

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan disekolah dasar adalah proses yang tidak hanya memberikan bekal kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis, dan menghitung saja. Namun juga sebagai proses pengembangan kemampuan dasar peserta didik dalam aspek intelektual, sosial, dan personal, agar mereka dapat melanjutkan pendidikan disekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) atau yang setara. Pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar merupakan landasan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Yudiana, 2021). Sekolah Dasar sangat berperan penting terhadap kemampuan peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan dan informasi secara luas, kemampuan komunikasi verbal dan numerika, sikap dan orientasi nilai dan kerja keras yang sistematis. Hal tersebut membuktikan bahwa pendidikan memiliki kontribusi terhadap begitu banyak aspek, (Agustian, 2022).

Guru merupakan satu dari beberapa komponen penting yang menentukan keberhasilan pendidikan, karena dalam proses pembelajaran guru secara langsung berhubungan dengan siswa. Guru bukan hanya dituntut untuk mempunyai keahlian dalam mengolah pengetahuan yang dimilikinya, melainkan juga diharapkan memberikan inspirasi bagi peserta didik agar mampu menumbuhkan potensi diri serta memiliki akhlak yang baik. Dalam kegiatan belajar mengajar guru akan memfasilitasi siswa mencapai tujuan pendidikan, yaitu berhasilnya sebuah proses pembelajaran (Sulistri, dkk., 2020).

Berhasil tidaknya siswa memahami apa yang dipelajarinya dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dimana bersumber dari diri peserta didik itu sendiri seperti minat, motivasi, dan kesiapan belajar. Sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar diri peserta didik dan biasanya sangat dekat dengan siswa seperti cara proses pembelajaran dalam kegiatan belajar di kelas, pergaulan peserta didik orang di sekitarnya, dan lingkungan sekolah, serta fasilitas sarana dan prasana yang ada. Prasarana dan fasilitas sekolah memainkan peran penting dalam meningkatkan standar Pendidikan (Susiani, 2022).

Saat ini, seperti yang telah diketahui banyak orang kurikulum 2013 telah diubah atau disempurnakan dengan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini merupakan kurikulum yang resmi dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek), ini merupakan gagasan dalam transformasi pendidikan Indonesia untuk mencetak generasi masa depan yang lebih unggul. Hal tersebut sejalan dengan apa yang diutarakan oleh Saleh dalam Ulinuha, (2023) bahwa Merdeka Belajar merupakan program untuk memperoleh potensi para pendidik dan peserta didik dalam berinovasi meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka ini awalnya hanya diimplementasikan di beberapa Sekolah Penggerak dari hasil seleksi. Namun seiring perkembangan pendidikan untuk saat ini, Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk diterapkan di semua sekolah salah satunya pada jenjang sekolah dasar sesuai dengan kesiapan dan kondisi sekolah itu sendiri (Ulinuha, 2023).

Hal-hal yang terkait dengan penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar adalah penggabungan dua mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA dan IPS. Sebagaimana ditetapkan oleh Agustina dalam Viqri, (2024), mengungkapkan kurikulum otonom ini mengintegrasikan pembelajaran antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), menjadi IPAS. Semakin diperharikan dan ditelusuri di kehidupan saat ini tantangan yang dihadapi umat manusia kini semakin bertambah dari waktu ke waktu. Dan disamping itu permasalahan-permasalahan yang dihadapi tidak lagi sama dengan permasalahan yang dihadapi dengan permasalahan kemarin. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi (Septiana, 2023). Oleh karena itu, pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa yang akan datang (Kemdikbud, 2021). IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta bagaimana cara mereka berinteraksi. Ilmu ini juga menelusuri kehidupan manusia dari berbagai aspek baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat yang hidup berdampingan dengan lingkungan sekitarnya. IPAS juga membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya, yang dimana keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini nantinya dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan secara tidak langsung mereka akan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Habbah & Sari, 2023).

Dengan belajar siswa akan mengalami perubahan yaitu tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Wuryanti et al., 2022). Menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran yaitu dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang bisa dijadikan sebagai tolak ukur, dimana biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa angka-angka atau huruf. Benjamin S. Bloom dalam Mahmudi, (2022) mengungkapkan hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif, serta psikomotor. Diantara tiga aspek tersebut, aspek kognitif merupakan salah satu aspek penting yang perlu diketahui dan dipahami pada anak sekolah dasar karena perkembangan kognitif menjadi dasar pengetahuan anak bagi perkembangan selanjutnya. Selain itu, aspek kognitif juga sangat menentukan prestasi yang diperoleh siswa sebab pada aspek tersebut terjadi proses mengingat dan berpikir, sehingga diasumsikan mampu mempengaruhi prestasi hasil belajar siswa. (Zakiah & Khairi, 2019). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bujuri (2018) yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik seperti menalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah, dan kreativitas. Dalam penerapannya, siswa seringkali dihadapkan dengan persoalan atau permasalahan yang menuntut siswa untuk dapat memecahkan permasalahan secara fisik maupun mental melalui kemampuan berpikir mereka. Artinya, aktivitas dalam belajar tidak hanya menyangkut masalah fisik semata, akan tetapi yang lebih penting keterlibatan peserta didik secara mental yaitu aspek proses kognitif yang berhubungan dengan kecerdasan (Afni et al., 2024).

Perkembangan kognitif yang baik akan menentukan ketercapaian dalam setiap pelajaran yang diajarkan di sekolah dan tentu memiliki sebuah tujuan dan

manfaatnya masing masing terutama dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Yunita Sari, dkk., (2022) bahwa hasil belajar siswa seringkali tidak memenuhi standar. Siswa memiliki hasil belajar yang rendah karena mereka tidak memahami materi pembelajaran. Riset terdahulu Moslimah, (2023) membuktikan bahwa problem hasil belajar dapat ditinjau dari kemampuan siswa untuk menemukan masalah dan ide untuk memecahkan masalah. Selain itu, studi Simorangkir, dkk., (2024) menunjukkan bahwa menggunakan media belajar yang tidak menarik juga menyebabkan siswa memiliki hasil belajar yang buruk.

Berdasarkan hasil observasi mewawancarai guru wali kelas IV SD Negeri 5 Karangasem. Adaptasi pembelajaran pada saat terjadinya masa pembelajaran secara daring yang diakibatkan oleh pandemi covid 19 sangat mempengaruhi cara dan bagaimana minat belajar peserta didik. Dimana pada saat pandemi covid 19, pembelajaran dilakukan secara online yang membuat siswa diminta belajar melalui alat-alat teknologi digital. Hal ini mengakibatkan tak sedikit siswa sampai kecanduan dengan alat-alat teknologi tersebut dengan pembelajaran yang seperti kita ketahui sekarang ini sangatlah beragam. Namun pada saat difase normal seperti sekarang ini, yang dimana mereka kembali sekolah dengan cara belajar tatap muka secara langsung dan kembali juga mereka berkuat dengan buku-buku atau media konvensional yang mungkin membuat mereka bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran karena hanya sebatas sebuah kertas lembar yang menurut mereka kurang asik dan kerap membosankan saat belajar, sehingga membuat fokus dan minat belajar mereka berkurang sehingga mempengaruhi keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar . Di samping itu, guru sudah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, namun media yang digunakan masih sangat terbatas sehingga

masih belum bisa menambah daya tarik siswa saat belajar. Selain itu juga dilihat dari nilai rata-rata peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Karangasem mata pelajaran IPAS yang memiliki nilai cukup rendah di kelas IV dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya khususnya bagian IPS yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial yang berisikan materi Sejarah pada BAB V cukup sulit dipahami siswa apalagi dengan materi yang padat dan kompleks, ini karena minat belajar mereka rendah sehingga berpengaruh kepada hasil belajar yang dimana dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas IV SD Negeri 5 Karangasem disajikan pada lampiran 03.

Ambarawati & Ardana, (2020) mengemukakan dalam sebuah proses pembelajaran agar berjalan dan memperoleh hasil yang maksimal, diharapkan guru harus mampu menyusun sarana dan prasarana pembelajaran semaksimal mungkin. Apalagi mengingat gaya belajar peserta didik berdasarkan hasil instrumen gaya belajar peserta didik yang mendapatkan hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 10, sebagaimana yang dikatakan oleh wali kelas bahwa gaya belajar siswa beragam ada dominan dalam satu gaya belajar dan bahkan ada yang jumlah skor sama antara visual dengan auditoria tau auditori dengan kinestetik, sehingga membuat cukup sulit menetapkan media dengan pembelajaran yang cukup padat seperti mata pelajaran IPS, artinya meninjau tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan memperhatikan karakteristik peserta didik seperti gaya belajar, penetapan materi, pemilihan metode, model dan media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran yang baik dan tepat. Keberhasilan seorang guru menciptakan sumber daya yang berkompeten dapat dari model pembelajaran yang digunakan (Ambarawati & Ardana, 2020). Dalam kurikulum merdeka ini, guru dituntut untuk mampu menerapkan pendidikan inklusif, yaitu memberikan kesempatan untuk

belajar yang sama bagi seluruh peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Hal ini sesuai dengan prinsip bahwa setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak, tanpa dibeda-bedakan. Pendidikan penuh mewajibkan guru untuk memahami dan mengerti berbagai kebutuhan siswa seperti menyesuaikan metode pengajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang ramah bagi semua peserta didik (Yunus, dkk., 2023). Untuk memecahkan permasalahan terhadap hasil belajar IPS siswa yang rendah khususnya pada aspek kognitif, yaitu pemahaman siswa perlu adanya suatu inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Psikolog kognitif Daniel Willingham menjelaskan hubungan tersebut dalam bukunya *The Reading Mind*. “(penulis) selalu menghilangkan banyak informasi yang dibutuhkan untuk memahami apa yang mereka tulis,” Willingham menjelaskan, jadi “(pembaca) harus memiliki informasi yang tepat dalam ingatan untuk membuat kesimpulan yang menjembatani makna dari apa yang dibacanya (Tyner & Kabourek, 2021). Maka dengan itu bisa disimpulkan bahwa siswa bisa memahami dan mengingat apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan bukan hanya sebagai sekedar penerima informasi sehingga berpengaruh dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Hal itu dapat ditangani dengan cara melalui penerapan pembelajaran yang menuntut siswa agar terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Pemanfaatan sebuah media pada pembelajaran IPS memiliki peran yang sangat penting, karena dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi dalam proses pembelajaran tanpa harus bergantung pada pemikiran abstrak. (Khaira Ummah & Mustika, 2024).

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin cepat berkembang kini menuntun dunia pendidikan untuk memperbaiki cara kerjanya. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sarana dan prasarana adalah hal yang penting dan harus ada dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dimana berpengaruh dalam tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Alimatussa'adah, 2024). Pembelajaran yang akan menjadi penerangan bagi pendidikan abad 21 di era digital ini adalah penerapan TIK/ICT dalam pembelajaran. Berkembangnya teknologi membawa beragam media pembelajaran baru yang bisa digunakan, seperti buku digital atau electronic book (E-Book). Penggunaan E-Book Interaktif dalam pembelajaran ditinjau dari teori Kognitif Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) oleh Richard Mayer, mengungkapkan bahwasannya pembelajaran lebih efektif ketika sebuah informasi disajikan dalam bentuk multimedia yang menggabungkan teks, gambar dan audio karena dapat membantu mengurangi beban kognitif serta memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi. *E-Book* Interaktif merupakan kumpulan teks, gambar, video, dan suara dikemas satu format aplikasi yang dapat dibaca dengan alat elektronik tertentu. *E-Book* interaktif dapat dibuka melalui komputer, laptop atau smartphome yang dimana dapat dibawa kemana-mana tanpa terikat ruang dan waktu. Sehingga penggunaan E-Book interaktif akan lebih fleksibel jika dibandingkan dengan buku cetak (Ruddamayanti, 2019). Begitu pun dalam sebuah penelitian Ziya, (2023) menyatakan bahwa penggunaan E-Book dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, serta peserta didik lebih tertarik menggunakan E-Book dalam pembelajaran. Keunggulan E-Book ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif dimana siswa secara langsung dapat memilih menu

yang tersedia seperti mengajak berdialog terhadap peserta didik tersebut. Secara sederhana e-book dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital dari buku cetak (Br Ginting & Simamora, 2022).

Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain dalam Rosmana, (2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam membuat dan merancang sebuah media pembelajaran E-Book yang memuat pemahaman konsep bermakna bagi siswa, tentunya diperlukan tahap terstruktur dan konstruktivis agar memiliki skenario pembelajaran yang mudah dipahami serta bermakna bagi peserta didik. Dan sebuah studi Simorangkir, dkk., (2024) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Maka dengan itu media E-Book yang mengadaptasi sebuah model pembelajaran yang sesuai untuk pemahaman konsep gaya belajar siswa sangat diperlukan agar mampu menarik minat siswa.

E-Book dengan Model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) merupakan salah satu solusi model pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi dan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS BAB V Topik Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yaitu tiga modalitas gaya belajar siswa. Dalam penerapannya di kelas model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) mengaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik yaitu dengan mengoptimalkan tiga modalitas yang ada dalam diri siswa yaitu Penglihatan (Visual), Pendengaran (Auditory), dan Gerakan tubuh (Kinesthetic) untuk

menjadikan siswa merasa nyaman dalam belajar. Pendapat tersebut di dukung Teori piramida pembelajaran Edgar Dale, semakin mendekati pengalaman nyata suatu metode pembelajaran, seperti praktik langsung atau simulasi, semakin tinggi kemungkinan siswa mengingat informasi tersebut. Hal ini sesuai dengan kebutuhan anak-anak sekolah dasar, yang cenderung lebih efektif belajar melalui pendekatan yang melibatkan seluruh panca indera mereka. Selain meningkatkan pemahaman dan daya ingat, metode ini juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa pada tingkat dasar. Selain itu juga oleh Sudiantini dkk., (2019) yang menyatakan bahwa model VAK mampu melatih serta mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa, memberikan pengalaman belajar secara langsung, memberikan kesempatan siswa untuk menemukan dan memahami berbagai konsep melalui kegiatan fisik seperti observasi, demonstrasi, percobaan dan diskusi aktif secara maksimal. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami pembelajaran secara langsung, sehingga mereka dapat mengeksplorasi dan memahami suatu konsep melalui keterlibatan ketiga modalitas belajar yang dimiliki. Supaya proses belajar lebih maksimal, penerapan model pembelajaran VAK perlu mempertimbangkan gaya belajar dan karakter unik setiap peserta didik. Siswa dengan kecenderungan visual akan lebih mudah menyerap informasi melalui media seperti gambar, video, alat peraga, atau model dua dimensi. Sementara itu, siswa yang memiliki gaya belajar auditori akan lebih cepat memahami materi melalui stimulus suara, seperti musik, rekaman audio, atau penjelasan verbal. Adapun siswa dengan gaya belajar kinestetik cenderung lebih

efektif dalam memahami materi jika dilibatkan dalam kegiatan fisik seperti eksperimen, membuat karya, atau aktivitas praktik lainnya.

Melihat permasalahan yang ada, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat diwujudkan dalam bentuk E-Book interaktif berbasis VAK. Media ini diharapkan mampu mendukung proses belajar siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sejalan dengan kurikulum yang sedang diterapkan saat ini. dan memuat gaya belajar siswa sehingga mampu menarik minat belajar yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selaras dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis VAK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 5 Karangasem”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran yang monoton dan terkadang satu arah (satu gaya belajar) membuat siswa cepat bosan.
2. Fokus belajar yang menurun sehingga minat belajar yang rendah dan berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dipengaruhi dari adaptasi pembelajaran yang secara daring, yang dimana siswa diminta belajar menggunakan alat-alat teknologi digital.
3. Gaya belajar siswa yang beragam, membuat guru cukup sulit menentukan media pembelajaran.

4. Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran IPS, yang cukup luas dan kompleks.
5. Belum adanya pengembangan media *E-Book* interaktif berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) Mata Pelajaran IPS kelas IV disekolah tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Identifikasi masalah yang dipaparkan sangatlah beragam, namun hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran, khususnya Pengembangan Media *E-Book* Interaktif Berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) topik Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 5 Karangasem.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Dari uraian latar belakang, berikut ini adalah beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan bangun Media *E-Book* interaktif berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) pada Pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 5 Karangasem?
2. Bagaimanakah validitas Media *E-Book* interaktif berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) pada Pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 5 Karangasem?
3. Bagaimanakah kepraktisan terhadap Media *E-Book* interaktif berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) pada Pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 5 Karangasem?

4. Bagaimanakah efektivitas media E-book interaktif berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 5 Karangasem?

1.5 Tujuan Penelitian

Sebagai tindak lanjut dari rumusan masalah, berikut ini adalah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui rancangan bangun Media *E-Book* interaktif berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) pada Pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 5 Karangasem.
2. Mengetahui validitas Media *E-Book* interaktif berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) pada Pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 5 Karangasem.
3. Mengetahui kepraktisan terhadap Media *E-Book* interaktif berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) pada Pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 5 Karangasem.
4. Mengetahui efektivitas media E-book interaktif berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 5 Karangasem.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat praktis dan teoritis, yang dapat dijabarkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sumber referensi dalam memperluas wawasan, memperkaya

konsep serta teori yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Media *E-Book* Interaktif Berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) dan dapat meningkatkan hasil belajar kualitas pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan kontribusi secara teoritis, penelitian ini juga diharapkan memiliki manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh berbagai pihak, seperti siswa, guru, dan peneliti lainnya, dengan rincian sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan *E-Book* Interaktif Berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan konsentrasi peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPS, khususnya mengenai Kerajaan-Kerajaan di Nusantara, sehingga mereka dapat mengembangkan pemikiran yang logis dan kritis serta lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Di samping itu, peserta didik diharapkan dapat membangun pengetahuan secara mandiri, menjadikannya lebih bermakna dan mudah diingat dalam jangka waktu yang lama.

b. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat menjadi sumber referensi atau pedoman bagi guru dalam merancang atau mengembangkan materi pembelajaran Media *E-Book* Interaktif Berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*). Oleh karena itu, guru diharapkan media pembelajaran ini dapat mendorong kreativitas, inovasi,

dan sifat edukatif, sekaligus mempermudah guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar..

c. Bagi Peneliti Lainnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan Media *E-Book* Interaktif Berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) pada Mata Pelajaran IPS, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan bagi peneliti, serta memberikan masukan dan saran yang berguna untuk penelitian serupa di masa mendatang.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian Ini Menghasilkan Produk Berupa Media Pembelajaran E-book interaktif berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 5 Karangasem. Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini.

- 1) Sampul E-Book dirancang dengan komposisi warna cerah yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi siswa.
- 2) Terdapat bagian prakata dan peta konsep, diikuti dengan Capaian Pembelajaran serta Tujuan Pembelajaran
- 3) E-Book ini mencakup materi mata pelajaran IPS, khususnya tentang Kerajaan-Kerajaan di Nusantara untuk kelas IV sekolah dasar.
- 4) Proses pembuatan Media Pembelajaran E-Book Interaktif dimulai dengan perancangan materi di *Microsoft Word*, kemudian diolah menggunakan *software Canva* untuk menghasilkan produk yang menarik dan interaktif

- 5) *E-Book* Interaktif Berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar menarik, video, audio, dan elemen pembelajaran kinestetik yang sesuai dengan materi. Ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

E-Book Interaktif berbasis VAK (*Visual Auditory Kinesthetic*) ini penting untuk dikembangkan karena materi yang tersedia dalam buku siswa masih terbatas, sehingga siswa kesulitan dalam memahami topik yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS, khususnya materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara, masih sangat minim, dengan guru hanya mengandalkan buku siswa sebagai sumber utama, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui Media Pembelajaran *E-Book* berbasis VAK (*Visual Auditory Kinesthetic*) ini dapat membantu guru dalam pembelajaran seperti menjelaskan materi, memperluas wawasan dan pengetahuan siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Dengan demikian, siswa dapat lebih aktif dalam menggali informasi dan memperoleh pengetahuan secara mandiri.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Media *E-Book* Interaktif Berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media *E-Book* yang Interaktif Berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) diharapkan dapat menarik perhatian dan minat belajar sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS, khususnya materi Sejarah Kerajaan-kerajaan di Nusantara. Dengan

memanfaatkan pendekatan multisensori yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Media ini mengintegrasikan elemen visual seperti gambar, peta dan animasi. Auditori seperti video narasi sejarah atau efek suara yang relevan, serta elemen Kinestetik melalui aktivitas interaktif seperti kuis dan simulasi bangunan atau peta letak Kerajaan di Nusantara. Dengan kombinasi tersebut, e-book ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi yang kompleks, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.

- 2) Dengan adanya media E-Book berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) mendukung perkembangan pemahaman siswa dengan menyajikan informasi sejarah secara visual mempermudah siswa mengidentifikasi fakta dan hubungan antar konsep. Elemen auditori membantu memperkuat pemrosesan informasi melalui pendengaran, sementara aktivitas kinestetik mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Dengan pendekatan multisensori ini, siswa lebih mudah mengingat materi, memahami alur sejarah secara logis, dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks yang lebih luas, sehingga kemampuan kognitif mereka meningkat secara keseluruhan dan diharapkan siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga penyajian materi yang menarik dan terstruktur dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam Pelajaran IPS

Sedangkan keterbatasan pengembangan e-book dalam penelitian yakni sebagai berikut.

- 1) Pengembangan E-Book ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, E-Book Interaktif berbasis VAK

(*Visual, Auditory, Kinesthetic*) yang dikembangkan hanya diberikan khusus untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Namun, E-Book ini juga dapat diterapkan pada siswa di luar kelompok tersebut, asalkan karakteristik mereka sesuai dengan siswa kelas IV sekolah dasar.

- 2) E-Book yang dikembangkan didasarkan pada permasalahan yang dihadapi di kelas IV SD.
- 3) E-Book Interaktif berbasis VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) ini terbatas pada mata pelajaran IPS yang berfokus pada materi tentang Kerajaan-Kerajaan di Nusantara untuk kelas IV SD

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan materi yang dikemas dalam bentuk Media Pembelajaran berupa *E-Book*, dan strategi untuk mengatasi berbagai permasalahan dan kendala dalam proses pembelajaran.
- 2) *E-Book* Interaktif adalah istilah yang merujuk kepada versi elektronik dari buku atau publikasi yang biasanya dapat dibaca menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau perangkat baca khusus. Salah satu keunggulan utama *E-Book* adalah kemampuannya untuk diakses, disimpan, dan dibawa dengan mudah tanpa memerlukan kertas fisik
- 3) Gaya belajar VAK adalah pendekatan pembelajaran yang fokus pada tiga modalitas utama yang dimiliki oleh peserta didik, yaitu melihat,

mendengar, dan bergerak. Pendekatan ini bertujuan untuk mengoptimalkan ketiga modalitas tersebut agar peserta didik merasa lebih nyaman dalam proses belajar. Gaya belajar ini menekankan pentingnya pengalaman belajar yang langsung dan menyenangkan, yang dapat dilakukan melalui visual (melihat), auditori (mendengar), dan kinestetik (bergerak).

- 4) Mata Pelajaran IPS materi tentang Kerajaan-Kerajaan di Nusantara diajarkan di kelas IV Sekolah Dasar agar siswa mengetahui Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara, Dimana materi pembelajaran ini cukup padat dan kompleks.
- 5) Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa dalam mengikuti kegiatan proses Pendidikan yang dicerminkan dengan sikap dan keahlian yang semakin baik. Selain itu, dengan hasil belajar juga dapat diperoleh dari perubahan tingkah laku siswa dalam proses belajar yang melibatkan antar siswa dan guru. Dalam pembelajaran IPS hasil belajar dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya aspek kognitif, afektif serta psikomotorik.