

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Definisi pendidikan dalam arti luas adalah kehidupan itu sendiri, berarti bahwa pendidikan mencakup semua pengetahuan dan pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup, di berbagai tempat dan situasi, yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan setiap individu. Sementara itu, dalam pengertian yang lebih sempit, pendidikan diartikan sebagai sekolah, sistem ini berlaku bagi mereka yang berstatus sebagai murid, yaitu siswa di sekolah atau peserta didik di universitas (Ujud, dkk, 2023). Pendidikan didefinisikan sebagai upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi segala kemajuan zaman di era global (Dewi, dkk, 2024). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang tercantum dalam Bab 1 Pasal 1, dinyatakan bahwa,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menyatakan bahwa “fungsi mengembangkan

kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Untuk mencapai fungsi tersebut, diperlukan tindakan konkret berupa kebijakan yang umumnya ditetapkan oleh pemerintah sebagai pihak yang berwenang. Seiring berjalannya waktu, kebijakan kurikulum pendidikan di Indonesia juga mengalami perubahan. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran memegang peranan penting atas tercapainya tujuan pembelajaran. Jika pembelajaran terlaksana dengan baik maka akan mempengaruhi performa guru. Dengan perencanaan pembelajaran guru dapat melakukan pembelajaran yang lebih terarah, efektif, dan efisien. Guru dapat mengetahui mana strategi dan metode pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan suatu materi (Maghfiroh, dkk, 2024).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) No. 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan, ditetapkan bahwa terdapat delapan standar yang harus diterapkan di setiap satuan pendidikan, yaitu: 1) Standar Kompetensi Lulusan, 2) Standar Isi, 3) Standar Proses, 4) Standar Penilaian Pendidikan, 5) Standar Tenaga Kependidikan, 6) Standar Sarana dan Prasarana, 7) Standar Pengelolaan, dan 8) Standar Pembiayaan. Peraturan ini menekankan pentingnya standar kompetensi lulusan yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Selain itu, standar isi yang memadai diperlukan untuk memastikan peserta didik mendapatkan materi pendidikan yang relevan dan berkualitas, standar proses yang menekankan pendekatan pembelajaran yang

inovatif dan partisipatif, serta standar penilaian yang objektif dan berkelanjutan untuk mencapai kompetensi siswa.

Dalam penerapan kurikulum merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menerapkan pemahaman ilmu yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta menganalisis kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Kemendikbud, 2022). Menurut Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan Kemendikbudristek (2022), siswa dapat dikatakan tuntas jika memperoleh nilai dalam rentang 86-100. Salah satu acuan nasional yang digunakan untuk mengukur capaian belajar adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). PAP merupakan metode evaluasi yang menetapkan batas minimal kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik berdasarkan kriteria pencapaian tertentu. Berdasarkan sistem ini, tingkat penguasaan siswa terhadap materi dibagi ke dalam lima rentang persentase, masing-masing dengan predikat yang berbeda. Siswa yang menguasai 90–100% materi akan memperoleh predikat "Sangat Baik", rentang 80–89% dikategorikan "Baik", sementara penguasaan 65–79% disebut "Cukup". Jika siswa hanya menguasai 40–64% materi, maka predikatnya adalah "Kurang", dan untuk penguasaan di bawah 40% atau pada rentang 0–39%, predikat yang diberikan adalah "Sangat Kurang" (Agung, dkk, 2020).

Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas proses belajar mengajar. Selain bertugas menyampaikan

materi pelajaran, guru juga berperan krusial dalam menciptakan suasana belajar yang positif di dalam kelas. Lingkungan belajar yang baik tidak hanya ditandai oleh suasana yang mendukung kegiatan belajar, tetapi juga mencakup aspek emosional dan sosial yang berpengaruh pada perkembangan siswa secara keseluruhan (Iskandar, dkk, 2024). Kinerja guru mencerminkan kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Kinerja ini merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi keberhasilan pendidikan di sekolah. Oleh karena itu, setiap guru perlu meningkatkan keterampilan yang dimiliki untuk mendukung kinerjanya. Selain itu, untuk meningkatkan kinerja seorang guru, penting juga untuk memperhatikan kompetensi kepribadian dan motivasi mengajar, di samping faktor-faktor lain yang berpengaruh (Kartika & Ambara, 2021). Salah satu cara alternatif untuk mengurangi pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru serta pengoptimalan dalam pemanfaatan sarana teknologi yang tersedia salah satunya dengan memfasilitasi proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran (Ayu, dkk, 2024). Media pembelajaran digital menjadi salah satu inovasi yang bagus untuk diterapkan untuk membantu proses pembelajaran (Artanegara, dkk, 2024). Banyak guru yang mengaku bahwa kesulitan dalam membuat media pembelajaran inovatif yang membantu siswa dalam belajar (Semara & Agung, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025 bersama ibu Putu Nur Afni Dian Saputri, S.Pd. selaku guru wali kelas IV di SD Negeri 1 Sukawati, diperoleh informasi bahwa: (1) Hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS Bab 6, khususnya mengenai materi Keragaman Budaya berada pada rata-rata 64,19 dapat dinyatakan dengan kategori “Kurang” sesuai

kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP). Dari 31 jumlah siswa, terdapat 28 orang siswa yang belum memenuhi nilai ketuntasan dalam rentang 86-100 berdasarkan standar nilai acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). (2) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran. (3) Kegiatan pembelajaran yang umum digunakan masih didominasi oleh bahan ajar cetak, dengan sesekali memanfaatkan teknologi untuk menguji pemahaman siswa menggunakan *quiziz*. (4) Selama sesi tanya jawab, hanya beberapa siswa yang aktif berpartisipasi dan menyampaikan pendapat di kelas, sementara siswa lainnya cenderung diam dan tidak dapat menjawab atau memberikan solusi terhadap masalah yang diajukan. Beberapa siswa juga kurang terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok dan cenderung bosan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Maret 2025 dengan melaksanakan pengamatan secara langsung terkait kegiatan pembelajaran di dalam kelas, ketika guru memasuki kelas, beberapa siswa tampak kurang tertib. Di awal kegiatan, guru menyapa, memimpin doa, dan memeriksa kehadiran siswa. Setelah itu, guru memberikan pertanyaan pemantik pada mata pelajaran IPAS yang sudah dipelajari sebelumnya di rumah yaitu keragaman budaya. Guru melakukan tanya jawab untuk memastikan apakah siswa masih ingat dengan materi yang sudah dipelajari. Terdapat proyektor di dalam kelas, namun belum dimanfaatkan untuk menyampaikan materi. Dalam sesi tanya jawab, hanya beberapa siswa yang aktif dan berani menyampaikan pendapat mereka, sementara siswa lainnya cenderung diam, bahkan ada yang kurang memperhatikan jalannya diskusi. Dikarenakan masih banyak anak yang belum paham tentang materi tersebut, guru meminta siswa untuk membaca buku selama 15 menit dan mencari nama suku, senjata tradisional,

pakaian adat, rumah adat, dan makanan khas daerahnya masing-masing dua buah. Setelah selesai menemukan, siswa diarahkan untuk menjawab soal yang ada di buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Kegiatan pembelajaran yang hanya melibatkan membaca, mendengarkan penjelasan guru, dan menjawab soal tentu terasa monoton. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung, sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dan cepat merasa bosan selama proses belajar.

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi: (1) faktor minat, yang memiliki dampak besar terhadap pembelajaran; jika materi yang diajarkan tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut akan kehilangan ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran, (2) faktor bakat, yang memungkinkan siswa untuk meraih prestasi di bidang tertentu, dan (3) faktor konsentrasi, yang berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian dan memahami materi dengan mengabaikan gangguan yang ada selama proses pembelajaran. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi: (1) faktor sekolah, yang dapat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa, terutama terkait dengan peran guru. Jika guru tidak menerapkan metode pengajaran, kurikulum, media, dan model pembelajaran yang sesuai, hal ini akan berdampak signifikan pada hasil belajar siswa (Rafid, 2021). Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Sukawati meliputi kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, minimnya pemanfaatan

teknologi, serta kurangnya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat diberikan untuk menarik perhatian siswa, menumbuhkan minat mereka dalam belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dalam bentuk materi atau isi pembelajaran kepada siswa. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam memahami materi atau topik yang disampaikan selama proses pembelajaran. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pelaksanaan proses belajar dan pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat distandarisasi, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar, dan (8) Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif (Wulandari, dkk, 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menarik adalah multimedia interaktif.

Pengembangan media *flipbook* yang akan dikembangkan berbasis Model Berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan yang mengakomodasi kebutuhan setiap individu untuk mendapatkan pengalaman belajar

dan penguasaan konsep yang dipelajari. Model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyesuaikan minat, preferensi belajar, dan kesiapan siswa, sehingga dapat mencapai peningkatan hasil belajar. Pendekatan ini lebih fokus pada pengakomodasian kekuatan dan kebutuhan belajar siswa melalui strategi pembelajaran yang bersifat mandiri. Konsep pembelajaran berdiferensiasi didasarkan pada kebutuhan guru untuk membedakan metode pengajaran agar dapat memenuhi kebutuhan siswa yang beragam di sekolah inklusif. Pembelajaran berdiferensiasi dikembangkan sebagai respons guru terhadap perbedaan kebutuhan belajar siswa (Kusuma, dkk, 2023). Keunggulan dari model pembelajaran berdiferensiasi terletak pada penerapannya yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dengan mempertimbangkan tingkat kesiapan, minat, dan konten pembelajaran yang bervariasi. Pendekatan ini menekankan pada potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik (Padmakrisya, dkk, 2024). Oleh karena itu, dipilihnya pembelajaran berdiferensiasi sebagai model pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan variasi kegiatan sesuai dengan tipe belajar dan kebutuhan belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Arisandhi, dkk (2023) dan Amani, dkk (2024) dinyatakan bahwa media interaktif berupa *Flipbook* layak digunakan dalam pembelajaran. Media interaktif berupa *Flipbook* juga dapat meningkatkan motivasi, membuat pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian lain juga menyebutkan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran berdiferensiasi yang berfokus pada nilai-nilai karakter berlangsung dengan baik (Kusuma, dkk, 2023).

Berdasarkan penjelasan dari penelitian sebelumnya, pembaruan yang akan dirancang dalam penelitian ini adalah mengembangkan media digital *flipbook* yang berbasis model pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran IPAS dengan materi tentang Keragaman Budaya. Pengembangan ini akan dilakukan secara kreatif dan dilengkapi dengan berbagai menu, materi dalam bentuk teks dan video, latihan, serta evaluasi yang akan disajikan dengan rapi dan praktis. Dengan demikian, peneliti mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Flipbook* Berbasis Model Berdiferensiasi pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV di SD Negeri 1 Sukawati Tahun Ajaran 2025/2026”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar IPAS siswa kelas IV yang memperoleh rata-rata 64,19 sesuai dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP) berada pada kategori “Kurang” dan dari 31 siswa, terdapat 28 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan dalam rentang 86-100 berdasarkan standar nilai acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP).
- 2) Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, sehingga belum mampu menumbuhkan minat belajar siswa, seperti hanya menggunakan bahan ajar cetak seperti buku pelajaran dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru belum mampu menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada identifikasi masalah yaitu rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS Bab 6, khususnya mengenai materi Keragaman Budaya, yang berada pada rata-rata 64,19. Terdapat 28 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan berdasarkan standar nilai acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. Serta belum adanya media pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat minat peserta didik rendah dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini difokuskan pada “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Flipbook* Berbasis Model Berdiferensiasi pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV di SD Negeri 1 Sukawati Tahun Ajaran 2025/2026”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran digital *flipbook* berbasis model berdiferensiasi mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya untuk kelas IV SD Negeri 1 Sukawati tahun ajaran 2025/2026?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran digital *flipbook* berbasis model berdiferensiasi mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya untuk kelas IV SD Negeri 1 Sukawati tahun ajaran 2025/2026?

- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran digital *flipbook* berbasis model berdiferensiasi mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya untuk kelas IV SD Negeri 1 Sukawati tahun ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran digital *flipbook* berbasis model berdiferensiasi mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya untuk kelas IV SD Negeri 1 Sukawati tahun ajaran 2025/2026.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digital *flipbook* berbasis model berdiferensiasi mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya untuk kelas IV SD Negeri 1 Sukawati tahun ajaran 2025/2026.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran digital *flipbook* berbasis model berdiferensiasi mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya untuk kelas IV SD Negeri 1 Sukawati tahun ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis model berdiferensiasi sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian pengembangan ini dapat menambah wawasan dan memberikan sumbangan hasil pemikiran positif bagi Pendidikan terutama dalam pengembangan media pembelajaran digital *flipbook* berbasis model berdiferensiasi pada materi keragaman budaya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan peneliti lain.

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada siswa dalam memahami materi keragaman budaya. Dengan menggunakan media *flipbook*, pengetahuan siswa tentang keragaman budaya dapat ditingkatkan. Selain itu, ini juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami konsep materi, serta menciptakan lingkungan belajar yang membangkitkan semangat belajar siswa.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini berupa produk yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh guru dalam menyampaikan materi tentang keragaman budaya dalam mata pelajaran IPAS. Kehadiran media ini diharapkan dapat menginspirasi guru untuk terus berkembang dan menciptakan media pembelajaran lain yang sesuai dengan kompetensi dan materi yang diajarkannya.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar dalam mengambil kebijakan untuk mewajibkan para guru memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran untuk setiap materi yang diajarkan.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para peneliti sebagai tambahan referensi, sumber pengetahuan, dan informasi yang

memotivasi mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Flipbook* Berbasis Model Berdiferensiasi Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV di SD Negeri 1 Sukawati” adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah media pembelajaran digital *flipbook* berupa link dan *barcode* yang dapat diakses melalui handphone, laptop/chromebook.
- 2) Ciri khas dari media pembelajaran digital *flipbook* yang dikembangkan yaitu adanya integrasi model berdiferensiasi. Hal tersebut dapat dilihat pada menu belajar. Pada menu belajar disajikan pilihan gaya belajar siswa yang berkaitan dengan materi Keragaman Budaya.
- 3) Media pembelajaran digital *flipbook* ini, menampilkan materi pembelajaran berupa teks, gambar, dan video.
- 4) Tampilan *flipbook* dirancang dengan komposisi warna, gambar, dan animasi serta disesuaikan dengan materi Keragaman Budaya.
- 5) Ratio pada media ini memiliki ukuran panjang dan lebar 21 x 19,7 cm.
- 6) *Flipbook* yang dikembangkan memiliki sifat interaktif. Dengan menggunakan media ini, pengguna dapat berpartisipasi aktif dengan memilih, mengklik, menggeser, menjawab pertanyaan, dan mengeksplorasi konten yang disajikan.

7) Spesifikasi tampilan produk

- a) Tampilan Awal. Pada tampilan awal bagian produk menampilkan cover awalan dari media pembelajaran digital *flipbook*.
- b) Tampilan Menu. Pada tampilan menu, menampilkan beberapa menu petunjuk penggunaan, materi sesuai gaya belajar, dan evaluasi.
- c) Tampilan Akhir. Pada tampilan akhir menampilkan ucapan terima kasih.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran digital *flipbook* berbasis model berdiferensiasi pada materi keragaman budaya kelas IV di SD Negeri 1 Sukawati tahun ajaran 2025/2026 ini memiliki asumsi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran *flipbook* berbasis model berdiferensiasi ini dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook* berbasis model berdiferensiasi diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook* berbasis model berdiferensiasi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Bab 6 Keragaman Budaya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencapai ketuntasan 86-100.

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat keterbatasan pengembangan dari media pembelajaran digital *flipbook* berbasis model berdiferensiasi adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran digital *flipbook* berbasis model berdiferensiasi dirancang berdasarkan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 1 Sukawati.
- b. Pengembangan *flipbook* berbasis model berdiferensiasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Bab 6 Keragaman Budaya.

1.9 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk serta menguji kelayakan dan efektivitas dari produk tersebut.
2. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk materi atau konten pembelajaran kepada siswa, dengan tujuan memudahkan mereka dalam memahami materi dan topik yang disampaikan selama proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran digital adalah media yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi pembelajaran.
4. *Flipbook* adalah media pembelajaran digital interaktif yang dapat mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
5. Mata pelajaran IPAS adalah gabungan dari berbagai ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta menganalisis kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

6. Model pembelajaran berdiferensiasi adalah suatu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan setiap siswa untuk memahami materi pelajaran sesuai dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan mereka masing-masing.
7. Materi Keragaman Budaya meliputi keragaman suku, pakaian tradisional, rumah adat, makanan khas daerah, senjata tradisional, tarian adat, dan cara menghargai keragaman budaya di Indonesia.

