

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran penting dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar. IPAS dirancang sebagai integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang secara khusus terdapat pada struktur kurikulum sekolah dasar. Penggabungan kedua mata pelajaran ini merupakan respons terhadap tantangan global yang semakin kompleks, sebagaimana tertuang dalam Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran IPAS. Optimalisasi ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan dapat membantu generasi muda dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan di masa mendatang (Dewi et al., 2024).

Secara konseptual, IPAS merupakan kajian ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta (Meylovvia & Julianto, 2023). Pembelajaran IPAS berperan sebagai landasan bagi peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis hubungan sebab akibat, serta menemukan solusi yang relevan dalam konteks kehidupan nyata. Selain itu, IPAS turut berkontribusi dalam pembentukan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam mengembangkan karakter, kemampuan

bernalar kritis, serta sikap adaptif terhadap perubahan zaman (Adnyana & Yudaparmita, 2023; Dewi et al., 2024).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS idealnya diselenggarakan melalui pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik. Pendekatan kontekstual mendorong peserta didik untuk tidak sekadar menghafal konsep, melainkan memahami dan menerapkannya secara bermakna dalam kehidupan sehari-hari (Te'a et al., 2025). Pada muatan IPA, pembelajaran perlu menekankan pengalaman langsung dan aktivitas praktik agar peserta didik mampu mengenal, mengamati, serta memahami fenomena alam di sekitarnya (Sriantini et al., 2021). Pendekatan kontekstual ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan penguatan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital (Susanto et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami ilmu pengetahuan, tetapi juga harus mampu mengaplikasikannya secara bermakna sebagai hasil belajar (Bayu et al., 2023).

Keberhasilan pembelajaran IPAS tidak terlepas dari perancangan kegiatan pembelajaran yang tepat dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan tidak monoton mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik (Mediawadi & Bayu, 2022). Selain itu, pembelajaran yang inovatif berpotensi meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Afriliziana et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan suasana belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman agar peserta didik terlibat aktif dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat berperan sebagai sarana pendukung dalam mewujudkan pembelajaran IPAS yang kontekstual. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk memperjelas konsep, tetapi juga memfasilitasi interaksi dan eksplorasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta memperkaya pengalaman belajar (Putri et al., 2023). Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi juga menjadi aspek penting dalam menunjang proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Adnyana et al., 2022). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran, khususnya terkait penyajian materi dan rendahnya minat belajar peserta didik (Bayu et al., 2025).

Terutama pada muatan IPA yang memuat konsep-konsep sains dasar, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam membantu memperjelas materi, meningkatkan ketertarikan belajar, serta memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa alat, sarana, atau perantara yang menjadi kunci agar materi mudah dipahami (Naffi'an, 2024). Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, karakteristik, serta gaya belajar peserta didik, dan didukung oleh fasilitas yang tersedia di sekolah agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif (Sitohang, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, setiap proses pembelajaran perlu didukung oleh penggunaan media yang relevan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Barbara & Bayu, 2021).

Meskipun berbagai kebijakan dan harapan telah dirancang untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang efektif, realitas di lapangan menunjukkan masih adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan praktik pembelajaran. Salah satu indikator yang menunjukkan permasalahan tersebut adalah rendahnya literasi sains peserta didik. Berdasarkan data PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 yang dirilis oleh OECD, rata-rata skor literasi sains peserta didik Indonesia sebesar 383, menempatkan Indonesia pada peringkat ke-67 dari 81 negara. Tren PISA dari tahun ke tahun juga menunjukkan bahwa capaian literasi sains Indonesia belum mengalami peningkatan signifikan, bahkan cenderung menurun (Limiansih et al., 2024). Kondisi ini mengindikasikan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep sains serta mengaitkannya dengan fenomena dalam kehidupan sehari-hari (Widiastuti & Lasmawan, 2022).

Pada praktik pembelajaran, muatan IPA di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, dengan penyampaian materi yang belum dikaitkan secara optimal dengan konteks sehari-hari peserta didik (Devi & Bayu, 2020). Kondisi ini diperkuat oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif (Dewi & Bayu, 2024). Akibatnya, partisipasi aktif peserta didik menjadi rendah serta ketertarikan terhadap pembelajaran menurun, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar (Adnyana & Yudaparmita, 2023).

Kondisi serupa juga ditemukan di SD Negeri 4 Penarukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS, khususnya muatan IPA, masih menghadapi berbagai tantangan,

seperti perbedaan kemampuan peserta didik dalam memahami materi serta perlunya pengulangan penjelasan yang cukup sering, sehingga mengurangi efisiensi pembelajaran. Peserta didik juga diketahui mudah bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami muatan IPA secara menyeluruh. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku teks dan latihan soal, sedangkan video pembelajaran dari YouTube hanya sesekali digunakan dan belum terintegrasi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Dari sisi peserta didik, hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, seperti gambar dan video. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks cenderung membuat peserta didik cepat bosan dan kurang fokus, sedangkan penggunaan media visual dan digital membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan ketertarikan belajar. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran.

Menariknya, SD Negeri 4 Penarukan telah memiliki fasilitas perangkat digital yang cukup memadai, seperti Chromebook, LCD, proyektor, dan akses internet. Baik pendidik maupun peserta didik juga sudah memiliki pemahaman dasar mengenai penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Namun demikian, masih terdapat kesenjangan antara ketersediaan fasilitas tersebut dengan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena belum ada media pembelajaran digital yang dikembangkan secara kontekstual dan sesuai kebutuhan pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil wawancara, mengaitkan materi IPAS dengan kearifan lokal dinilai mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna.

Kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual menjadi salah satu faktor utama yang menghambat pemahaman peserta didik terhadap muatan IPA. Kondisi ini tampak pada pembelajaran materi gaya di kelas IV yang bersifat cukup abstrak, sehingga sulit dipahami tanpa dukungan visualisasi maupun ilustrasi yang memadai. Hal tersebut tercermin dari hasil penilaian berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 72. Berdasarkan kriteria tersebut, dari 23 peserta didik, hanya 8 peserta didik atau 34,78% yang mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 15 peserta didik atau 65,22% masih berada di bawah batas ketercapaian tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan konteks nyata dan memfasilitasi pemahaman konsep secara konkret.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang perlu adanya solusi inovatif guna mengatasi keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya muatan IPA pada materi gaya kelas IV SD. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *e-flipbook* berbasis kontekstual yang memuat kearifan lokal Bali. *E-flipbook* merupakan media digital interaktif yang menyajikan materi dalam bentuk buku elektronik yang dapat dibolak-balik (Nariswari et al., 2022). Media ini juga menyisipkan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, maupun audio untuk menunjang pengalaman belajar peserta didik (Marvelia & Rukmi, 2022). Media ini dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan fleksibel, sehingga efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep abstrak serta mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik.

Dalam implementasinya, pendekatan kontekstual menjadi landasan utama pengembangan *e-flipbook* ini. Hal ini didasarkan pada karakteristik pembelajaran IPAS, khususnya materi gaya, yang menuntut peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan pendekatan kontekstual diwujudkan melalui sintaks pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mengamati fenomena di sekitar, mencoba, mengaitkan konsep gaya dengan pengalaman nyata, serta melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Melalui tahapan tersebut, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman konsep dibangun secara bertahap dan bermakna.

Integrasi kearifan lokal Bali berfungsi sebagai konteks konkret yang digunakan pada beberapa tahapan pembelajaran untuk memperkuat pemahaman konsep. Materi gaya otot, gaya gesek, gaya gravitasi, dan gaya magnet disajikan melalui aktivitas budaya masyarakat Bali, seperti permainan tradisional *Metajog* dan *Deduplak*, aktivitas *Nyuun Banten*, menari Tari Bali, serta kegiatan *Pande Besi*. Namun, tidak seluruh konsep gaya disajikan melalui konteks kearifan lokal. Beberapa konsep, seperti gaya pegas, disajikan melalui contoh kehidupan sehari-hari yang relevan tanpa dikaitkan secara langsung dengan aktivitas budaya Bali.

Selain itu, kearifan lokal Bali juga dihadirkan melalui cerita kontekstual pada awal pembelajaran yang disusun berdasarkan pendekatan konstruktivisme. Cerita tersebut berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik serta menghubungkan pengalaman awal dengan konsep gaya yang akan dipelajari. Dengan demikian, pendekatan kontekstual menjadi kerangka utama dalam seluruh

tahapan pembelajaran, sedangkan kearifan lokal Bali berperan sebagai penguat konteks konkret yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Agar pengembangan media ini memiliki dasar yang kuat secara teoretis dan empiris, peneliti meninjau sejumlah penelitian terdahulu yang relevan dengan topik dan pendekatan yang digunakan. Haryanti & Rukmi (2023) menunjukkan bahwa media *e-flipbook* valid, praktis, dan efektif meningkatkan keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Arsita et al. (2024) menunjukkan media *flipbook* yang dikembangkan berdasarkan pendekatan kontekstual terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPA. Pendekatan kontekstual pada media tersebut membantu peserta didik memahami materi melalui keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian oleh Icahayati et al. (2024) menyoroti bahwa integrasi kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta membangun kecintaan terhadap budaya daerah.

Meskipun media digital telah banyak dikembangkan, belum ada yang secara khusus mengembangkan media *e-flipbook* berbasis kontekstual yang memuat kearifan lokal Bali untuk materi gaya di kelas IV SD. Kekosongan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya membantu pemahaman konsep ilmiah, tetapi juga menguatkan keterkaitan dengan konteks kehidupan dan pelestarian budaya lokal. Fokus penelitian diarahkan pada pengembangan media pembelajaran yang mengaitkan materi gaya dengan pengalaman nyata peserta didik serta nilai-nilai kearifan lokal Bali secara kontekstual. Media ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman konsep gaya secara ilmiah, mendorong penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta

menumbuhkan sikap peduli dan bangga terhadap budaya lokal. Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti menetapkan judul penelitian, yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flipbook* Berbasis Kontekstual Bermuatan Kearifan Lokal Bali pada Materi Gaya Kelas IV SD.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS di SD Negeri 4 Penarukan, khususnya pada muatan IPA, masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas, seperti buku teks dan latihan soal, sehingga menimbulkan kejenuhan dan menurunkan partisipasi aktif peserta didik.
2. Keterbatasan media pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi gaya pada mata pelajaran IPAS, sehingga berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar peserta didik.
3. Pemanfaatan perangkat digital yang sudah tersedia di sekolah, seperti Chromebook, LCD, proyektor, dan internet, belum optimal untuk mendukung pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik.
4. Belum tersedia media pembelajaran digital berupa *e-flipbook* berbasis kontekstual yang memuat kearifan lokal Bali, yang secara khusus dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi gaya sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *e-flipbook* untuk mengatasi dua permasalahan utama, yaitu:

1. Kesulitan peserta didik dalam memahami materi gaya pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD, yang disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual, sehingga berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar peserta didik.
2. Belum tersedianya media pembelajaran digital berbasis kontekstual yang mengintegrasikan kearifan lokal Bali, yang dapat membantu peserta didik memahami konsep gaya sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal.

Fokus integrasi kearifan lokal Bali dalam media ini diarahkan pada budaya dan aktivitas masyarakat yang memiliki relevansi langsung dengan konsep gaya. Unsur budaya tersebut mencakup permainan tradisional *Metajog*, *Deduplak*, serta aktivitas *Nyuun Banten*, menari tari Bali, dan *Pande Besi*. Pembatasan ini dilakukan agar materi tetap relevan dengan lingkungan sekitar, memudahkan peserta didik memahami konsep secara konkret, serta memastikan pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya di kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya di kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya di kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya di kelas IV SD Negeri 4 Penarukan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya di kelas IV SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya di kelas IV SD Negeri 4 Penarukan.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada mata pelajaran IPAS materi gaya kelas IV SD. *E-flipbook* merupakan buku digital interaktif yang dapat diakses melalui smartphone, komputer, laptop, atau Chromebook, dengan pengalaman menyerupai membuka buku fisik dan dilengkapi fitur multimedia seperti gambar, video, audio, dan kuis.

Materi disajikan secara kontekstual melalui integrasi budaya lokal Bali, seperti permainan tradisional dan aktivitas masyarakat yang dekat dengan kehidupan peserta didik, baik melalui cerita kontekstual maupun aktivitas pembelajaran. Integrasi tersebut diwujudkan melalui permainan tradisional dan aktivitas budaya masyarakat Bali, seperti permainan *Metajog* dan *Deduplak* untuk menggambarkan gaya gesek, aktivitas *Nyuun Banten* untuk menggambarkan gaya gravitasi, kegiatan menari Tari Bali sebagai contoh gaya otot, serta aktivitas *Pande Besi* untuk mengenalkan gaya magnet.

E-flipbook dilengkapi ilustrasi visual, video pembelajaran, dan kuis untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik secara individu maupun kelompok. Keunggulan media ini terletak pada fleksibilitas akses, memungkinkan penggunaannya kapan saja dan di mana saja dengan koneksi internet. Dalam pembelajaran di kelas, peserta didik dapat mengakses media melalui Chromebook secara berkelompok didukung oleh diskusi berbasis kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Materi yang disajikan relevan dengan budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan desain interaktif memudahkan peserta didik memahami konsep gaya secara menyeluruh.

Secara khusus, ciri-ciri utama produk *e-flipbook* ini yaitu sebagai berikut:

1. Berbasis kontekstual dengan integrasi kearifan lokal Bali dan fokus pada materi gaya kelas IV SD.
2. Konten multimedia, meliputi bacaan, gambar, video, dan kuis, sehingga mendukung gaya belajar peserta didik.
3. Fleksibilitas penggunaan, memungkinkan akses melalui berbagai perangkat elektronik, baik di kelas maupun di rumah.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya kelas IV SD terdapat beberapa asumsi yang menjadi dasar pelaksanaan yaitu sebagai berikut:

1. Tenaga pendidik telah memiliki kemampuan penggunaan teknologi digital, sehingga dapat mengimplementasikan media pembelajaran inovatif seperti *e-flipbook* berbasis kontekstual.
2. Peserta didik memiliki keterampilan dalam mengoperasikan perangkat digital, sehingga dapat memanfaatkan media pembelajaran *e-flipbook* dengan optimal dalam proses pembelajaran.
3. SD Negeri 4 Penarukan telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital, seperti proyektor, LCD, Chromebook, dan koneksi internet yang memadai, serta jaringan Wi-Fi sekolah.
4. Media pembelajaran *e-flipbook* yang dikembangkan memiliki tampilan menarik, memuat unsur kearifan lokal Bali, dan menyajikan materi secara kontekstual, sehingga dapat digunakan serta dipahami dengan mudah oleh pengguna dan peserta didik.

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya kelas IV SD yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali hanya ditujukan untuk peserta didik kelas IV SD.
2. Materi yang disajikan dalam *e-flipbook* terbatas pada Bab 3 yaitu materi gaya dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
3. Contoh penerapan gaya pegas dalam media pembelajaran belum sepenuhnya bersumber dari kearifan lokal Bali, melainkan menggunakan aktivitas lain sebagai konteks tambahan untuk memperjelas konsep gaya pegas bagi peserta didik.
4. Media *e-flipbook* dikembangkan khusus untuk digunakan oleh peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Penarukan atau sekolah dengan karakteristik serupa, serta memerlukan perangkat elektronik dan koneksi internet yang stabil agar seluruh fitur dan konten dapat diakses serta ditampilkan secara optimal.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah dalam penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian beberapa istilah penting. Adapun definisi istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan proses ilmiah yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk menciptakan atau mengembangkan produk inovatif, dalam hal ini media atau perangkat

pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan, sehingga dapat dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna.

2. Media Pembelajaran E-*flipbook*

Media Pembelajaran E-*flipbook* adalah buku digital interaktif yang menyerupai bentuk buku cetak, dilengkapi dengan efek animasi membuka halaman serta berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau smartphone.

3. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik, serta mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Kearifan Lokal Bali

Kearifan lokal Bali mengacu pada nilai-nilai budaya, norma, adat istiadat, serta praktik kehidupan masyarakat Bali yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di jenjang Sekolah Dasar. Pembelajaran IPAS merupakan gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dengan ilmu yang

mempelajari kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

6. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan (*research and development*) yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan suatu produk bahan ajar. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

