

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 ini, dunia memasuki perkembangan begitu pesat di segala aspek, salah satunya dalam aspek pendidikan. Pendidikan merupakan hal penting dan setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak (Purwanto, 2021). Pendidikan dapat mengubah manusia menjadi pribadi yang lebih baik (Asbari et al., 2020). Kualitas pendidikan mencerminkan kemajuan suatu negara, negara yang maju memiliki kualitas pendidikan yang baik (Kurniawati, 2022). Peningkatan kualitas pendidikan sangat berhubungan erat dengan berbagai komponen seperti, pendidik, siswa, media, metode pembelajaran, serta kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran (Purba, Rahayu, & Murniningsih, 2023). Perubahan kurikulum dari waktu ke waktu yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman merupakan upaya peningkatan mutu pendidikan.

Kurikulum Merdeka dirancang untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 dengan lebih baik. Pembelajaran pada abad ke-21 mengharapkan siswa dapat memperoleh dan menerapkan pengetahuan baru serta memiliki pengetahuan untuk mengaplikasikan keterampilan abad ke-21 yang esensial dengan pemecahan masalah, berkomunikasi, kerjasama atau kolaborasi, memanfaatkan teknologi, dan inovasi (Puspa et al., 2023). Kurikulum Merdeka

menekankan konsep merdeka belajar dengan esensi bebas dalam berpikir, berinovasi, dan berkreasi sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna (Wijayanti & Ekantini, 2023). Ide merdeka belajar merupakan upaya menciptakan kemerdekaan untuk mewadahi karakteristik siswa yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendidikan abad ke-21 yaitu, memberdayakan siswa menjadi pelajar yang mandiri serta mampu beradaptasi cepat dengan perubahan.

Mengutip dari situs Direktorat Sekolah Dasar, pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), bertujuan agar siswa dapat mengelola lingkungan alam dan sosial secara bersamaan. Dasar penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS bahwa, IPA dan IPS merupakan pengetahuan dengan pendekatan berpikir inkuiri/berpikir ilmiah (Anggraena et al., 2022). Artinya penggabungan IPA dan IPS mengharapkan siswa dapat mengembangkan seluruh potensinya dalam memahami lingkungan sosial dan alam dengan beriringan. Pada pelaksanaan pembelajarannya, materi IPA dimuat pada awal BAB, dilaksanakan pada semester 1. Sementara, materi IPS termuat pada BAB akhir, dilaksanakan pada semester 2 (Wijayanti & Ekantini, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada semester 1, siswa fokus mempelajari muatan IPA yang menekankan pada fenomena alam dan ilmiah. Sementara, pada semester 2 siswa fokus mempelajari kehidupan bermasyarakat yang terbagi atas aspek sosial, budaya, dan ekonomi.

Kegiatan pembelajaran pada muatan IPAS memerlukan pembelajaran yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa (Dewi et al., 2023). Pada pelaksanaan proses pembelajaran IPAS, hendaknya suasana dan kegiatan dapat tercipta dengan sehat dan kreatif, sehingga siswa dapat menjadi subjek

pembelajaran yang dapat mengekspresikan diri dengan baik (Hamzah dan Khoiruman, 2021). Pembelajaran IPAS diterapkan sejak sekolah dasar diharapkan agar siswa mampu memahami lingkungan alam sekitar dengan menerapkan pengetahuan yang dipelajarinya (Rosiyani et al, 2024). Diharapkan pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat memberikan kesempatan siswa belajar dengan bermakna sehingga memiliki pengetahuan ilmiah yang dapat diterapkan untuk membantu kehidupan.

Kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran merupakan peran dan tanggung jawab guru (Hidayat & Anggriawan, 2022). Guru membimbing siswa agar dapat mengembangkan prestasi belajar. Mengacu pada taksonomi pendidikan, prestasi atau hasil belajar meliputi 3 ranah yakni, aspek kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap) (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Guru tidak hanya sekedar mengarahkan, membimbing, dan memberikan materi pembelajaran tetapi berperan sebagai motivator, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal (Abdullah & Fahmi, 2022). Guru berperan dalam menyediakan berbagai keperluan, alat bantu, dan sumber belajar yang mendukung terciptanya pembelajaran menyenangkan, dan sesuai kebutuhan siswa. Sehingga siswa dapat mengembangkan prestasi belajar serta menguasai keterampilan abad ke-21. Hasil belajar yang ditunjukkan siswa menjadi salah satu acuan untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Meskipun kurikulum telah disesuaikan, masih terdapat berbagai tantangan dalam pembelajaran IPAS, terutama di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 yang dirilis oleh *Organization for Economic Cooperation and*

Development (OECD) menunjukkan bahwa kemampuan sains Indonesia memperoleh skor rata-rata 371 dengan rata-rata skor OECD 489. Dengan hasil tersebut diketahui kemampuan sains siswa Indonesia menempati peringkat 71 dari 79 negara partisipan PISA (Ulumudin, 2020; Yusmar & Fadilah, 2023). PISA tahun 2022 yang rilis pada Desember 2023 menunjukkan, Indonesia menempati posisi 15 terbawah dalam kemampuan sains, dari 81 negara partisipan (Jensen et al., 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan sains siswa Indonesia masih rendah yang artinya siswa masih sulit memahami serta menerapkan konsep sains. Sains ialah sebuah ilmu yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan alam.

Temuan penelitian oleh Dewi Muliani & Citra Wibawa (2019) mempertegas adanya permasalahan dalam pembelajaran IPAS khususnya muatan IPA yaitu, belum tercerminnya kegiatan pembelajaran IPA yang mandiri, bermakna, serta menyenangkan. Purbarani et al. (2018) berpendapat, pada pembelajaran IPA kemampuan pemecahan masalah sehari-hari siswa Indonesia masih kurang maksimal. Hasil temuan ini mengindikasikan perlu adanya inovasi dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 3 Anturan, Buleleng, Bali, ditemukan juga adanya permasalahan pada pembelajaran IPAS. Pada pembelajaran IPAS di kelas V, 85% teknik dan suasana pembelajaran masih konvensional dan belum memperhatikan terciptanya kegiatan belajar yang menyenangkan. Sehingga siswa mudah bosan dan tidak memiliki minat untuk belajar. Padahal, kegiatan belajar IPAS yang menyenangkan serta minat siswa belajar sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran IPAS berlangsung masih berfokus pada penyampaian materi melalui penjelasan, siswa hanya disiapkan

sebagai pendengar penjelasan. Proses belajar IPAS di kelas V tidak memanfaatkan media belajar untuk membantu penyampaian materi. Hanya dengan buku siswa dan mendengarkan penjelasan dianggap siswa sudah cukup memahami materi pembelajaran. Sedangkan pada kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan cepat bosan jika hanya mendengarkan penjelasan materi secara abstrak tanpa media pembelajaran yang mendukung proses penyampaian materi. Ini mengakibatkan siswa sulit memahami materi, dan menganggap materi IPAS sulit untuk dipelajari.

Kurangnya inovasi dan penggunaan media pembelajaran berimplikasi pada rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Anturan. Berdasarkan pencatatan hasil belajar siswa pada muatan IPAS Topik Cahaya dan Sifat-sifatnya, nilai siswa tergolong rendah. Kemudian, pencatatan nilai sumatif IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Anturan juga tergolong sangat rendah. Dianalisis berpedoman pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 seperti yang disajikan dalam Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan Skala 5

Pencapaian	Predikat/Kualifikasi
90-100	Sangat baik
75-89	Baik
65-74	Cukup
55-64	Kurang
0-54	Sangat Kurang

(Sumber: Tegeh dan Kirta 2010:101 dalam Aryan et al., 2018)

Diketahui, dari 34 siswa kelas V di SD Negeri 3 Anturan, hanya 3 siswa atau setara dengan 8,8% yang mampu meraih nilai dengan predikat baik yakni, rentang nilai kurang dari 85. Kemudian, 17 siswa atau setara dengan 50% siswa memperoleh nilai dengan predikat cukup yakni, rentang nilai kurang dari 75.

Kemudian, 12 siswa atau setara dengan 35,2% siswa memperoleh nilai dengan predikat kurang yakni, rentang nilai kurang dari 65. Serta 2 siswa atau setara dengan 5,8% siswa memperoleh nilai dengan predikat sangat kurang yakni, nilai di bawah 55. Perolehan presentase ini didapat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai dengan predikat baik, sedang, cukup, atau kurang, bagi jumlah seluruh siswa, kali 100%. Sementara itu, hasil penilaian sumatif IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Anturan menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diraih adalah 60 oleh satu siswa, sedangkan nilai terendahnya 1,50 dengan kategori sangat kurang. Artinya 100% siswa tidak memenuhi ketuntasan belajar.

Data ini menunjukkan, hasil belajar IPAS siswa kelas V SD negeri 3 Anturan masih belum optimal, artinya siswa belum memahami materi pembelajaran dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V, masih banyak materi IPAS yang belum dipahami serta sulit dipahami. Salah satunya topik Cahaya dan Sifat-sifatnya, disebabkan kurangnya media belajar yang membantu siswa lebih mudah memahami materi. Serta kurangnya inovasi dalam penyampaian materi. Hal tersebut semakin membuktikan media dan teknik pembelajaran sangat mempengaruhi pencapaian belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan wali kelas V SD Negeri 3 Anturan, disimpulkan rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain; (1) Kurang media yang membantu proses pembelajaran; (2) Penggunaan teknik belajar masih konvensional; (3) Sumber belajar siswa hanya buku; (4) Metode pembelajaran monoton; (5) Pembelajaran kurang berpusat pada siswa; (6) Pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi; (7) Siswa cepat bosan dan

belum mampu berinteraksi dengan baik dalam proses pembelajaran, mengakibatkan siswa sulit memahami penjelasan guru.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, dan kurangnya media pembelajaran yang memadai, serta teknik pembelajaran yang masih konvensional perlu adanya inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Pengembangan media pembelajaran berperan penting untuk mendukung proses belajar-mengajar sebab, media belajar membantu pendidik menyampaikan materi kepada siswa.

Pemanfaatan media belajar dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan, minat, serta motivasi siswa dalam belajar (Wahyuningtyas, 2020). Penggunaan media belajar dapat meningkatkan pengetahuan siswa (Devi & Maisaroh, 2017). Media pembelajaran memiliki pengaruh dan manfaat terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Begitu pentingnya media belajar oleh karena itu, media pembelajaran harus diciptakan dengan menarik untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan tanpa mengurangi esensial media tersebut. Selama ini, di SD Negeri 3 Anturan siswa hanya belajar melalui buku paket siswa akibatnya, siswa mudah bosan dalam belajar. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat berdampak pada kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa memahami materi. Media pembelajaran menjadi dasar yang sangat dibutuhkan untuk keberhasilan proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dan memenuhi

kebutuhan, serta karakteristik siswa sehingga tujuan belajar dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran yang relevan untuk siswa di zaman digital ini adalah media pembelajaran yang mendukung perkembangan abad ke-21 yakni dengan memanfaatkan teknologi. Apriyanti & Mulyatna (2021) mengemukakan *flipbook* ialah media pembelajaran elektronik digital sejenis *e-book* yang dapat diakses dengan koneksi internet. *Flipbook* dapat mengintegrasikan berbagai konten, baik itu teks, gambar, audio, video, maupun *hyperlink* yang dikemas menyerupai buku (Amanullah, 2020). *Flipbook* memiliki kelebihan dibandingkan dengan buku cetak diantaranya, lebih variatif, menarik, dan praktis digunakan dimana saja sehingga dapat memvisualisasikan materi dan informasi dengan lebih baik (Damayanti & Raharjo, 2020). Media pembelajaran *flipbook* menarik dan interaktif, sehingga dengan interaktivitas dan kemenarikan dapat memotivasi siswa belajar (Rahayu et al., 2021). Virdarani et al. (2023) mengemukakan, ketika dibuka media *flipbook* akan menampilkan konten berupa materi yang bergerak atau bergeser seakan-akan seperti sedang membaca buku cetak.

Media pembelajaran elektronik berbasis *flipbook* terbukti memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa (Yulaika et al., 2020). Penelitian oleh Rosmiati et al. (2024) juga menunjukkan, pengembangan media *flipbook* memperoleh respon baik dari guru dan siswa, serta diketahui bahwa siswa cenderung menyukai media pembelajaran digital. Penelitian terdahulu semakin memperkuat bahwa media pembelajaran *flipbook* bermanfaat dan memberikan dampak positif untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Hal yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni, penelitian terdahulu

belum secara spesifik meneliti mengenai penerapan media pembelajaran *flipbook* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, kebanyakan pengembangan media *flipbook* belum mengintegrasikan dengan metode belajar. Oleh karena itu, media *flipbook* yang dikembangkan pada penelitian ini berbasis pemecahan masalah.

Pemecahan masalah merupakan karakteristik pembelajaran abad ke-21 (Heriyanti, 2022). Kegiatan pemecahan masalah relevan dengan salah satu keterampilan 4C pada abad ke-21 meliputi *Critical Thinking & Problem Solving, Collaboration, Communication, Creativity & Innovation* (Taufiqurrahman, 2023). Penggunaan masalah dalam proses belajar dapat meningkatkan prestasi belajar dan pemahaman siswa (Siregar et al., 2023). Metode pemecahan masalah merupakan salah satu metode yang diterapkan untuk mendukung kegiatan belajar IPAS di sekolah dasar (Uliyandari & Lubis, 2020). Metode pemecahan masalah menekankan pada penyelesaian masalah yang terjadi di kehidupan yang nyata yang disajikan kepada siswa sebelum pembelajaran (Utami et al., 2020). Metode *problem solving* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan sebuah permasalahan (Ilmi et al., 2019). Pembelajaran dengan pendekatan yang mengedepankan *problem solving* memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Selain itu, media pembelajaran dalam bentuk *flipbook* ini dikembangkan dengan mendukung semua gaya belajar. Gaya belajar ialah suatu cara dalam memahami informasi atau materi yang digunakan sebagai acuan untuk bertindak dan berkaitan dengan lingkungan belajar (Latifah, 2023). Gaya Belajar pada penelitian ini beracuan pada teori Bobbi De Potter & Mike Hernacki yang membedakan gaya belajar menjadi 3 yaitu; (1) Visual (memahami dengan

penglihatan); (2) Auditori (memahami dengan pendengaran); (3) Kinestetik (memahami dengan terlibat dalam aktivitas belajar, seperti menyentuh, dan bergerak) (Alhafiz, 2022). Media *flipbook* sangat cocok untuk gaya belajar visual dan juga audio visual. *Flipbook* memungkinkan penyajian materi dalam bentuk visual yang beragam, setiap halaman dapat menampilkan gambar, ilustrasi, grafik maupun diagram yang dapat membantu memperjelas pemahaman materi. Desain dan tata letak yang menarik dan jelas, serta adanya fitur *hyperlink* juga membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual lebih mudah memahami materi. Sementara, untuk gaya belajar audio, *flipbook* dapat menampilkan video dan audio yang dapat memberikan dimensi tambahan untuk siswa lebih memahami materi pembelajaran melalui mendengar ataupun melihat penjelasan materi secara bersamaan. Media *flipbook* memberikan pemahaman dan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kaya bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan audio visual. Tidak mengesampingkan gaya belajar kinestetik, media *flipbook* ini dikembangkan dengan mengintegrasikan pemecahan masalah, melalui kasus-kasus yang harus dipecahkan siswa, konsep pemecahan masalah dihadirkan dengan menyediakan kasus-kasus atau permasalahan yang berorientasi pada pengamatan, prediksi, penyelidikan serta praktikum sederhana yang relevan dengan materi.

Media *flipbook* yang mengintegrasikan metode pemecahan masalah akan menghasilkan media belajar yang memiliki kebermanfaatan lebih maksimal dan bermakna. Pembelajaran dengan pendekatan yang mengedepankan *problem solving* memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan mandiri, serta melalui pemecahan kasus siswa dapat berinteraksi dengan teman untuk menemukan jawaban atau solusi, kegiatan ini meningkatkan hubungan sosial dan interaksi sosial siswa. *Flipbook* ini

dibuat menggunakan *website Canva* dan *Heyzine PDF to Flipbook* sehingga menghadirkan tampilan yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas maka, diadakan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD”. Dengan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan ini, diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya hasil pembelajaran IPAS di kelas V SD, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini sekaligus mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan pendidikan di abad ke-21.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian didasarkan pada permasalahan yang ditemukan di lapangan, adapun permasalahan dapat dijabarkan sebagai berikut.

- 1.2.1 Kualitas pembelajaran IPAS khususnya muatan IPA di sekolah dasar masih rendah.
- 1.2.2 Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran IPAS.
- 1.2.3 Pembelajaran masih dengan metode konvensional, belum adanya proses pemecahan masalah dalam pembelajaran.
- 1.2.4 Siswa masih pasif atau kurang interaksi dalam pembelajaran dan kurang antusias.
- 1.2.5 Pada proses pembelajaran belum memanfaatkan media digital sesuai dengan perkembangan zaman.

- 1.2.6 Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran IPAS.
- 1.2.7 Rendahnya hasil belajar IPAS siswa.
- 1.2.8 Perlunya pengembangan media pembelajaran pada muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan agar penelitian terarah dan tidak meluas. Berpijak pada identifikasi masalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SD maka, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* pada mata pelajaran IPAS khususnya pada Topik Cahaya dan Sifat-sifatnya dengan berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 3 Anturan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD?
- 1.4.3 Bagaimana respon guru dan siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD?

- 1.4.4 Bagaimana efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Anturan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan umum dari penelitian ini yaitu, menghasilkan media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 3 Anturan, sedangkan tujuan khusus penelitian ini yaitu;

- 1.5.1 Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD.
- 1.5.2 Untuk menganalisis validitas media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD.
- 1.5.3 Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD.
- 1.5.4 Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 3 Anturan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil penelitian nantinya diharapkan memberikan kebermanfaatan teoretis, dan praktis, berikut pemaparannya.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai sumber landasan teori dan sumber bacaan dalam pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis, sebagai berikut.

a. Untuk Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran, baik mempermudah memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta meningkatkan partisipasi belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

b. Untuk Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi inovasi baru yang dimanfaatkan guru untuk memudahkan menyampaikan informasi pembelajaran sehingga pembelajara lebih efektif.

c. Untuk Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi kepala sekolah karena penelitian ini menghasilkan media *flipbook* berbasis pemecahan masalah yang dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

d. Untuk Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber atau referensi oleh peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 3 Anturan dengan topik Cahaya dan Sifat-sifatnya. *Flipbook* adalah media pembelajaran berupa buku elektronik yang berisi teks, gambar, audio, video, maupun *hyperlink* yang ketika digeser pada halaman berikutnya, bergerak

seperti membaca buku. *Flipbook* ini dibuat menarik untuk membangkitkan minat dan keinginan siswa belajar. Materi yang nantinya akan dibahas dalam media ini adalah pengertian cahaya, sumber cahaya, dan sifat-sifat cahaya serta dilengkapi atau berbasis pemecahan masalah dengan menampilkan kasus-kasus. Masalah yang dihadirkan berorientasi pada kegiatan analisis video, penemuan atau praktikum sederhana, dan *game* pemecahan masalah. Siswa akan diarahkan untuk memberikan solusi terkait permasalahan untuk menemukan konsep atau memahami materi yang dipelajari. Disajikan petunjuk atau langkah kegiatan pemecahan masalah sehingga menemukan jawaban yang tepat.

Pada pemaparan materi di media *flipbook* berbasis pemecahan masalah ini, akan disediakan beberapa komponen seperti, gambar, video pembelajaran, animasi, audio, dan navigasi sehingga membuat siswa mudah memahami materi dan semakin tertarik belajar. Berikut pemaparannya.

- 1.7.1 Teks dan Gambar, penyajian teks dan gambar sebagai elemen dasar dalam menyampaikan informasi. Teks yang dimaksudkan pada media ini yakni materi pembelajaran yang termuat dalam media *flipbook*. Teks harus mudah dipahami dengan bahasa sederhana, sementara gambar mendukung pemahaman konsep abstrak.
- 1.7.2 Video dan Animasi, digunakan untuk memperjelas penjelasan materi atau memperlihatkan konsep dinamis yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar. Video digunakan untuk menyampaikan konsep atau materi pembelajaran dengan cara yang lebih jelas dan menarik.
- 1.7.3 Audio, komponen audio dalam *flipbook* merupakan elemen multimedia yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Audio dalam *flipbook*

digunakan untuk membantu penyampaian materi lebih interaktif, mendukung pemahaman konsep, dan meningkatkan keterlibatan siswa.

1.7.4 Menu navigasi *hyperlink* merupakan komponen penting dalam *flipbook* yang berfungsi sebagai penghubung antar halaman, dokumen, atau sumber daya eksternal. Komponen ini memungkinkan siswa dapat mengakses menu yang diinginkan dengan mengklik menu, seperti mengakses lembar menjawab, LKPD, permainan, dan uji pemahaman. Selain itu, *hyperlink* antar halaman memungkinkan siswa dapat berpindah atau kembali ke halaman pembelajaran yang siswa inginkan atau langsung menuju ke bagian baru.

Rancangan spesifikasi produk media pembelajaram *flipbook* berbasis pemecahan masalah dapat dilihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2
Rancangan Spesifikasi Produk

Bagian	Uraian Isi
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cover 2. Kata Pengantar 3. Petunjuk Penggunaan Media 4. Halaman Menu 5. Kompetensi Pembelajaran 6. Uraian Rangkaian Kegiatan Belajar 7. Topik Belajar
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a) Penyelesaian masalah b) Menyimak video pembelajaran c) Ekperimen 2. Game/Permainan 3. Rangkuman materi 4. Evaluasi
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1 Daftar Pustaka 2 Profil Pengembang

Media ini dikembangkan dengan berbantuan aplikasi *Canva* untuk membuat desain. Kemudian agar file buku menjadi buku digital atau *e-book* berbentuk

flipbook maka di *convert* dengan *website* atau *APK Heyzine PDF to Flipbook*. Media *flipbook* berbasis pemecahan masalah ini diharapkan dapat digunakan dengan mudah secara mandiri atau secara bersama-sama ketika belajar di kelas maupun di luar kelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini dilatar belakangi karena adanya permasalahan yang ditemukan terhadap pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 3 Anturan. Permasalahan yang ditemukan meliputi, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas, serta kegiatan pembelajaran yang masih konvensional dengan siswa hanya disiapkan sebagai pendengar penjelasan materi. Kurang optimalnya pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 3 Anturan ini berdampak terhadap rendahnya hasil belajar IPAS siswa. Terlihat nilai tugas pada topik Cahaya dan Sifat-sifatnya lebih rendah diantara nilai tugas yang lain. Ini menunjukkan siswa belum memahami materi tersebut. Selain itu, secara keseluruhan nilai sumatif IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Anturan sangat rendah, berada di bawah rata-rata skor yang ditetapkan sekolah. Jika kasus seperti ini terus dibiarkan maka, kualitas pembelajaran IPAS akan terus rendah yang berpengaruh terhadap rendahnya kualitas generasi bangsa Indonesia. Oleh karena itu, penting dilaksanakan proses pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mengatasi permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS dan rendahnya hasil belajar IPAS siswa.

Pengembangan media *flipbook* berbasis pemecahan pada topik Cahaya dan Sifat-sifatnya dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat berimplikasi pada peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SDN 3 Anturan.

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah penting dilakukan, karena media ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya; (1) menambah minat siswa belajar karena disajikan dengan desain menarik dan berbentuk digital sehingga terkesan modern sesuai perkembangan zaman; (2) menambah pengetahuan siswa khususnya pada topik Cahaya dan Sifat-sifatnya; (3) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa karena media ini berbasis pemecahan masalah yang disajikan melalui analisis video, pembuktian dengan praktikum, dan game; (4) mempermudah pemahaman siswa dengan adanya teks, gambar, dan video; (5) memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai gaya belajar (visual, audio, dan kinestetik); (6) memiliki kemudahan dalam digunakan dibawa kemana saja sehingga siswa dapat belajar kapan saja selama internet memadai.

Pemecahan masalah atau kasus yang disediakan dalam media ini dapat meningkatkan kemampuan analisis dan interaksi siswa. Ditunjukkan melalui kegiatan menemukan jawaban dalam penyelesaian kasus sehingga siswa belajar dengan lebih bermakna dan kemampuan interaksi sosial di dalam kelas meningkat. Dengan manfaat media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah ini akan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 3 Anturan ini didasarkan atas beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Peserta didik kelas V SD Negeri 3 Anturan telah menguasai keterampilan

membaca, sehingga peserta didik mampu menggunakan media ini dengan baik yang terdiri dari gambar dan tulisan.

- b. Peserta didik kelas V SD Negeri 3 Anturan telah dapat mengoperasikan *gadget*.
- c. Fasilitas di SD Negeri 3 Anturan memadai, terdapat *chromebook* dan LCD yang mendukung media *flipbook* berbasis pemecahan masalah digunakan.
- d. *Flipbook* berbasis pemecahan masalah dapat dimanfaatkan siswa saat pembelajaran di kelas maupun saat diluar kelas dengan mudah.
- e. Media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah dapat membantu guru dalam mengembangkan media ajar dan membantu menjelaskan materi khususnya pada topik Cahaya dan Sifat-sifatnya.
- f. *Flipbook* berbasis pemecahan masalah membantu dan menarik antusiasme peserta didik dalam belajar, karena dalam media ini tersedia gambar, tulisan, video pembelajaran, aktivitas pemecahan masalah, game, dan praktikum.
- g. Media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah belum ada di SD Negeri 3 Anturan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 3 Anturan adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan media didasarkan pada analisis kebutuhan di kelas V SD Negeri 3 Anturan, Kecamatan Buleleng, sehingga media yang dikembangkan terbatas pada kondisi di lapangan.
- b. Pengembangan media terbatas pada topik Cahaya dan Sifat-sifatnya sehingga untuk mengembangkan topik lain memerlukan penyesuaian.

- c. Media pembelajaran *flipbook* berbasis pemecahan masalah dapat ditayangkan jika jaringan internet ada dan stabil.

1.10 Definisi Istilah

Demi menghindari kekeliruan terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi di lapangan.

1.10.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mentransfer informasi materi pembelajaran kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

1.10.3 *Flipbook*

Flipbook merupakan media belajar sejenis *e-book* atau buku elektronik yang didalamnya mampu menampilkan teks, gambar, audio dan video yang didesain secara menarik untuk merangsang minat peserta didik belajar.

1.10.4 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada kegiatan pemecahan suatu permasalahan oleh siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, analitis, dan kreatif peserta didik.

1.10.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kompetensi dan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah, terdapat 3 aspek hasil belajar yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor.

1.10.6 IPAS

IPAS merupakan singkatan dari ilmu pengetahuan alam dan sosial, ialah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep sains dan sosial. IPAS merupakan salah satu pengembangan Kurikulum Merdeka, yang memadukan materi dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi satu tema dalam pembelajaran. Pada mata pelajaran IPAS khusus muatan IPA kelas V SD salah satu Topik pembelajarannya adalah Cahaya dan Sifat-sifatnya.

1.10.7 Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang memiliki lima langkah atau tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

