

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menjadi aspek yang penting untuk dapat melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas tentunya akan berdampak pada kemajuan bangsa dan negara. Manusia yang berkualitas sangat dibutuhkan guna dapat mewujudkan visi pembangunan nasional untuk jangka panjang yaitu menjadikan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang sejahtera, mandiri, adil dan makmur. Guna dapat mewujudkan hal tersebut, pendidikan menjadi salah satu solusi yang dapat membantu pembangunan Indonesia kearah yang lebih baik dan maju. Menurut Kusumawati, dkk (2023:20) peran pendidikan khususnya bagi pengembangan manusia dan masyarakat digolongkan menjadi 5 hal yaitu pengembangan potensi individu, peningkatan kualitas hidup setiap individu, peningkatan pada segi produktivitas dan inovasi masing-masing individu atau kelompok, perubahan positif pada bidang sosial yang menyangkut karakter tiap individu, dan penjaga keberlanjutan budaya dan identitas. Pendidikan begitu banyak berperan pada kehidupan manusia, untuk itu pendidikan menjadi salah satu

keharusan yang dilaksanakan di kehidupan ini. Untuk dapat memaksimalkan ketercapaian tujuan pendidikan, maka pendidikan khususnya di negara kita Indonesia dibuatkan suatu rancangan atau rencana yaitu berupa sebuah kurikulum pendidikan.

Kurikulum merupakan sebuah program yang mencakup semua aktivitas pembelajaran peserta didik yang berfungsi sebagai rujukan guna dapat merancang, mengimplementasikan, memantau serta memberikan nilai kepada semua aktivitas untuk mencapai objektif (Yaqin, 2023:6). Kurikulum menjadi salah satu variabel pendidikan yang memiliki peranan penting guna dapat meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Kurikulum menjadi acuan penentu arah, isi proses pendidikan serta pada akhirnya menjadi kualifikasi kelulusan satuan lembaga pendidikan. Untuk itu, mengingat banyaknya tuntutan serta kebutuhan masyarakat yang semakin berjalannya waktu semakin kompleks, kebutuhan untuk mengembangkan kurikulum tidak dapat dihindari. Kurikulum di Indonesia telah melalui tahapan pengembangan serta revisi dari tahun ke tahun dengan maksud dan tujuan untuk menyelaraskan isi atau rancangan pendidikan sapa zaman saat ini. Adapun kurikulum yang diterapkan saat ini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah sebuah jalan yang diambil pemerintah untuk mempercepat pemulihan pembelajaran pasca terjadinya wabah corona yang mempengaruhi semua aspek kehidupan tidak terkecuali pendidikan. Kurikulum merdeka merupakan hasil revisi dari kurikulum 2013 mencakup perubahan pada pendekatan, strategi, metode maupun model pembelajaran.

Begitu banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Namun terdapat beberapa model pembelajaran yang dianjurkan

untuk diterapkan pada kurikulum Merdeka ini salah satunya yaitu model *discovery learning*. Menurut Strauning dan Muhlis (2023:17), *discovery learning* adalah pembelajaran yang menyajikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui kegiatan belajar berupa praktikum atau percobaan sehingga peserta didik mampu mendapatkan sendiri informasi terkait materi yang diajarkan serta mereka mampu menarik sebuah kesimpulan yang pada akhirnya akan membentuk konsep dasar yang kuat dan bertahan lama pada diri mereka. Diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk lebih aktif pada pembelajaran namun juga menuntut mereka untuk mengasah serta mengembangkan potensi diri mereka saat mengobservasi, menganalisis, memprediksi dan determinasi. Kegiatan pembelajaran merupakan proses menerapkan model pembelajaran ini diawali saat penyajian masalah yang menantang lalu peserta didik akan berkontribusi pada proses pengembangan informasi atau pengetahuan yang diperlukan guna mampu memecahkan masalah tersebut (Nawir & Darmawati, 2022:13). Menerapkan model pembelajaran ini, pendidik diharapkan mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menantang sekaligus menyenangkan sehingga selain siswa mampu menemukan konsep secara mandiri mereka juga akan termotivasi untuk belajar lebih dalam. Model pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata Pelajaran dengan muatan yang kompleks, memerlukan pengamatan dan ada disekitar peserta didik seperti halnya mata pelajaran IPA ataupun IPS yang sama-sama berhubungan erat dengan lingkungan alam serta sosial sekitar peserta didik.

Menurut surat keputusan kepala BSKAP (Badan Standar, Kurikulum, Asesmen Pendidikan) menjelaskan ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan

ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus menjadi makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Selain memuat perubahan pada strategi mengajar dan model pembelajaran terdapat satu perubahan yang identik pada kurikulum Merdeka dibandingkan dengan kurikulum sebelum-sebelumnya ialah terdapat penyederhanaan mata pelajaran. Adapun mata pelajaran tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang pada kurikulum Merdeka khususnya pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar mengalami penggabungan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan dasar penggabungan kedua mata pelajaran tersebut berkaitan satu sama lainnya (Masfira, dkk 2023:86). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS ini melahirkan sebuah nama baru yaitu IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial). Menurut Affifah, dkk (2023:28) mata pelajaran IPAS adalah sebuah bentuk aktualisasi dari pembelajaran yang terintegrasi dari dua ilmu dengan dasar yang berbeda namun jika dipadukan dapat menjadi sebuah kesatuan yang beriringan dan berkaitan. Sesuai dengan namanya, peleburan kedua mata pelajaran menjadi satu ini tentunya memuat kedua muatan materi yaitu berkaitan dengan makhluk hidup, benda mati serta alam semesta dan interaksinya serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang tentunya berinteraksi dengan lingkungannya. Peleburan kedua mata pelajaran kompleks ini cukup menjadi sebuah tantangan bagi seorang pendidik untuk dapat membelajarkannya kepada peserta didik dengan baik. Dibutuhkan keahlian seorang guru, pemilihan strategi serta model pembelajaran yang tepat untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan rencana pendidikan agar tercapai tujuan yang diharapkan maka diperlukan kolaborasi dari setiap komponen pendidikan yang ada. Komponen pendidikan yang dimaksud bukan hanyalah muatan pendidikan, strategi atau model pembelajaran saja namun juga harus mendapat sokongan kuat dari komponen pelaku pendidikan yaitu guru sebagai pendidik. Peran seorang guru untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan sangatlah besar. Tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik oleh peserta didik tidak lain dan tidak bukan merupakan dampak dari keprofesionalitasan pendidik sebagai pengajar. Tingginya tingkat profesionalitas guru maka akan berdampak pada kualitas pembelajaran peserta didik yang berbanding lurus. Oleh karena itu, seorang pendidik harus kreatif dan inovatif untuk mengelola kegiatan pembelajaran dengan harapan mampu memberikan pengalaman belajar baru pada peserta didiknya. Pendidik harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Samisanov (2022:23) yang menyatakan bahwa kondisi menyenangkan saat kegiatan pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi serta rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari dan memahami materi lebih sehingga pada akhirnya hal tersebut diharapkan mampu berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk itu diperlukan sarana dan prasarana pendukung yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berjalan. Salah satu sarana pendukung untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan ialah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran tidak hanya berdefinisi sempit sebagai alat peraga saja, namun media pembelajaran secara lebih luas didefinisikan sebagai sarana yang melekat pada kegiatan belajar mengajar guna mentransfer informasi kepada peserta



didik (Alti, dkk 2022:24). Media pembelajaran harus dipilih secara selektif menyesuaikan dengan materi serta kebutuhan dan karakter peserta didik yang akan menerimanya. Selain harus memiliki relevansi dan efisien saat menyampaikan informasi, gaya belajar siswa juga menjadi faktor penting untuk diperhatikan saat merancang suatu media pembelajaran. Gaya belajar yang sering dominan pada peserta didik pada jenjang Sekolah dasar khususnya kelas tinggi yaitu visual dan audio visual. Pada tahap perkembangannya, siswa di jenjang ini masih memerlukan sebuah visualisasi konkret untuk mampu memahami dan mengingat informasi yang diberikan. Ditinjau dari gaya belajar peserta didik ini, maka seorang pendidik bisa langsung memahami bahwa media pembelajaran yang cukup relevan dan mampu menarik minat belajar siswa adalah media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi konkret atau ditambah dengan audio. Namun tak jarang media pembelajaran yang dirancang oleh pendidik tidak memerhatikan faktor-faktor ini sehingga pada akhirnya media yang dibuat kurang efisien saat menyampaikan informasi atau bahkan tidak dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga pembelajaran yang berlangsung tetap membuat peserta didik menjadi jenuh.

Era perkembangan teknologi ini, semua hal telah terkena dampak digitalisasi tidak terkecuali media pembelajaran sebagai sebuah sarana pendidikan. Media pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional, kini telah hadir pada bentuk yang lebih modern berkat bantuan teknologi. Adanya bantuan teknologi, banyak variasi media pembelajaran yang kreatif, inovatif, trendi dan interaktif. Hal ini membuat daya tarik media pembelajaran berbasis digital lebih mampu menarik minat belajar peserta didik. Selain daya tarik yang tinggi dari keberadaan media pembelajaran berbasis digital, terdapat juga keunggulan lain media pembelajaran

digital dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Menurut Sukmawati (2022:46) keunggulan tersedianya media pembelajaran pada bentuk digital yaitu mengatasi persoalan keterbatasan ruang dan waktu saat pembelajaran, ketersediaan sarana sebagai penyalur informasi dan memungkinkan membantu pengembangan kemandirian serta kolaborasi. Hal ini mengarah pada penggunaan media digital yang lebih fleksibel sehingga mampu diakses kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik. Namun tak jarang para pendidik masih mengabaikan keunggulan-keunggulan yang ditawarkan oleh penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini sehingga mereka hanya sekedar menggunakan media pembelajaran digital yang ada.

Permasalahan serupa dijumpai juga di SD 22 Dauh Puri Denpasar khususnya pada jenjang kelas V. Hal ini disimpulkan berdasarkan atas hasil wawancara dan observasi langsung ke SD 22 Dauh Puri Denpasar. Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas V atas nama I Nengah Redana, S.Pd. beliau mengatakan bahwa pembelajaran IPAS pada kurikulum baru ini dirasa cukup kompleks dari segi muatannya. Selain itu beliau juga mengatakan bahwa karena cukup kompleksnya materi tersebut, peserta didik tak jarang merasa bosan dan jenuh karena pada proses pembelajarannya seolah dituntut untuk menghafal saja. Beliau mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran belumlah terlalu sering melainkan hanya beberapa kali saja. Media yang pernah digunakan sebelumnya yaitu seperti *powerpoint* dan video animasi yang di dapat dari youtube saja. Berdasarkan hasil oservasi, saat pembelajaran berlangsung terlihat siswa yang masih sulit fokus pada pembelajaran. Hal ini terjadi karena mereka jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang sifatnya satuarah. I Nengah Redana, S.Pd masih lebih sering menggunakan metode ceramah

saja. Pembelajaran yang satu arah ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif karena tidak terlalu dilibatkan pada proses mencari informasi. Gaya belajar siswa kelas V di SD 22 Dauh Puri Denpasar ini juga cenderung kearah visual dan audio visual. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran yang berlangsung tersebut tidak mampu menarik minat siswa saat belajar. Pembelajaran yang berlangsung belum dapat sesuai dengan gaya belajar siswa kelas V di SD 22 Dauh Puri Denpasar.

Berdasarkan fakta yang ada, maka solusi yang mampu menjadi jawaban dari permasalahan tersebut ialah dengan pengadaan serta pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan gaya belajarnya. Media pembelajaran berbasis digital akan dapat membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Hal ini karena dengan bantuan media pembelajaran digital yang dirancang secara khusus, secara tidak langsung melibatkan siswa untuk mendapat informasi dan menanamkan konsep sesuai dengan pemahamannya masing-masing. Maka metode pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran ini akan mengarah kepada metode *discovery learning* yang memang fokus utamanya adalah kemandirian anak untuk mencari dan menanam konsep materi yang diajarkan. Media pembelajaran digital yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran yang mampu menyajikan visual atau audio visual secara langsung. Salah satu media pembelajaran digital yang mampu memuat visual atau bahkan audio visual adalah media pembelajaran berupa *flipbook*. Menurut Anwar, dkk (2022:73) *flipbook* adalah bentuk multimedia yang memiliki tampilan layaknya sebuah buku namun bersifat lebih interaktif daripada buku konvensional. Bantuan media *flipbook* khususnya pada mata pelajaran IPAS



yang cukup kompleks akan membantu peserta didik lebih tertarik mempelajarinya serta mampu mengasah kemampuan mereka saat memecahkan masalah yang nantinya akan membentuk sebuah konsep. Hal ini sejalan dengan pendapat Masrifat, dkk (2023:39) yang mengatakan bahwa penggunaan multimedia yang bersifat interaktif dapat membantu peserta didik saat memahami konsep atau materi yang sifatnya abstrak karena materi tersebut bisa di konkretkan melalui bantuan media interaktif tersebut. Adapun kelebihan lain dari penggunaan *flipbook* ini adalah, peserta didik mampu mengaksesnya dimana saja dan kapan saja ketika mereka ingin mempelajarinya lagi, dengan demikian, pengembangan media *flipbook* ini akan dapat membantu menjawab tantangan yang ditemukan khususnya di kelas V SD 22 Dauh Puri Denpasar.

Penelitian pengembangan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan bantuan media pembelajaran berupa *flipbook* layak dikembangkan untuk menarik minat belajar siswa, meningkatkan ketercapaian hasil belajar dan secara tidak langsung mengenalkan peserta didik pada teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hilda dkk (2023:85) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *flipbook* mampu menambah motivasi dan minat peserta didik saat belajar, meningkatkan pemahaman dan capaian belajar, media *flipbook* dapat termuat animasi- animasi yang akan menarik peserta didik dengan gaya belajar cenderung ke visual. Oleh karena itu media *flipbook* yang akan dikembangkan akan memuat animasi serta informasi terkait materi Daerahku Kebanggaanku muatan IPAS untuk kelas siswa V SD. Media *flipbook* pada muatan IPAS khususnya pada materi Daerahku Kebanggaanku ini sebelumnya belum pernah dikembangkan di SD 22 Dauh Puri

Denpasar. Adapun tujuan pengembangan media *flipbook* ini yaitu untuk mampu mendeskripsikan rancang bangun dan mendeskripsikan kualitas dari media *flipbook* yang dikembangkan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang diajukan pada penelitian ini, di antaranya:

- 1) Minat siswa saat belajar didalam kelas sangat kurang.
- 2) Pembelajaran menggunakan metode ceramah sehingga dirasakan monoton.
- 3) Pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif sehingga kurangnya minat belajar siswa.
- 4) Kurangnya pengaitan materi dengan lingkungan yang ada di sekitar siswa.
- 5) Guru lebih banyak memiliki media pembelajaran kongkrit dari pada media pembelajaran digital.
- 6) Media pembelajaran digital yang sering digunakan oleh guru hanya berupa *Power Point* saja.
- 7) Pada proses pembelajaran didalam kelas, guru belum menggunakan media *flipbook* sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi.
- 8) Media pembelajaran digital yang dimiliki sangat terbatas ehingga guru sangat jarang menggunakan saat menjelaskan materi.
- 9) Guru kurang menguasai penggunaan teknologi sehingga sulit untuk mengembangkan media pembelajaran.
- 10) Belum dikembangkannya media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan pada penelitian ini, maka penelitian ini dapat dibatasi hanya pada pengembangan media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?
- 2) Bagaimanakah validitas media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

- 2) Untuk mendeskripsikan validitas media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 3) Untuk mendeskripsikan efektivitas media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku diharapkan dapat menghasilkan suatu peningkatan pengetahuan dan pemahaman pada mengembangkan kualitas media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

#### 1) Bagi Siswa

Pengembangan media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V ini mampu membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa saat kegiatan belajar di kelas.

## 2) Bagi Guru

Penerapan media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V ini mampu membantu guru pada penyampaian materi terhadap siswa sehingga tujuan pembelajarannya tercapai secara maksimal.

## 3) Bagi Kepala Sekolah

Adanya penelitian ini dapat menjadi tolak ukur saat penentuan kebijakan terkait penggunaan media *flipbook* sehingga dapat mendukung pembelajaran di kelas.

## 4) Bagi Peneliti Lain

Adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan acuan bagi peneliti lainnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa media *flipbook* berbasis *discovery learning* muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku untuk siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar. Media pembelajaran ini akan digunakan sebagai prasarana yang dapat membantu proses pembelajaran, dengan demikian adapun spesifikasi produk pengembangan media *flipbook* ini sebagai berikut.

- 1) Media *flipbook* berbasis *discovery learning* pada materi daerahku kebanggaanku muatan IPAS kelas V sekolah dasar berupa media yang dikemas untuk pembelajaran mandiri.



- 2) Media *flipbook* berbasis *discovery learning* dapat dioperasikan menggunakan komputer, laptop, dan handphone sehingga mempermudah siswa saat mengakses media ini.
- 3) Media *flipbook* dengan memadukan unsur multimedia pada pengembangan seperti; teks, gambar, video, dan *quiz*.
- 4) Media *flipbook* berbasis *discovery learning* pada materi daerahku kebanggaanku muatan IPAS kelas V sekolah dasar terdapat berisi pertanyaan yang dapat mengantarkan peserta didik untuk memahami materi atau konsep mengenai materi pengenalan daerahku kebanggaanku.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pada penelitian ini mengembangkan suatu media *flipbook* berbasis *discovery learning* pada muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar. Pada media *flipbook* materi yang disampaikan akan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Materi yang diberikan akan dikaitkan dengan pengalaman maupun kehidupan yang terjadi sehari-hari di lingkungan sekitar siswa. Media *flipbook* mendukung proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal dan merangsang pemikiran kritis siswa. Media ini dikembangkan dengan harapan agar siswa menjadi lebih aktif pada pembelajaran, menjadi lebih mandiri sehingga dapat mencari jawaban dari permasalahan yang ditemukan dan selalu mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar. Media ini akan bisa digunakan kapan saja dan dimana saja karena akan dikemas dengan sederhana sehingga memudahkan siswa saat mengaksesnya.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media *flipbook* berbasis *discovery learning* pada muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pada proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Media *flipbook* berbasis *discovery learning* pada muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku kelas V ini mampu merangsang siswa hingga semangat saat proses pembelajaran berlangsung hingga selesai.
- 2) Media *flipbook* berbasis *discovery learning* pada muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku kelas V ini mempermudah siswa untuk memahami materi yang dijelaskan pada proses pembelajaran.
- 3) Media *flipbook* berbasis *discovery learning* pada muatan IPAS materi daerahku kebanggaanku kelas V sangat mudah diakses dan digunakan oleh siswa atau guru di sekolah.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian media *flipbook* berbasis *discovery learning* ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media *flipbook* berbasis *discovery learning* ini khusus pada mata pelajaran IPAS materi daerahku kebanggaanku kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

- 2) Produk yang dikembangkan yakni media *flipbook* terbatas hanya pada mata pelajaran IPAS materi daerahku kebanggaanku.
- 3) Materi yang disajikan terbatas pada topik daerah yaitu pengertian jenis jenis daerah yang ada di Indonesia.

### 1.10 Definisi Istilah

Pada bagian definisi istilah menjelaskan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini agar tidak terjadinya kesalahpahaman sehingga terdapat kesamaan penafsiran. Maka istilah-istilah yang penting dijelaskan pada penelitian ini, yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan adalah proses yang dilaksanakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk pada bidang pendidikan.
- 2) Media pembelajaran *flipbook* adalah sebuah format digital yang menggabungkan elemen-elemen teks, gambar, multimedia, dan fitur interaktif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Media *flipbook* ini dirancang untuk memberikan materi pembelajaran pada format yang mirip dengan buku cetak, tetapi dengan fleksibilitas tambahan.
- 3) *Discovery learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa saat menggali pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi, investigasi, dan penemuan. Metode pembelajaran ini, guru bertindak sebagai fasilitator atau pemandu, sedangkan siswa diberi kebebasan untuk menjelajahi konsep, fakta, atau masalah yang diajarkan.

- 4) Materi daerahku kebanggaanku merupakan materi yang berisikan tentang informasi mengenai ciri khas dan keunggulan yang dimiliki suatu daerah.
- 5) Muatan pelajaran IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta baik makhluk hidup maupun benda mati dan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 6) Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan dengan lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

