mengakses aplikasi *flipbook*.
2. Asumsi bahwa siswa memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan aplikasi dan navigasi dasar dalam aplikasi *flipbook*.
3. Asumsi bahwa guru memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup dalam memfasilitasi penggunaan *smart book* interaktif dan memberikan bimbingan kepada siswa.
4. Asumsi bahwa siswa memiliki motivasi dan minat yang cukup untuk belajar dan menggunakan *smart book* interaktif.

Keterbatasan:

1. Keterbatasan aksesibilitas teknologi dan internet di beberapa daerah dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk mengakses *smart book* interaktif secara optimal.
2. Keterbatasan waktu dan sumber daya yang tersedia untuk mengembangkan *smart book* interaktif dapat mempengaruhi kedalaman dan luasnya konten yang disajikan dalam aplikasi.
3. Keterbatasan pengetahuan dan pengalaman pengembang dalam pengembangan *smart book* interaktif menggunakan aplikasi *flipbook* dapat mempengaruhi kualitas dan fungsionalitas aplikasi.
4. Keterbatasan keberlanjutan penggunaan *smart book* interaktif setelah penelitian selesai dapat mempengaruhi dampak jangka panjang dari pengembangan ini.
5. Keterbatasan subjek penelitian ini adalah pada siswa kelas VII SMPN 48 Muaro Jambi.

1.8 Definisi Istilah

Berikut adalah definisi istilah yang berkaitan dengan topik pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP:

1. Pengembangan: Merupakan proses perancangan, pembuatan, dan peningkatan suatu produk atau sistem. Dalam konteks ini, pengembangan mengacu pada pembuatan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual agar sesuai dengan kebutuhan siswa terhadap kemampuan

berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. *Smart book* Interaktif: Merupakan bentuk buku digital yang dirancang untuk memberikan informasi, materi pembelajaran, dan interaksi dengan pengguna melalui elemen-elemen interaktif seperti animasi, gambar, audio, dan video. *Smart book* interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif daripada buku cetak konvensional.
3. Aplikasi *Flipbook*: Merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan buku digital berbasis animasi yang dapat digulir seperti membuka buku fisik. Aplikasi *flipbook* memungkinkan pengguna untuk melihat, membaca, dan berinteraksi dengan konten buku melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, atau komputer.
4. Pendidikan Pancasila: Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran atau pendekatan dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan, mendalami, dan memahami siswa tentang nilai-nilai, prinsip-prinsip, dan ideologi dasar yang menjadi dasar negara Indonesia, yaitu Pancasila. Pendidikan Pancasila berfokus pada pembentukan karakter, kesadaran berbangsa, dan warga negara yang baik.
5. Pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk menghubungkan dan menerapkan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari.
6. Berpikir kritis merupakan salah satu tuntutan yang dibutuhkan dalam pencapaian pembelajaran abad 21. Salah satunya berpikir kritis. Berpikir kritis adalah konsep pemikiran kompleks yang didalamnya mencakup

kegiatan menganalisis serta mengevaluasi dalam penyelesaian masalah.

1.9 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian pengembangan *smart book* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa di SMP:

1. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila di tingkat SMP.
2. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Memperkuat Pendidikan Pancasila dengan mendorong siswa untuk menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memberikan panduan praktis bagi guru di SMP dalam mengembangkan *smart book* interaktif dengan teknologi *flipbook* yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
5. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi pembelajaran yang inovatif dan bermanfaat untuk memajukan pendidikan Pancasila di SMP.