

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan masyarakat serta perubahan zaman yang terus mengalami perkembangan akan berpengaruh ke sektor Pendidikan. Pendidikan selain berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi karakter yang dibentuk, sikap, dan keterampilan siswa agar mampu menghadapi dinamika kehidupan. Tantangan yang semakin kompleks mendorong masyarakat Indonesia untuk selalu upgrade dengan kualitas diri agar nantinya bisa menjadi pribadi yang kompeten, berpengetahuan luas dan mampu bersaing di berbagai bidang kehidupan (Cahyaningrum & Suyitno, 2022; Khairiyah dkk., 2025). Melalui proses pendidikan, negara menaruh harapan besar untuk membentuk generasi penerus yang berkualitas dan berperan dalam pembangunan nasional (Ngurah dkk., 2024; Sihombing dkk., 2024). Harapan pendidikan masa kini adalah mampu menghasilkan spiritual, sosial, emosional dan intelektual yang cerdas sebagai sumber daya manusia serta memiliki karakter peduli terhadap lingkungan dan kearifan lokal di sekitarnya.

Salah satu cara untuk menempuh pendidikan adalah melalui kegiatan belajar di sekolah sesuai dengan tingkatannya. Dalam proses pembelajaran, sekolah menggunakan kurikulum sebagai acuan utama. Oleh karena itu, ditetapkannya kurikulum nasional oleh pemerintah harus diikuti oleh setiap sekolah dalam menjalankan kurikulum di sekolah masing-masing. Saat ini pemerintah

menetapkan kurikulum merdeka, yang mana pembelajaran tidak hanya menekankan pada pencapaian kompetensi lulusan baik *soft skill* maupun *hard skill* di kebutuhan zaman sekarang agar mereka lebih bisa menyiapkan, tetapi juga pengembangan karakter, serta integrasi nilai-nilai budaya lokal (Yunita dkk., 2023). Implementasi kurikulum merdeka ini nantinya sumber daya manusia (SDM) yang dihasilkan mampu bertindak local dan berfikir secara global yang mencerminkan sumber daya berkualitas, serta menjadikan nilai-nilai ketuhanan sebagai landasan dalam mengambil setiap keputusan (Mulyasa, 2023). Era abad ke-21, siswa diharapkan memiliki cara berfikir kritis yang terampil, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C), serta literasi digital yang baik. Oleh karena itu, pembelajaran harus bertransformasi menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan zaman (Octavia dkk., 2025; Sinaga, 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS di Sekolah Dasar merupakan salah satu pelajaran yang penting. Mata Pelajaran IPAS memiliki tujuan untuk menjadikan siswa paham konsep-konsep IPAS I kehidupan sehari-hari dan menemukan keterkaitannya. Kurikulum Merdeka menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS, tetapi pembelajaran materi itu terpisah. Pada semester 1 siswa difokuskan pada pembelajaran IPA, sedangkan semester 2 difokuskan pada mata pelajaran IPS metode ilmiah sebagai jalan untuk memahami fenomena alam yang di fokuskan dalam bidang ilmu IPA (Aryandi, 2018). Kemampuan memahami fenomena alam bagi siswa secara dasar merupakan bekal dari dilaksanakannya pembelajaran IPA. Melalui metode ilmiah, siswa dilatih untuk berpikir kritis, analitis, pengambilan keputusan berdasarkan bukti, melakukan pengamatan dan eksperimen, serta mengaitkan konsep sains dengan kehidupan sehari-hari (Ansya & Salsabilla, 2024;

Wida dkk., 2024). Penugasan materi bukan semata-mata sebagai fokus utama pembelajaran IPA, tetapi juga pada pengembangan kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah melalui pendekatan berbasis data dan pengalaman nyata.

Harapan utama dari pembelajaran IPA di tingkat dasar adalah agar siswa mampu membangun pemahaman konseptual yang kuat tentang dunia alam sekitar sejak dini. Pembelajaran IPA diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap alam, menanamkan sikap peduli lingkungan, serta membentuk kebiasaan berpikir berdasarkan bukti dan logika. Melalui IPA, siswa diharapkan tidak hanya menjadi penghafal fakta ilmiah, tetapi menjadi pembelajar aktif yang mampu menjelaskan fenomena, menyusun pertanyaan investigatif, dan mengembangkan solusi terhadap permasalahan nyata di lingkungan sekitarnya (Anfal dkk., 2025; Patandung, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran IPA idealnya memberikan pengalaman langsung melalui serangkaian kegiatan eksploratif guna membentuk pemahaman dan keterampilan ilmiah yang bermakna. Hal ini sejalan dengan hakikat IPA mulai dari proses yang mencakup IPA, produk, aplikasi, dan sikap (Trianto, 2010).

Proses yang mencakup IPA meliputi langkah-langkah ilmiah seperti mengamati, mengklasifikasi, hingga merancang eksperimen (Isnawati, 2014). IPA sebagai produk berupa konsep, prinsip, teori, dan hukum ilmiah yang diperoleh dari proses tersebut (Mariana & Praginda, 2009). Aplikasi mencerminkan pemanfaatan hasil teknologi dan kehidupan yang bekerja di dalam sains, sedangkan sikap ilmiah mencakup kejujuran, keterbukaan, rasa ingin tahu, dan kepedulian lingkungan sebagai nilai-nilai yang perlu ditanamkan sejak dini dalam pembelajaran IPA (Wijaya dkk., 2025).

Keberhasilan proses pembelajaran IPAS tercermin melalui pencapaian hasil belajar yang diperoleh oleh siswa (Irawati dkk., 2021; Sidiq dkk., 2020). Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran, yang ditunjukkan melalui skor tes atau simbol penilaian tertentu. Secara umum, spek yang mencerminkan adanya perubahan tingkah laku siswa terutama di hasil belajar yaitu pengetahuan, keterampilan, pemahaman dan sikap sebagai output dari proses pembelajaran. Pemahaman konsep sains dan hasil belajar dipengaruhi oleh literasi serta keterampilan proses sains (Danianty & Sari, 2022; Setyaningrum dkk., 2024). Hal ini menunjukkan hasil belajar yang diperoleh siswa mencerminkan seberapa baik mereka memahami konsep, hal ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan literasi sains yang dimiliki. Kurangnya literasi sains dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi IPA.

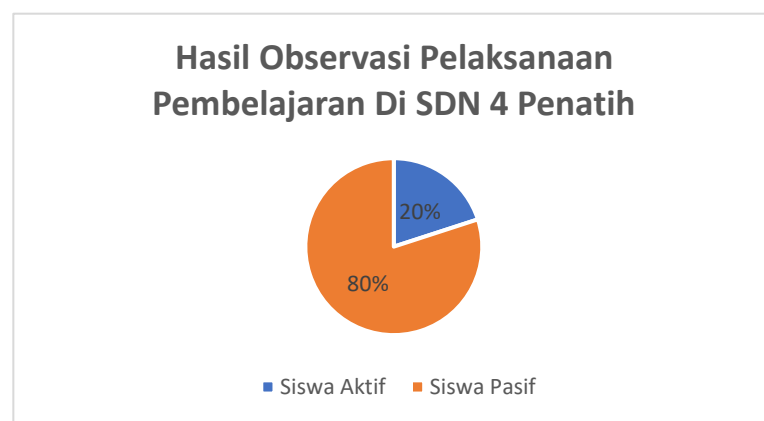
Namun kenyataannya, hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah, *Programme for International Student Assessment (PISA)* dan *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* memperlihatkan hasil evaluasi hasil belajar siswa. Data TIMSS dari tahun 2003 hingga 2015 menunjukkan bahwa posisi Indonesia terus menurun, khususnya dalam bidang sains, di mana sekitar 54% siswa Indonesia hanya mampu mencapai level kemampuan yang rendah (Hadi & Novaliyosi, 2019). Berada dalam level rendah karena siswa hanya bisa mengerjakan soal pada level kesulitan dasar mencakup hafalan fakta sederhana dalam IPA, belum bisa menjawab soal yang memiliki level kemampuan berpikir kritis dan memerlukan analisis pemecahan masalah secara nyata.

Sementara itu, skor literasi sains siswa Indonesia dalam PISA pada tahun 2009, 2012, 2015, dan 2018 secara berturut-turut adalah 383, 382, 403, dan 396, semuanya berada di bawah rata-rata global (Yusmar & Fadilah, 2023). Bahkan pada PISA tahun 2022, skor Indonesia kembali turun menjadi 383, jauh di bawah skor rata-rata internasional yaitu 485 (OECD, 2023). Hal ini menunjukkan berarti kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah IPA masih rendah. Rendahnya skor literasi sains terlihat dari siswa belum mampu menafsirkan informasi ilmiah secara efektif, belum terbiasa menggunakan pengetahuan sains untuk memecahkan masalah dunia nyata, dan cenderung kesulitan dalam membuat prediksi berdasarkan data ilmiah sederhana. Rendahnya kemampuan literasi siswa tentunya pada hasil belajar siswa akan terkena dampaknya. Jika tidak ditangani, kesulitan di pihak siswa dalam menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, ditemukan bahwa rata-rata pra-siklus nilai IPA siswa hanya mencapai 60%, hal ini menunjukkan masih berada di bawah standar ketuntasan minimal sekolah yaitu 75 (Nurmalasari dkk., 2024). Selanjutnya kurangnya inovasi dalam pemilihan sumber belajar menjadi salah satu penyebab menurunnya kualitas pembelajaran IPA. Kondisi ini menjadikan pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik, sehingga motivasi siswa menurun dan berdampak pada rendahnya hasil belajar IPA siswa (Hadi dkk., 2024; Laili dkk., 2024). Selain itu, hasil observasi, pencatatan dokumen yang telah dilakukan pada tanggal 2 – 3 Juni tahun 2025 di Gugus I Gusti Ngurah Rai Denpasar Timur menunjukkan adanya permasalahan terkait rendahnya hasil belajar IPA. Data hasil pencatatan dokumen di SD Negeri 4 Penatih diketahui bahwa hasil penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) pada pembelajaran IPAS di

kelas V tahun Pelajaran 2024/2025 masih rendah. Dari 53 siswa kelas V yang perolehan nilai sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) hanya 20 siswa, yang artinya 38% siswa yang mencapai KKTP. Sedangkan yang belum mencapai KKTP adalah 33 siswa atau sebanyak 62% siswa yang belum mencapai KKTP.

Hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 4 Penatih pada kelas V siswa cenderung pasif. Hal ini dapat dilihat berdasarkan Gambar 1.1 berikut.



Gambar 1.1 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Di SDN 4 Penatih

Diagram lingkaran di atas menunjukkan bahwa 20% dari 30 siswa aktif, sementara 80% dari 30 siswa sisanya hanya diam tanpa mau menjawab pertanyaan dari guru atau bertanya saat diskusi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa kurang fokus dan cepat bosan terlihat dari sikap siswa yang mulai menggambar hal lain di buku tulis, mengajak temannya mengobrol diluar topik pembelajaran.

Uraian permasalahan tersebut juga diperkuat dari hasil wawancara pada tanggal 4 Juni tahun 2025 dengan guru kelas V di SD Negeri 2 Penatih bahwa hasil belajar IPAS siswa yang rendah disebabkan oleh pemanfaatan keberagaman media

pembelajaran dan penggunaan metode yang variatif masih terbatas, penggunaan buku teks dari pemerintah menjadi sumber utama dalam pembelajaran IPAS di sekolah. Pendekatan pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang menggali potensi siswa dapat berdampak pada partisipasi aktif siswa seperti sedikit yang mengangkat tangan untuk memberikan tanggapan saat diskusi di kelas selama pembelajaran, dalam menyampaikan pendapat siswa enggan untuk maju ke depan kelas. Pembicaraan hal di luar topik pembelajaran saat belajar di kelas menunjukkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sekolah dasar umumnya lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media visual, audio visual maupun berupa permainan menarik seperti gambar berwarna, video terkait fenomena alam, dan permainan edukatif.

Dengan menjadikan guru sebagai pusat dari pembelajaran menjadikan siswa pasif, kurang nyaman, dan kurang termotivasi untuk belajar (Dewi dkk., 2024; Ernita dkk., 2024). Siswa sulit memahami materi IPAS dan kurang tertarik untuk belajar IPAS karena pembelajaran IPA masih berfokus pada aspek kognitif dan kurang mengintegrasikan kearifan lokal. Pengaruh budaya asing yang semakin kuat, penting untuk menyeimbangkan pembelajaran sains dengan nilai-nilai budaya dan sikap ilmiah agar lebih relevan dengan konteks masyarakat (Sukanadi, 2025). Ketika proses pembelajaran tidak menarik dan kurang interaktif, saat siswa tidak bisa menjawab hal itu dikarenakan siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan, merasa bosan, hal ini mengakibatkan hasil belajar IPAS siswa rendah karena minat belajar yang kurang. Selain itu ketidakluwesannya pembelajaran dan membosankan juga menghambat pola pikir siswa. Oleh karena itu, guru perlu melakukan inovasi dengan metode pembelajaran modern yang diterapkan di masa

kini harus sesuai dengan perkembangan teknologi dan perkembangan yang ada (Zhang *et al.*, 2024). Tak kalah penting pembelajaran juga bisa diintegrasikan dengan kearifan lokal agar pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

Mengacu pada permasalahan tersebut, sangat diperlukan untuk mengembangkan kualitas pembelajaran agar hasil belajar IPAS siswa meningkat. Kemudahan mengakses media dan semakin menarik media yang digunakan merupakan hasil pemanfaatan teknologi digital yang dijadikan menjadi sebuah strategi dalam pembelajaran. Kajian literatur menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan telah menjadi topik yang luas dan terus berkembang. Efektif dan interaktifnya suatu proses pembelajaran yang diciptakan merupakan peran penting teknologi (Judijanto dkk., 2024). Sementara itu, pemanfaatan teknologi informasi juga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Aisy dkk., 2024). Selain memperkaya metode pembelajaran, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan pengintegrasian teknologi yang ditunjukkan.

Guru menggunakan bahan ajar untuk membantu siswa menguasai kompetensi pembelajaran. Buku digital menjadi pilihan praktis karena memungkinkan pembelajaran mandiri, ramah lingkungan, dan mudah digunakan. Buku digital yang dikembangkan sesuai kebutuhan dapat dikemas lebih menarik melalui integrasi teknologi seperti *flipbook* digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif (Humairah dkk., 2023; Irmawati dkk., 2021; Nuha *et al.*, 2021). Penyajian materi Pelajaran secara virtual, naratif dan kontekstual dapat menggunakan salah satu media digital yaitu *flipbook* interaktif. Untuk meningkatkan perhatian dan aktivitas siswa maka *flipbook* ini dirancang,

khususnya pada pembelajaran IPAS. Keunggulannya terletak pada penyajian materi yang menarik dengan animasi, gambar serta video yang sudah dilengkapi di dalamnya, selain itu juga membantu siswa memahami konsep IPAS dengan lebih efektif dan mendalam (Rudi, 2018; Salsabela dkk., 2022). Media pembelajaran elektronik berbentuk *flipbook* ini menarik dan menyenangkan karena tampilannya mirip buku asli, serta memungkinkan penambahan gambar, animasi, grafik, audio, tautan, video, lembar kerja, dan permainan edukatif (Millati & Setyasto, 2023).

E-modul yang ditunjukkan beberapa penelitian berbasis *Flipbook Maker* pada materi pendidikan karakter terbukti efektif dalam memperkuat karakter siswa sekaligus meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka (Asmi dkk., 2018). Selanjutnya (Millati & Setyasto, 2023) melakukan penelitian dengan hasil kesimpulan yaitu hasil belajar kelas IV di mata pelajaran IPA mengalami peningkatan merupakan bentuk kelayakan dan keefektifan *flipbook* sebagai bahan ajar elektronik. Adapun produk *flipbook* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan diintegrasikan dengan *website*, *Heyzine*, berisi materi, gambar, video YouTube, LKPD, *Quizizz*, evaluasi, dan daftar pustaka. Kapan pun bahan ajar ini dapat diakses melalui internet, baik lewat laptop maupun handphone. Peneliti lainnya yang juga berpendapat bahwa *flipbook* layak dan penggunaannya dalam peningkatan hasil belajar IPA dan kognitif siswa dinilai efektif, sehingga *flipbook* dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Arisandhi dkk., 2023; Nuryani & Abadi, 2021). *Flipbook* jika dikembangkan dengan mengintegrasikan dengan kearifan lokal seperti cerita rakyat Bali, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya yang relevan dengan kehidupan mereka serta menarik minat belajar siswa.

Kearifan lokal merupakan gagasan-gagasan setempat (lokal) dari suatu daerah yang mengandung kebijaksanaan, nilai-nilai positif, dan keharmonisan, serta dijadikan pedoman hidup oleh masyarakat setempat (Ilhami & Permana, 2023). Integrasi kearifan lokal pada pembelajaran dengan pengalaman belajar yang didapat lebih kontekstual dan konkrit kepada siswa (Ismiyanti & Afandi, 2022). Penggunaan media yang mengandung kearifan lokal memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Integrasi nilai-nilai lokal dalam bahan ajar memiliki peran penting untuk menanamkan karakter positif masyarakat terhadap anak mulai dari usia dini (Darmayasa dkk., 2018).

Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat meningkatkan karakter siswa, meningkatkan minat serta hasil belajar siswa (Maharani & Muhtar, 2022; Suantara dkk., 2023; Yuliatin dkk., 2023). Kearifan lokal sangat beragam baik berupa tradisi, adat istiadat, cerita rakyat, lagu daerah, makanan, alat musik suatu daerah. Keterbutian pengembangan lokal suatu Bali dari *e-modul* berbasis kearifan lokal yang dinyatakan valid, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD (Suantara dkk., 2023). Sejalan dengan itu, *e-modul* yang dikembangkan dengan muatan kearifan lokal Bali dalam pembelajaran IPAS terbukti valid dan efektif di kelas IV (Dewi & Suniasih, 2023). Pemanfaatan cerita rakyat Bali sebagai kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS membuat materi menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan kehidupan serta budaya di sekitarnya. Selain itu, unsur cerita rakyat dapat meningkatkan minat

belajar, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka ketertarikan terhadap topik ini mendorong dilakukannya penelitian mengenai **“Pengembangan *Flipbook* Bermuatan Kearifan Lokal Cerita Rakyat Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan permasalahan an latar belakang di atas yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Beberapa siswa menunjukkan tanda-tanda jenuh dan kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat tidak memperhatikan pembelajaran dan muncul perilaku tidak fokus saat pembelajaran berlangsung.
- 1.2.2 Dalam pembelajaran keaktifan siswa masih kurang. Keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, maupun berdiskusi sangat minim, yang menunjukkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran belum optimal.
- 1.2.3 Ketersediaan bahan ajar inovatif masih terbatas, sumber belajar yang sebagian besar buku teks yang disediakan oleh pemerintah. Hal ini menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang beragam dan menarik, sehingga pembelajaran cenderung monoton.
- 1.2.4 Materi pembelajaran yang disajikan belum kontekstual. Materi yang disampaikan belum dikaitkan dengan pengalaman nyata atau lingkungan sekitar siswa, dalam menghubungkan kehidupan sehari-hari siswa masih terkendala karena pemahaman konsep masih kurang mendalam.

1.2.5 Hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah, yang terlihat dari rata-rata nilai evaluasi di mana sekitar 62% siswa belum mencapai KKTP.

1.3 Pembatasan Masalah

Perolehan hasil yang optimal terpecahkan dari pengkajian masalah-masalah utama yang diingat dari pembatasan yang diidentifikasi. Masalah yang terdapat pada identifikasi masalah difokuskan pada tiga permasalahan yang ada yaitu bahan ajar inovatif yang terbatas, pembelajaran belum kontekstual, dan di kelas IV SD pada Pelajaran IPA hasil belajar siswa menjadi rendah. Penelitian ini dilakukan pada semester 1, sehingga memfokuskan pada materi IPA yaitu pada Bab IV “Berkenalan Dengan Bumi Kita”. Sedangkan untuk dua permasalahan lainnya tidak diteliti karena memerlukan pendekatan dan ruang lingkup kajian yang berbeda, namun permasalahan-permasalahan ini tetap menjadi pertimbangan sebagai faktor pendukung yang dapat dipengaruhi secara tidak langsung oleh hasil penelitian. Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka permasalahan dipecahkan dengan pengembangan *flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat Bali.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dikemukakan dari latar belakang di atas sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun *flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat Bali siswa kelas V SD?

1.4.2 Bagaimanakah validitas *flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat Bali siswa kelas V SD?

1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan *flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat

Bali siswa kelas V SD?

1.4.4 Bagaimanakah efektivitas *flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat

Bali dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD di Gugus I

Gusti Ngurah Rai?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

1.5.1 Menghasilkan sebuah rancang bangun *flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat Bali siswa kelas V SD.

1.5.2 Mendeskripsikan validitas *flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat Bali siswa kelas V SD.

1.5.3 Mendeskripsikan kepraktisan *flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat Bali siswa kelas V SD.

1.5.4 Mendeskripsikan efektivitas *flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat Bali dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis dan manfaat praktis diharapkan menjadi manfaat di penelitian ini.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara akademis bertujuan untuk mengevaluasi validitas, kepraktisan, dan tanggapan siswa terhadap *flipbook* yang memuat unsur kearifan lokal Cerita Rakyat Bali pada mata pelajaran IPAS kelas V SD. Diharapkan

penelitian ini dapat menghasilkan wawasan yang diperkaya terhadap bahan ajar yang dikembangkan ataupun media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks IPAS kelas V, agar proses belajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan meninggalkan kesan positif bagi siswa. Selain itu, integrasi kearifan lokal diharapkan dapat menumbuhkan rasa hormat serta pemahaman siswa terhadap budaya lokal Bali.

1.6.2 Manfaat Praktis

Keterlibatan dalam proses pendidikan pada berbagai pihak secara langsung merupakan harapan yang dapat diberikan dari manfaat dilakukan penelitian ini. Adapun pihak-pihak yang terlibat sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Untuk siswa sendiri, penelitian ini memberikan manfaat langsung dengan menghadirkan media *flipbook* interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran IPAS yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPAS siswa. Penggunaan *flipbook* memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep IPAS secara visual dan sistematis, sehingga memperkuat daya ingat dan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran yang disertai dengan nilai-nilai kearifan lokal di kehidupan siswa terasa lebih bermakna dan juga relevan. Selain itu, kemudahan akses melalui perangkat digital seperti *smartphone* mendukung pembelajaran mandiri di luar jam sekolah, baik di rumah maupun dalam perjalanan.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian dijadikan sebagai panduan praktis yang dikembangkan oleh guru dan mengimplementasikan pengintegrasian media pembelajaran berbasis digital dengan muatan lokal. *Flipbook* yang dikembangkan dapat dijadikan contoh

dalam menyusun materi yang adaptif, kontekstual, dan menyenangkan. Dengan demikian, guru memperoleh alternatif media yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi, khususnya dalam topik-topik IPAS yang bersifat abstrak atau konseptual.

3) Bagi Kepala Sekolah

Meningkatkan mutu pembelajaran didukung dengan pengambilan keputusan strategi dari kepala sekolah terhadap penelitian ini. *Flipbook* digital dapat dijadikan model dalam program pengembangan perangkat ajar berbasis teknologi dan budaya lokal di sekolah. Selain itu, dalam pengembangan media pembelajaran inovatif dan literasi digital hal ini dapat dikembangkan untuk pelatihan kompetensi guru untuk memperoleh peningkatan.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini menjadi pijakan awal bagi pengembangan studi lanjutan terkait *flipbook* bermuatan lokal. Penelitian selanjutnya dapat memperluas ruang lingkup dengan mengembangkan media pembelajaran lainnya, seperti aplikasi permainan edukatif yang memuat unsur kearifan lokal, dan mengujinya pada tema atau jenjang yang berbeda dalam pembelajaran di sekolah dasar pada bidang IPAS.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dikembangkan adalah *flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat Bali di kelas V Sd pada Pelajaran IPAS yang memiliki spesifikasi yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk ini berupa file PDF yang dapat diunduh pada *smartphone* maupun laptop. *Flipbook* ini berupa buku digital yang dikembangkan dalam versi *offline* sehingga siswa cukup mengunduhnya, tetapi untuk mengakses video,

kuis dan permainan edukatif siswa perlu koneksi ke server untuk mengaksesnya. Pengembangannya menggunakan aplikasi *Canva for education* sebagai perangkat lunak utama, yang menghasilkan output berupa file PDF yang kompatibel dengan berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan *smartphone*.

- 1.7.2 Media ini berisi materi-materi IPA pada pembelajaran IPAS serta dilengkapi dengan evaluasi.
- 1.7.3 Tampilan dalam *flipbook* disusun dengan menu dan fitur interaktif yang terhubung melalui gambar dan animasi, dirancang sesuai prinsip-prinsip pengembangan media.
- 1.7.4 Media pembelajaran ini juga mengintegrasikan unsur kearifan lokal dalam penyampaian materi IPA dalam pembelajaran IPAS. Cerita rakyat Bali yang diintegrasikan berupa legenda Danau Batur Kebo Iwa dan Legenda Pura Tirta Empul. Manfaat dari mengintegrasikan cerita rakyat ini dengan materi struktur lapisan bumi dan perubahan kenampakan bumi yaitu membantu siswa memahami konsep abstrak melalui cerita yang kontekstual, memudahkan siswa mengaitkan fenomena alam yang nyata (gunung, danau, mata air) dengan konsep ilmiah. Selain itu, dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan membandingkan unsur legenda dan fakta sains, menumbuhkan sikap peduli lingkungan dan kesadaran menjaga alam, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan membantu melestarikan kearifan lokal cerita rakyat Bali, menjadikan sekolah sebagai sarana pewarisan nilai budaya.

- 1.7.5 Bahasa Indonesia dalam media pembelajaran ini digunakan sebagai Bahasa pengantar.
- 1.7.6 Media *flipbook* ini memiliki kelebihan mengintegrasikan cerita kearifan lokal legenda Danau Batur dan Legenda Pura Tirta Empul. Selain itu keunggulan lainnya yaitu disajikan beberapa video pembelajaran, kuis interaktif, dan proyek mini sehingga hasil belajar IPAS siswa dapat ditingkatkan setelah adanya peningkatan pada materi yang dipelajari serta peningkatan siswa dalam berfikir kritis dalam memahami konsep.

1.8 Asumsi Pengembangan

Penelitian ini memiliki asumsi pengembangan sebagai berikut.

- 1.8.1 Produk berupa *flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat Bali yang dibuat sebagai media dan sumber belajar digital pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD.
- 1.8.2 Kelayakan *flipbook* untuk digunakan dilihat dari pencerminan kekomprehensifan penilaian suatu *flipbook* dalam item-item instrumen validasi.
- 1.8.3 *Flipbook* bermuatan kearifan lokal cerita rakyat Bali sebagai media dan sumber belajar digital untuk siswa kelas V SD valid, praktis, dan efektif.
- 1.8.4 Hasil belajar IPAS siswa dapat meningkat apabila pembelajaran disajikan melalui media yang menarik, kontekstual, dan sesuai karakteristik siswa, seperti *flipbook* bermuatan kearifan lokal.
- 1.8.5 Siswa kelas V SD di Gugus I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Timur semua siswa memiliki *gadget*/Hp dapat mengakses *flipbook* sebagai bahan ajar.

- 1.8.6 Siswa kelas V SD di Denpasar Timur khususnya di Gugus I Gusti Ngurah Rai sudah terbiasa menggunakan *handphone* di rumah.

1.9 Penjelasan Istilah

Dalam pengembangan penelitian ini digubakan beberapa istilah sebagai berikut.

1.9.1 Penelitian Pengembangan

Di bidang Pendidikan menerapkan banyak jenis penelitian, salah satunya di bidang pengembangan yaitu *Research & Development*(R&D). Secara garis besar, penelitian ini merupakan metode ilmiah yang bertujuan untuk memperoleh data guna merancang, menyempurnakan, dan menguji keabsahan suatu produk (Pramono, 2022).

1.9.2 Bahan Ajar

Bahan ajar adalah materi, informasi, atau media yang disusun secara terstruktur untuk membantu proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Perannya penting karena menjadi sumber utama bagi guru dan siswa, sekaligus memandu siswa memahami dan menguasai materi secara lebih terarah (Hermawan dkk., 2017).

1.9.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah berbagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar agar mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa (Arsyad, 2013). Penggunaannya membantu proses pembelajaran berjalan lebih lancar sehingga materi lebih mudah dipahami dan tujuan belajar dapat tercapai secara efektif.

1.9.4 Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah identitas budaya suatu masyarakat yang membuatnya mampu menerima pengaruh luar lalu menyesuaikannya menjadi bagian dari ciri khasnya sendiri (Wibowo, 2015). Kearifan lokal juga memuat nilai etika dan budaya yang diwariskan antar generasi, serta menjadi pedoman dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

1.9.5 Cerita Rakyat Bali

Masyarakat Bali dari generasi ke generasi diwariskan cerita tradisional yang disebut cerita rakyat Bali. Cerita-cerita ini menggambarkan kepercayaan, nilai-nilai budaya, dan kehidupan masyarakat Bali, serta sering kali mengandung pesan moral yang berhubungan dengan norma sosial (Sutrisna, 2016). Cerita rakyat Bali meliputi berbagai jenis cerita, seperti legenda, mitos, fabel, dan dongeng, yang sering kali berkaitan dengan asal-usul tempat, tokoh-tokoh sakral, serta unsur-unsur alam. Sebagai bagian dari kekayaan budaya Bali, cerita rakyat ini juga menjadi sarana untuk melestarikan kearifan lokal dan memperkenalkan tradisi serta kepercayaan masyarakat Bali kepada generasi muda.

1.9.6 Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menggabungkan materi IPA dan IPS. Pada bagian IPA, pembelajaran menekankan keterampilan proses agar siswa dapat menemukan fakta, membangun konsep dan teori, serta menumbuhkan sikap ilmiah, sehingga berdampak positif pada kualitas proses dan hasil belajar (Trianto, 2014). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA berfokus pada keterampilan proses untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mencapai kompetensi, yang dilandasi oleh sikap ilmiah.

1.9.7 Karakteristik Produk

Flipbook merupakan buku digital yang dirancang untuk mendukung kemandirian belajar siswa. Karakteristik *flipbook* meliputi *Self Instructional*, yaitu dilengkapi petunjuk yang jelas sehingga siswa dapat belajar mandiri; *Self Contained*, yaitu seluruh materi, lembar kerja, dan evaluasi disajikan secara lengkap dalam satu buku digital; *Stand Alone*, yaitu dapat digunakan tanpa bantuan media lain; Adaptif, yaitu menyesuaikan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa; serta *User Friendly*, yaitu menggunakan Bahasa dan navigasi yang sederhana sehingga mudah digunakan. Selain itu, *flipbook* memiliki karakteristik interaktif, melalui penyajian gambar, animasi, audio atau video, multimodal, mengombinasikan teks, visual, dan media digital serta fleksibel, karena dapat diakses kapan saja, di mana saja melalui berbagai perangkat.

